

Byplanlægning i en usikker virkelighed

Et studie af hvordan spildesign kan understøtte tværfaglig reflektiv praksis

Larsen, Majken Toftager

Publication date:
2021

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Larsen, M. T. (2021). *Byplanlægning i en usikker virkelighed: Et studie af hvordan spildesign kan understøtte tværfaglig reflektiv praksis*. Roskilde Universitet. Afhandlinger fra Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

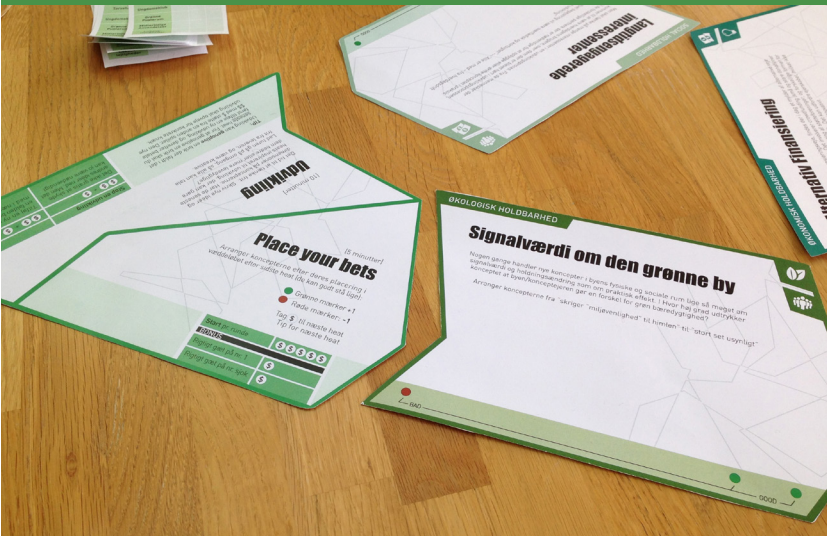
Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@kb.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



Byplanlægning i en usikker virkelighed

Et studie af hvordan spildedesign kan
understøtte tværfaglig reflektiv praksis



Majken Toftager Larsen

Byplanlægning i en usikker virkelighed

Et studie af hvordan spildesign
kan understøtte tværfaglig reflektiv praksis

Vejledere:

Jørgen Ole Bærenholdt

Lise Drewes Nielsen

Ph.d.-afhandling

Ph.d.-programmet for Samfund, Rum og Teknologi

Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi

Institut for Mennesker og Teknologi

Roskilde Universitet

Juni 2021

Majken Toftager Larsen:

Byplanlægning i en usikker virkelighed: Et studie af hvordan spildesign kan understøtte tværfaglig refleksiv praksis

En udgivelse i serien *Afhandlinger fra Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi*,
Roskilde Universitet

1. udgave 2021

© Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi og forfatteren

Omslag: Nierls Hilfling Nielsen

Sats: Majken Toftager Larsen

Tryk: Princo Paritas Digital Service

Forhandles hos Academic Books på RUC

Bygning 26

Universitetsvej 1

4000 Roskilde

Telefon: +45 44 22 38 30

E-mail: ruc@academicbooks.dk

ISBN: 978-87-91362-02-6

Udgivet af: Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi

Institut for Mennesker og Teknologi

Roskilde Universitet

Bygning 02, Postboks 260

4000 Roskilde

E-mail: forskerskolen@ruc.dk

Website: <https://ruc.dk/phdskolen-mennesker-og-teknologi>

Alle rettigheder forbeholdes.

Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner, der har indgået
aftale med COPY-DAN, og kun inden for de i aftalen nævnte rammer.

Undtaget herfra er korte uddrag til anmeldelse.

Forskerskolens forord

Byplanlægning er under forandring, og byplanlæggerne får nye roller, som gør det relevant at arbejde på nye måder. Majken Toftager Larsens ph.d. afhandling undersøger og forklarer hvordan disse forandringer finder sted. Afhandlingen er den endelige sammenfatning af en omfattende forskningsindsats, som startede med Interreg projektet Urban Transition Øresund 2011-2014. Majkens ph.d. arbejde blev til som en samfinansiering mellem dette projekt og RUC. Afhandlingens omfattende analyse af byplanlæggernes praksis bygger på empiriske data inkl. interview og deltagerobservation fra Interreg projektet.

Undersøgelsen fokuserer på interessante og eksemplariske processer og eksperimenter i Malmø, København og Roskilde kommuner, og det giver i sig selv interessante indtryk af forskelle mellem Danmark og Sverige og mellem kommuner af forskellig størrelse. Undersøgelsen omfatter analyser af eksperimenter med at udvikle og anvende et særligt brætspil til at facilitere byplanlæggernes tværfaglige arbejde. Problemformuleringen for denne undersøgelse er ”Hvordan kan iterative designeksperimenter organiseret igennem en spiledesignproces, understøtte planlæggeres tværfaglige refleksion og samarbejde omkring problemløsning og udvikling af planforslag?”. Som baggrund for at besvare dette hovedspørgsmål, undersøger Majkens først underspørgsmålet: ”Hvordan oplever de planlæggere, der deltager i Urban Transition Øresund at forandringer i planlægningsfeltet skaber forskydninger i deres praksis og skaber udfordringer omkring tværfagligt samarbejde?”

Ph.d. arbejdet repræsenterer forskningsfronten inden for studier af byplanlæggeres praksis. Det formår at kombinere indgående praktisk indsigt og erfaring med byplanlæggerfeltet fra Majkens direkte bidrag og deltagelse i det nævnte projekt, med lige så dybe læsninger og udviklinger af byplanlægningens teorier og metoder i forlængelse af Friedmann, Forester og Holden. Samtidig indeholder afhandlingen en bredere metodologisk udvikling inden for professionsforskningen med inspiration fra Dewey og Schön, herunder om brug af eksperimenter med spil og spiledesign.

Afhandlingen er bygget op af 9 kapitler, som begynder med 2 indledende kapitler, der også introducerer Interreg projektet som kontekst. Herefter følger to teoretiske kapitler, hvor der er grund til at fremhæve det 53 sider lange kapitel 4 ’Refleksiv praksis og designeksperimenter med byplanlæggere’, som giver en grundig og solid indføring i og diskussion af den teoretiske inspiration fra pragmatismen og teorien om den reflekterende praktiker. Efter et metodisk kapitel, følger derefter en 97 sider lang analyse over 3 kapitler, som successivt starter med byplanlægningens kontekst og dernæst fokuserer på først udviklingen og siden afprøvningen af brætspillet Urban Transition. Afhandlingen giver

et dybtgående og veldokumenteret indtryk af byplanlæggernes arbejdspraksis, som mere end design og arkitektur handler om projektledelse, netværksstyring og samarbejde med de forskellige aktører, som indgår i såvel erhvervsudvikling som bæredygtig udvikling.

Majken har gennemført sine ph.d. kurser gennem kurser på såvel RUC som andre steder, ligesom hun har præsenteret og været med til at arrangere rundbordsdiskussioner ved internationale konferencer i form af Nordic Geographers Meeting, University of British Columbia Okanagan, International Geographical Union og flere gange ved AESOP (Association of European Schools of Planning) konferencer. Som noget helt usædvanligt for en ph.d. studerende, har Majken organiseret og undervist på flere ph.d. kurser i forbindelse med det europæiske CAPACTY projekt 2017-2020. Hendes miljøskifte var i 2014 til Urban Studies ved Simon Fraser University, Vancouver, hos Meg Holden. Endelig har Majken publiceret undervejs i ph.d. studiet.

Jørgen Ole Bærenholdt
Institut for Mennesker og Teknologi
Roskilde Universitet
Juni 2021

Forord

En række personer haft betydning for det arbejde, der ligger i denne afhandling. Jeg vil først og fremmest rette en stor tak til de planlæggere og forskere, der deltog i Urban Transition Øresund, der med deres bidrag har givet et væsentligt indblik i de udfordringer, der præger planlægningspraksis og organisering af tværfagligt samarbejde. Her også en særlig tak til Maria Hellström Reimer og Mette Agger Eriksen, Stig Hirsbak og Maj-Britt Quitzau, der bar et hovedansvar for gennemførelsen af projektets eksperimentelle metoder.

Tak til mine vejledere, der har fulgt mit forløb i forskellige faser. Tak til Jørgen Ole Bærenholdt for værdifuld faglig og moralsk sparring i forbindelse med færdiggørelsen af afhandlingen. Tak til Lise Drewes Nielsen for at hjælpe mig med at lægge grundstenene i mit forskningsmæssige virke, og sætte præg på min faglige udvikling.

Jeg har undervejs haft glæde af faglige diskussioner og opbakning fra kolleger på Plan, By, Proces, Nordic Urban Planning Studies, Humtek og i MOSPUS miljøet. En særlig tak til Katrine, Malene og John. Tak til tidligere og nuværende ph.d. kolleger, især Martin, Eva, Line, Juan Carlos, Isabelle, Monika og Mathilde for berigende samtaler og altid god stemning på kontoret. Til Mathilde tak for de mange gode og produktive skrivedage i Lønstrup. Til Monika tak for de udviklende samtaler og fælles skrivesessioner, der har fået mig godt igennem corona-nedlukningen.

Tak til Meg Holden og Annika Airas for stor gæstfrihed under mit ophold på Simon Fraser University i Vancouver og for deres vedholdende interesse i mit forskningsarbejde, der har mundet ud i flere publikationer og samarbejder. Megs arbejde med den pragmatiske planlægningslitteratur har ligeledes været en væsentlig inspirationskilde i min faglige udvikling.

I færdiggørelsen af det skriftlige arbejde skylder jeg også en særlig tak til Martin Frandsen og Lasse Koefoed for gennemlæsning og kritisk konstruktiv feedback ved intern evaluering. Tak til Louise Løj Jul Hansen for grafisk førstehjælp. Også tak til Niels Hilfling Nielsen for endelig opsætning og stor hjælpsomhed i den afsluttende proces.

Endelig skylder jeg en særlig tak til alle mine nærmeste for at denne ph.d. kunne blive til virkelighed. Tak til Ernesto for at give mig styrke og tro også i de kritiske timer. Tak til Maya og Ingrid for give mig andre ting at tænke på. Tak til Miriam, Edina, Heidi, Pia, Cecilie, Katrine og Maj for gode venskaber og stadig opmuntring til at jeg nok skulle nå i mål. Endelig stor tak til min mor og far, bedstemødre og brødre Lau og Terkel for altid at være der og støtte op fra sidelinjen.

Mette Agger Eriksen, Maria Hellström Reimer, Louise Løj Jul Hansen og Gametools har bidraget med billeder og figurer.

Majken Toftager Larsen

Juni 2021

Resumé

Planlægning er et multidisciplinært felt, hvor planlæggere arbejder med at udvikle og kvalificere projekter i en virkelighed, der er præget af kompleksitet og usikkerhed. Helhedsorientering og tværgående projekter stiller nye krav til, hvordan det interne samarbejde i kommunerne tilrettelægges. Denne afhandling handler om, hvordan planlæggere fra danske og svenske kommuner eksperimenterer med metoder, der understøtter tværfaglig refleksion og samarbejde i og imellem forskellige forvaltninger. Eksperimenterne har fundet sted inden for det grænseoverskridende Interreg-projekt, Urban Transition Øresund (2011-2014), der var orienteret mod at fremme en bæredygtig byudvikling med deltagere fra en række kommuner og universiteter i Øresundsregionen. Over en periode på halvandet år gennemførtes der i projektet en iterativ designproces med planlæggere og forskere, der mandede ud i samarbejdsspillet *Urban Transition*.

Gennem en narrativ tilgang præsenterer afhandlingen en detaljeret fortælling, om hvordan planlæggere med forskellige fagligheder og positioner er med til at designe spillet og afprøve det i en række planlægningsprojekter i tre kommuner. Det empiriske grundlag er skabt på baggrund af at jeg som ph.d. studerende selv har deltaget i processen og således fulgt de diskussioner, der har fundet sted mellem planlæggere og forskere på en lang række møder, spileksperimenter i kommunerne og refleksionsworkshops.

Med udgangspunkt i den filosofiske pragmatisme, Donald Schön og John Foresters teorier om refleksiv praksis i planlægning, samt participatory design litteraturen, analyseres spiludviklingsprocessen som en iterativ designproces, hvor planlæggerne udvikler nye forståelser af muligheder for at forme tværfagligt samarbejde i komplekse byudviklingsprojekter. Afhandlingen arbejder ud fra problemstillingen: *Hvordan kan iterative designeksperimenter, organiseret igennem en spiledesignproces, understøtte planlæggeres tværfaglige refleksion og samarbejde omkring problemløsning og udvikling af planforslag?* For nærmere at forstå konteksten for de iterative designeksperimenter, undersøges planlæggernes erfaringer med byplanlægningsfeltet med følgende underspørgsmål: *Hvordan oplever de planlæggere, der deltager i Urban Transition Øresund, at forandringer i planlægningsfeltet skaber forskydninger i deres praksis og skaber udfordringer omkring tværfagligt samarbejde?* På baggrund af afhandlingens teoretiske og empiriske analyser peges der på nogle overordnede anbefalinger til, hvordan iterative designeksperimenter kan understøtte tværfagligt samarbejde omkring komplekse problemstillinger i planlægning. Ligeledes diskuteres forskerroller til at initiere og facilitere eksperimentel metodeudvikling.

Afhandlingen består af to teoretiske og analytiske hoveddele omkring dels planlægning og dels refleksiv praksis og participatory design, der understøtter hinanden i den samlede besvarelse af forskningsspørgsmålene. Kapitel 3 skaber en teoretisk indføring i forskydninger i dansk og svensk planlægningspraksis, der senere bliver belyst empirisk igennem

planlæggerfortællinger i kapitel 6. Kapitel 4 præsenterer det teoretiske grundlag omkring refleksiv praksis og participatory design, der danner rammerne for analyser af spiludviklingsprocessen i kapitel 7 og 8.

I kapitel 2 præsenteres afhandlingens case, Urban Transition Øresund, og den organisatoriske rammesætning samt målsætninger, som projektet arbejdede ud fra. Der gives en detaljeret beskrivelse af idegrundlaget i spildesignprocessen samt de spilleregler, som Urban Transition spillet kom til at bestå af.

Kapitel 3 handler om hvordan planlægningsfeltet i Danmark og Sverige udfordres af stigende kompleksitet og viser, hvordan forandringer i planlægningens vilkår og problemstillinger sætter spor i planlæggerroller og tværfaglige organiseringsformer.

Kapitel 4 er afhandlingens væsentligste teorigenkapitel, der udfolder temaet omkring refleksiv praksis og iterative designeksperimenter i tværfaglige grupper af planlæggere. Igen gennem den pragmatiske planlægningslitteratur – med en særlig vægt på Donald Schön og John Forester - viser jeg, hvordan professionel praksis inden for byplanlægning udvikles igennem kontinuerlige læreprocesser, hvor planlæggere løbende reflekterer ud fra situerede hverdagsmæssige sociale og materielle kontekster. Jeg argumenterer, hvordan litteraturen inden for participatory design kan bidrage til planlægningsteorien ved at fokusere på særlige strukturer for refleksiv praksis.

Kapitel 5 beskriver afhandlingens metoder, som dels bygger på de teoretiske grundforståelser, der er præsenteret i de foregående kapitler, men som ikke mindst også er blevet formet af min deltagelse i Urban Transition Øresund. Her præsenteres en modus 2 baseret tilgang, hvor de metoder jeg har anvendt, både har været tilrettelagt med henblik på at skabe viden i en akademisk kontekst samt at bidrage til læreprocesser i et praktisk felt. Kapitlet munder ud i en narrativ analysestrategi for de tre efterfølgende empiriske kapitler.

Kapitel 6 præsenterer en række fortællinger om, hvordan de planlæggere, der deltog i UTØ, fortolker deres muligheder og vilkår for at påvirke og forme planlægningsprocesser. Fortællingerne om planlæggernes erfaringer med udfordrende planlægningsituationer danner konteksten for udviklingen af *Urban Transition* spillet.

Kapitel 7 og 8 har fokus på spiludviklingsprocessen omkring *Urban Transition* spillet. Kapitel 7 dykker ned i de første faser af spildesignprocessen, hvor planlæggere og forskere indrammer de problemstillinger og praksissituationer, som spileksperimenterne skal adressere, og udvikler et design for spillets struktur. Der etableres en situeret fortælling om, hvordan co-design i byplanlægningspraksis kan udvikle nye formater for tværfagligt samarbejde.

Kapitel 8 udgør afhandlingens hovedanalyse, der udfolder hvordan det nu mere færdigudviklede brætspil *Urban Transition* bliver afprøvet i en række virkelige planlægningsituationer ude i kommunerne, og hvordan planlæggerne reflekterer over spillet som ramme for tværfaglig dialog og samarbejde i bæredygtig byudvikling. Planlæggernes refleksioner peger på, hvordan de ser muligheder og barrierer i at rekonfigurere planlægningskommunikation i konkrete praksissituationer med udvikling af planforslag og skubbe til eksisterende problemforståelser og betydningssystemer, der findes inden for kommunale forvaltninger.

Kapitel 9 indeholder afhandlingens konklusioner.

Abstract

Planning is a multidisciplinary field in which planners work to develop and improve projects in a context of complexity and uncertainty. Holistic and cross-sectorial projects place new demands on how internal collaboration in the municipalities is organised. The dissertation deals with how urban planners from Danish and Swedish municipalities conduct experiments with methods aiming at interdisciplinary reflection and collaboration in and between different urban administrations. The experiments have taken place within a cross-border Interreg project, Urban Transition Øresund (2011-2014), that was initiated with the ambition to promote sustainable urban development within the Øresund region, and where a number of municipalities and universities took part. During a period of around one and half year an iterative design process with planners and researchers was conducted within the framework of the project. This eventually led to the collaboration-based serious game *Urban Transition*.

Through a narrative approach the dissertation presents a detailed story on how planners with different positions and professional competences participate in designing the game and testing it in a number of planning projects in the municipalities. The empirical foundation has been created on the background that I as a PhD student have taken part in the process and witnessed the discussions that have taken place between planners and researchers during meetings, game experiments in the municipalities and reflection workshops.

Based on the philosophical pragmatism, Donald Schön and John Foresters theories on reflective practice in planning as well as literature within participatory design, the creation of the game is analysed as an iterative design process where planners develop new understandings of possibilities to form interdisciplinary collaboration in complex urban development projects. The dissertation investigates the question: *How can iterative design experiments organized through a game design process promote planners' interdisciplinary reflection and collaboration on problem solving and development of planning proposals?* In order to understand the context of the iterative design experiment, planners' experiences with the planning field with the following sub-question: *How do the planners who participate in Urban Transition Øresund experience that transformations within the planning field are causing alterations of their practice and lead to challenges around interdisciplinary collaboration?* Based on the dissertations theoretical and empirical analyses, a number of general recommendations is put forward on how iterative design experiments can support interdisciplinary collaboration around complex issues in planning. Ultimately researchers' roles in initiating and facilitating development of experimental methods are discussed.

The dissertation consists of two main theoretical and analytical parts on first planning and then reflective practice and participatory design. These work collectively to answer

the research questions. Chapter 3 gives a theoretical introduction to transformations in Danish and Swedish planning practice which later are illuminated empirically through planners' stories in chapter 6. Chapter 4 presents the theoretical foundation on reflective practice and participatory design that creates the framework for the analyses of the game design process in chapter 7 and 8.

Chapter 2 presents the dissertations case, Urban Transition Øresund, and the organizational framework and goals that the project built on. The chapter contains a detailed description of the design researchers' ideas behind the game design process and the rules that the final Urban Transition game became based on.

Chapter 3 concerns how the planning field in Denmark and Sweden is challenged by rising complexity and shows how changes in planning conditions and problems have an impact on planner roles and interdisciplinary forms of organization.

Chapter 4 is the most substantial theoretical chapter that unfold the theme on reflective practice and iterative design experiments in interdisciplinary groups of planners. Through the pragmatic planning literature – with a special emphasis on Donald Schön and John Forester – I demonstrate how professional practice in urban planning is developed through continuous learning processes where planners reflect from situated everyday social and material contexts. I argue how the literature on participatory design can contribute to planning theory by focusing on specific structures for reflective practice.

Chapter 5 describes the methods of the dissertation that build on the theoretical understandings that have been presented in the previous chapters but not least have been shaped through my participation in Urban Transition Øresund. A mode 2 research based approach is presented where the methods that I have used has been oriented towards creating knowledge in an academic as well as contributing to learning processes in a practical context. The chapter ends with a narrative analytical strategy for the subsequent three analytical chapters.

Chapter 6 presents a number of narratives on how the planners that participated in Urban Transition Øresund interpret their opportunities and conditions for influencing and shaping planning processes. The narratives on planners' experiences on challenging planning situations set the context for the iterative design process leading to the Urban Transition game.

Chapter 7 and 8 focus on the process of game design with the *Urban Transition* game. Chapter 7 dives into the initial phases of the iterative design process where planners and researchers frame issues and situations in planning practice that the game experiments must address and develop a structure for the game. A situated narrative is established that illuminates how co-design in urban planning practice can develop new formats aimed at

interdisciplinary collaboration. Chapter 8 constitutes the main analysis of the dissertation and unfolds how the now almost fully developed game *Urban Transition* is tested in a number of real-life planning situations in the municipalities and how planners reflect on the game as a framework for interdisciplinary dialogue and collaboration in sustainable urban development. The planners' reflections point at how they see opportunities and barriers in reconfiguring planning communication in specific practice situations with the development of planning proposals and inquire into existing problem understandings and systems of meaning within urban administrations.

Chapter 9 covers the conclusions of the dissertation.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	7
Byplanlægning i en usikker virkelighed. Nye kompetencer og praksisser	8
Social læring i et multidisciplinært professionsfællesskab	10
Refleksiv praksis i tværfaglige projektgrupper	12
Eksperimenter, co-design og læring i planlægningspraksis	13
Participatory design og scenografier i refleksiv praksis	14
Problemformulering.....	15
Læsevejledning	16
2. Case: Urban Transition Øresund.....	19
Interreg programmets projekt-organisatoriske ramme.....	20
Urban Transition Øresund.....	22
Projektets overordnede målsætninger.....	22
Deltagere i projektet	23
Arbejdsgruppe spil som samarbejdsform	24
Urban Transition spillet.....	26
Spilleregler som præsenteret i Urban Transition spillet.....	31
3. Stigende kompleksitet i dansk og svensk planlægning	33
Forskydninger og forgreninger i planlægningens vilkår og opgaver.....	34
To lande og nye spor for velfærdsbyen igennem governance	34
Danmark: Strategisk planlægning under differentierede planmæssige vilkår	35
Sverige: Fra kommunalt planmonopol til planlægning i en ny virkelighed.....	37
Nye mere komplekse opgaver i dansk og svensk planlægning	41
Flere fagligheder er engagerede i byudvikling	45
Hybride planlæggerroller	46
Plankulturer i det tværfaglige samarbejde	51
Konklusion	57
4. Refleksiv praksis og designeksperimenter med byplanlæggere	59
Introduktion	59
Pragmatiske rødder i refleksiv praksis	60
Pragmatismens bidrag og relevans for planlægning	60

Community of inquiry – Refleksion og læreprocesser i demokratiske undersøgelsesfællesskaber.....	62
Den problematiske situation som udgangspunkt for læring og organisering af handlefællesskaber	65
Real-world eksperimenter.....	68
Planlæggeren som reflekterende praktiker.....	73
Omskiftelige institutioner og professionel praksis som en kontinuerlig læreproces.....	73
Problemindramning af usikre, komplekse situationer.....	74
Foranderlige planlægningsinstitutioner og en hybrid planlæggeridentitet	79
Refleksiv praksis omkring tværfaglig problemløsning i planlægning.....	81
Eksperimenter	84
Kritik af et individcentreret fokus	86
Refleksiv praksis i en politisk og institutionel planlægningskontekst.....	88
Et kritisk-pragmatisk blik på refleksiv praksis i mødet mellem modstridende interesser.....	89
Listening som praktisk fortolkende aktivitet	94
Designing som kollektiv sense-making	95
Spil som designeksperimenter, der iscenesætter refleksiv praksis.....	96
Designpraksisser rettet mod etablering af offentligheder omkring social læring	97
Spil som medlem af participatory design-familien.....	100
Spil i byplanlægning	101
Behov for et kritisk blik på feltet.....	102
Organisering af eksperimentelle spilformater for refleksion i udfordrende planlægningsprojekter	103
Spil som en socio-materiel praksis	103
Forståelser af social læring igennem spildesign	108
Designinterventioner og frirum som mikro-aktivisme	112
Konklusion	115

5. Et participatorisk case-studie af et grænseoverskridende udviklingsprojekt 119

Forskerrolle i et modus 2 orienteret projektsamarbejde	120
Forpligtelser og opgaver	120
Mit forskningsfokus – forgreninger, vildveje og en pragmatisk tilgang i problemindramning	121
Casestudie af et iterativt designeksperiment i byplanlægningspraksis	125
Phronesis og studiet real-world situationer og erfaringer.....	125
Case-narrativer som analytisk metode	128
Afhandlingens empiriske grundlag.....	130

Arbejdsgruppen Spil som samarbejdsform.....	131
Arbejdsgruppen Planprocesser.....	132
En deltagende forskningsmetode.....	134
Observation og deltagelse i møder og workshops.....	136
Feltdagbøger.....	137
Interviews med planlæggere og observation af udvalgte workshops i kommunerne.....	139
Dokumenter.....	140
Facilitering af workshops.....	140
Analysestrategi.....	141
6. Udfordringer i tværfagligt planlægger-samarbejde. Erfaringer med at planlægge i en usikker virkelighed	145
Indledning.....	145
Planlæggere, planlægningsvilkår og projekter.....	145
Nye krav til planlæggerens faglighed	147
Planlægning er meget mere end at lave en lokalplan.....	147
Mødet med nye typer opgaver er lidt af et kulturchok	149
Det er svært at stille krav over for developere	150
Det er en fordel at eje jorden selv	151
Økologisk bæredygtighed er fælles mindset	153
Vi skal løfte flere opgaver igennem områdebaserede indsatses.....	154
Vi skal skabe bedre rammer for at involvere borgerne tidligt i byudviklingen	156
Rollen som planlægger er blevet mere politisk.....	158
Planlæggerne udvikler deres professionsfelt gennem refleksion og praksis	160
Tværfagligt samarbejde er vigtigt, men svært - Praksiskritikker af en helhedsorienteret og dialogbaseret planlægning	161
Eksisterende visioner for bæredygtighed er ikke blevet integreret på tværs af forskellige politikområder.....	162
Silotænkning gør det svært at finde helhedsløsninger på tværs af forvaltninger .	166
Balancering mellem myndigheds- og udviklingsopgaver.....	172
Demonstrationsprojekter og samarbejde på tværs af forvaltninger i områdebaserede indsatses.....	173
Praksisproblemer der lægger sporet for spil som tværfaglig samarbejdsform	177
7. Spillepladen sættes. Co-design i byplanlægningspraksis i udvikling af formater for tværfagligt samarbejde	181
Prolog: Afsøgning af formater, der kan udforske samarbejdsformer i kommunerne	181
Problemindramning: Hvilke praksisproblemer skal vi adressere?	186
Kortlægning af udfordrende praksissituationer	186

Forskellige faglige syn på komplekse udfordringer	187
Spillet ville gøre en reel forskel, hvis.....	192
Etablering af en offentlighed omkring diffuse og meget situationsspecifikke samarbejdsudfordringer	195
Designbrief som outcome på problemindramning	195
Udvikling af spilkoncept: Refleksioner omkring muligheder for at iscenesætte forskellige samarbejdsituationer.....	196
Eksperimentel afprøvning af prototyper på samarbejdsspil	198
Indramning af spilleregler, materialer og spilmekanikker.....	202
Forhandlinger om bæredygtighedskriterier igennem fælles betydningskabelse..	205
8. Spileksperimenter og iscenesættelse af tværfaglig refleksion.....	213
Spiltests: Iscenesættelse af reflection-in-action	213
Oversigt over spiltests	215
Sege Park: Inputs til bæredygtighedsstrategi i dialog på tværs af projektgruppe og styregruppe	217
Slagterigrunden i Roskilde: Kvalificering af developerforslag – udvikling af trafikforhold og fokus på kulturarv.....	221
Refleksion i praksiseksperimenter - Problemindramning og konceptudvikling i real-life planlægningssituationer.....	224
Reflection-on-action omkring spil som socio-materiel struktur for tværfaglig kommunikation	226
Bevidsthed om egen rolle og anerkendelse af andre positioner og dagsordener.	228
En mere uformel mødeform – anderledes strukturering af dialog	230
Fremmer en fælles faglig dialog frem for individuel opgaveløsning.....	233
Legitimering af værdier, der ellers ofte er under pres	236
Fælles betydningskabelse omkring centrale begreber.....	239
Spillets begrænsninger.....	240
Udfordring af formaliserede arbejdsgange i planlægningsprocesser.....	241
Det ville kortslutte hierarkiserede arbejdsgange – oplevede vanskeligheder ved at iscenesætte samarbejde om udvikling af målsætninger med politikere og borgere.	245
Spil som udgangspunkt for socio-materiel restrukturering af planlægningspraksis, social læring og mikro-aktivisme omkring tværfagligt samarbejde	246
9. Konklusion.....	253
Diskussion: Forskerroller og eksperimentel metodeudvikling i planlægningspraksis	258
Eksperimenter og kommunal nul-fejls kultur	260

Litteraturliste.....263

Bilag A: Urban Transition projektbeskrivelse..... 276
Bilag B: Slutrapport Urban Transition Øresund 297
Bilag C: Afrapportering af Grønt Spel (Urban Transition spillet)..... 304
Bilag D: Oversigt over min involvering i Urban Transition Øresund..... 336
Bilag E: Interviewguides..... 34
Bilag F: Designbrief for Urban Transition spillet 351

1. Indledning

Planlæggere og hverdagens planlægningssituationer har stor betydning for, hvordan der udvikles nye kreative handlingsstrategier inden for byplanlægningsfeltet. Afhandlingen handler om Interreg-projektet Urban Transition Øresund 2011-2014, der igennem erfaringsudveksling og eksperimenterende metoder udforskede tværfaglige samarbejdsformer rettet mod en bæredygtig byudvikling. Projektet involverede, foruden en række forskere, planlæggere med forskellige faglige og forvaltningsmæssige baggrunde fra tre danske¹ og to svenske² kommuner i Øresundsregionen. Udgangspunktet for projektet var kommunernes oplevede vanskeligheder med at omsætte politiske målsætninger om bæredygtig byudvikling til faktiske løsninger i planlægningspraksis. En særlig problemstilling, der blev rettet fokus på, var det tværfaglige samarbejde med forskellige forvaltninger i byudviklingsprojekter. Det dannede baggrund for at planlæggere sammen med en gruppe forskere udviklede det analoge brætspil *Urban Transition*. Spillet kom til at handle om at facilitere en mere dybdegående dialog mellem planlæggere om bæredygtig byudvikling, og ad denne vej kvalificere og udvikle konkrete planlægningsprojekter i kommunerne. Flere planlæggere var altså direkte involveret i selve designprocessen, hvor brugsituationer, problemstillinger, indhold, spilleregler og ønsket outcome blev defineret. På samme måde testede planlæggerne spillet i virkelige planlægningssituationer og reflekterede over dets potentiale for at skabe nye strukturer for dialog, samarbejde og læring i udvikling af for eksempel lokalplanforslag, bæredygtighedsstrategier, klimatilpasningsinitiativer og handleplaner for områdebaserede indsatser.



Billeder fra udviklingsprocessen af *Urban Transition* spillet

¹ Københavns Kommune, Roskilde Kommune, Ballerup Kommune

² Malmö Stad, Lunds Kommun

Som ph.d.-studerende fulgte jeg alle faserne i spildesignprocessen, hvor jeg også var deltager i spileksperimenter og diskussioner af, hvordan spillet kunne understøtte samarbejdssituationer omkring planudvikling. Samtidig har jeg også deltaget i en lang række samtaler, møder og workshops i det større Urban Transition Øresund projekt, hvor jeg har fået et unikt indblik i planlæggeres erfaringer og oplevelser af udfordringer med tværfaglige projekter og arbejde med konkrete målsætninger for en bæredygtig byudvikling. Arbejdet med spildesign i en professionel kontekst var nyt for mig, såvel som for hovedparten af de planlæggere der deltog. Det var således en øjenåbner, hvordan *Urban Transition* spillet var med til at sætte rammerne for nye dialoger mellem planlæggere med forskellige faglige baggrunde og positioner i de kommunale forvaltninger. Dialoger, der var væsentlige for at komme videre med at udvikle de byudviklingsprojekter, som planlæggerne var involverede i. Med udgangspunkt i erfaringerne fra Urban Transition Øresund projektet, interesserer jeg mig i afhandlingen for, hvordan iterative designeksperimenter - som udviklingen af brætspillet er et eksempel på - kan skabe en platform for tværfaglig refleksion og ad den vej organisere læreprocesser omkring komplekse planproblemer. Med andre ord læreprocesser, der kan skubbe til og etablere nye perspektiver på samarbejdet mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger. Mit møde med de planlæggere, der deltog i Urban Transition Øresund, var et møde med et levende professionsfællesskab, præget af et stort engagement i at udvikle nye metoder og tilgange til de problemer, som de mødte i deres praksis. Ambitionen med denne afhandling er derfor at undersøge, hvordan der i kommuner, der arbejder under forskellige planlægningsvilkår og eksisterer forskellige kulturer for forvaltningernes arbejde, eksperimenteres med og reflekteres over det tværfaglige samarbejde i byudviklingsprojekter.

Byplanlægning i en usikker virkelighed. Nye kompetencer og praksisser

Arne Gårdmand fremhæver i sin introduktion til *Dansk Byplanlægning 1938-1992*, hvordan planlægning som en aktivitet må forstås både ud fra, hvordan den reproducerer eksisterende samfundsstrukturer, og hvordan den kan "*skaffe os ny indsigt, og bruges til kreativt at omdanne vores fysiske omgivelser*" (Gaardmand, 1993, s. 5). Uden at lukke øjnene for hvordan planlægning ofte tilgodeser dominerende politiske og økonomiske interesser, er det interessant at undersøge, hvordan planforslag kan vise alternativer og skabe anvisninger til, hvordan mere vidtgående visioner for en bæredygtig udvikling kan materialiseres i byudviklingen. Disse undersøgelser og visionsbilleder behøver ikke at ske på tegnebrættet hos en anerkendt stjernearkitekt, men kan finde sted helt ned på et mikro-plan i hverdagens planlægningssituationer, hvor planlæggere mødes for at udvikle planforslag. Planlæggere har her mulighed for at forme alternativer på baggrund af deres viden og indsigter. Det

er netop det mulighedsrum, hvor planlæggere bidrager til at udvikle vidensgrundlaget for planlægning, der har interesseret mig i denne afhandling.

Byplanlægning er blevet et dynamisk felt, hvor planlæggere arbejder med indfri visioner om en økologisk, økonomisk og social bæredygtig byudvikling i en kompleks virkelighed. Forandringer i planlægningens vilkår er med til at gøre byplanlægningens opgaver mere udefinerede og sammensatte. Planlægningslitteraturen har vist, hvordan byplanlægningen får til opgave at løse stadig flere samfundsmæssige problemstillinger. Der rejses stigende krav til at planlæggere arbejder strategisk, koalitionsopbyggende og helhedsorienteret for at løse disse, på samme tid som der udvikles en sensitivitet overfor de lokalområder, som planlægningen intervenserer i (Healey, 2009; Holden, 2012; Nyseth et al, 2019; McCormick et al, 2013). I dansk og svensk byplanlægning inddrages stadig flere faglige perspektiver til at udvikle byerne. Klassiske byplanlæggerprofessioner som arkitekter og ingeniører har i dag i langt højere grad fået selskab af andre fagligheder, når der skal findes nye løsninger på bymæssige problemstillinger. Studier inden for dansk og svensk planlægning viser, hvordan der har udviklet sig forskellige planlæggerroller, der indgår i forskellige netværk, indtager forskellige opgaver og arbejder ud fra forskellige metoder og måder at se byen på (Sehested, 2003; 2009 & Nilsson, 2003; 2007).

Projektsamarbejdet i Urban Transition Øresund er en interessant case på, hvordan forskellige kommuner oplever udfordringer i planlægningen og arbejder med forskellige målsætninger og typer af forvaltningsorganiseringer i planarbejdet. Afhandlingen undersøger hvordan planlæggere, der arbejder i forskellige kommuner og i forskellige positioner inden for de kommunale forvaltninger, oplever nye planlægningsvilkår forskelligt og peger på, hvordan det på også forskellig vis udfordrer til nye praksisformer. Disse præsenteres igennem række fortællinger, der viser at presset for nye praksisformer ikke kun drejer sig om udvikling af den enkelte planlæggers kompetencer, men også involverer ændringer i plankulturer omkring samarbejde og vidensdeling i projektudvikling.

Flere studier i dansk og svensk planlægningspraksis indikerer, hvordan disse nye planlægningsvilkår leder til hyppige organisatoriske omlægninger i kommunernes planarbejde. Det afspejler således en bredere tendens til en øget fragmentering og flygtighed inden for professionerne, sådan som det fremhæves inden for studier af organisationer og arbejdsliv (Hartmann-Petersen, 2009; Drewes, 2010; Pedersen & Nielsen, 2009). Inden for planlægningsfeltet kommer det til udtryk ved at planlæggere arbejder med skiftende projekter, skal forholde sig til ændrede politiske prioriteringer eller organisatoriske omlægninger, hvor de løbende skal indgå i nye relationer med byens udviklere og lokalsamfund. Dette gælder ligeledes indadtil i de kommunale forvaltninger, hvor nye samarbejdsrelationer med kolleger løbende skal etableres.

De eksisterende studier omkring planlæggerroller har vist, hvordan de enkelte planlæggere reflekterer over og søger at navigere i denne mere komplekse virkelighed. Men det er derimod underbelyst, hvordan der skabes læreprocesser i de grupper af planlæggere, der samlet varetager projektudvikling. Planlæggerne i Urban Transition Øresund rejste en kritik af, hvordan byplanlægningsarbejdet ofte blev oplevet som fragmenteret og præget af silotænkning og organisering af indsatser omkring enkeltstående projekter uden at have blik for byens samlede plan. En af projektets konklusioner var, at der var behov for et øget fokus på læring i de kommunale organisationer. Behovet for et fokus på læreprocesser på tværs af fagligheder, forvaltninger og projekter er tvingende nødvendigt for at løse de (fælles) komplekse planlægningsproblemer, der opstår i forbindelse med klimaforandringer, presset på økosystemer og naturressourcer, samt stigende social diversitet og ulighed. Det er mit ærind i denne afhandling at undersøge, hvordan der kan arbejdes med formater for tværfaglig refleksion og læring, der kan understøtte det interne samarbejde i kommunerne til at løse komplekse planlægningsproblemer i en mere flygtig organisatorisk struktur. Afhandlingen viser, hvordan de enkelte mødesituationer omkring udvikling af planforslag spiller en væsentlig rolle i forhold til at organisere tværfaglig refleksion og læreprocesser.

Social læring i et multidisciplinært professionsfællesskab

Byplanlægning er et tværfagligt felt, hvor planlæggerne repræsenterer forskellige fagfelter. Afhandlingen præsenterer en bred forståelse af hvad en planlægger er og afgrænser sig dermed ikke til dem, der er sidder i byplanafdelinger eller tekniske forvaltninger og varetager klassiske planopgaver omkring udarbejdelse og kvalificering af planforslag som lokalplaner og fysiske helhedsplaner. Casestudiet af Urban Transition Øresund viser, hvordan flere ansatte i kommunerne arbejder med byudviklingsindsatser igennem miljø- og kulturforvaltninger, eller er ansat direkte i områdeværede indsatser, og at planlæggerne udvikler deres praksis med udgangspunkt i forskellige fagområder inden for fx arkitektur, miljøforvaltning, geografi, kommunikation og socialt arbejde. Man kan sige at planlæggernes fagligheder og kompetencer er et forsøg på at reflektere og imødekomme de problematiseringer og behov, som rejses af den bredere offentlighed i takt med samfundsmæssige forandringer. Planlæggeridentiteter udvikler sig ikke inden for et vakuum, men netop som en dynamisk reaktion på at nye udfordringer opstår. Dette ses ikke blot i udviklingen af nye uddannelsesprofiler eller i kommunernes organisatoriske omstruktureringer med formulering af nye værdigrundlag og ansættelse kandidater med andre kompetencer. Det viser sig også i planlæggernes eget ønske om at udvikle deres praksis igennem deres arbejde.

Det stærke fokus på strategisk og projekt/stedsbaseret planlægning i interaktion med eksterne aktører, skaber stigende forventninger til at planlæggere også internt i forvaltningerne kan samarbejde på tværs af forskellige fagfelter og organisatoriske skel, for at finde løsninger. Som konsekvens har kommunerne også ofte gennemgået organisatoriske og ledelsesmæssige omstruktureringer, der skulle medvirke til en mere tværfaglig opgaveløsning og som forsøg på at etablere et bedre samarbejde med borgere og virksomheder (Sehested og Lund, 2012; Nilsson, 2009). Det ses som en stigende nødvendighed, blandt aktører inden for planlægningsfeltet, at ansatte med forskellige fagligheder kender hinandens fagområder og kan samarbejde på tværs af sektorer og vidensniveauer. Dette gælder alle kommuner uanset størrelse og geografi (Damvad & Grandville, 2021).

Afhandlingen undersøger, hvordan udvikling af problemløsningskapaciteter i planlægning ikke kun handler om en inddragelse af den faglige viden som forskellige planlæggere sidder inde med. Altså den tekniske, arkitektoniske og designmæssige viden eller viden om byens sociale geografi, kulturliv eller borgerinddragelse. Udover udnyttelse af den 'know how', der præger de enkelte fagområder, må der i planlægningssituationer også rettes stor opmærksomhed på dialog om værdier og udvikling af relationer. Altså en social læreproces, sådan som det for eksempel er blevet understreget igennem den amerikanske planlægningsteoretiker, John Friedmanns arbejde:

Social learning (...), begins and ends with action, that is purposeful activity. It is a complex time-dependent process that involves, in addition to **action** itself (which breaks into the stream of ongoing events to change reality) **political strategy and tactics** (which tell us how to overcome resistance) **theories of reality** (which tell us what the world is like) and the **values** that inspire and direct the action. Taken together, these four elements constitute a form of **social practice**. It is the essential wisdom of the social learning tradition that practice and learning are construed as correlative processes, so that one process necessarily implies the other (Friedmann, 1987, s. 181-182)

Friedmann fremhæver, hvordan social læring kommer til udtryk gennem handlinger, som er formet af særlige værdier og verdensforståelser. Han har været med til at understrege, hvordan planlægningen ikke blot er en profession i en mere teknisk forstand, der beskæftiger sig med arealplanlægning og bydesign. Han har været pioner i forhold til at vise, hvordan planlægning handler om værdier og dermed også må udforskes i et samfundsvidenskabeligt perspektiv. Flere planlægningsteoretikere, såsom Patsy Healey, Heather Campbell og Robert Marshall efterlyser en dyberegående diskussion af værdier og etikker i byplanlægning både inden for forskning og praksis i takt med at planlægningsfeltet er blevet mere komplekst (Healey, 2009; Campbell og Marshall, 2002). Fagtraditioner, der i dag er involveret i byplanlægningsfeltet, er udviklet omkring forskellige forståelser af, hvilke problemer de er blevet sat i verden for at løse. Disse bekræftes ofte i de organisatoriske og institutionelle baser, som de har været med til at opbygge. Konflikter i det

tværdisciplinære samarbejde består derfor også ofte i konflikter mellem forskellige værdier og problemforståelser.

Refleksiv praksis i tværfaglige projektgrupper

Afhandlingens bidrag er at udvikle en forståelse af, hvordan refleksiv praksis i tværfaglige grupper af planlæggere kan genforhandle de konflikter, der opstår i mødet mellem forskellige faglige perspektiver og opgaver. Med andre ord, hvordan det kan skabe social læring og lede til nye handlingsorienteringer, der integrerer planlæggeres forskellige former for viden. Ved at følge en række eksperimenter med spil som mødeform i real life planlægningssituationer undersøger afhandlingen, hvordan praktisk situerede læreprocesser kan udfordre vanetænkning og rutinebaserede måder at gennemføre byplanlægning på. Afhandlingen viser, hvordan udfordringer i det tværfaglige samarbejde ikke blot kan løses ved at anvende nye redskaber – som for eksempel bæredygtighedsværktøjer – men at det handler om at skabe situationer for dialog og læring, hvor der igennem debat mellem forskellige vidensfelter, er muligt at opnå nye indramninger af planlægningsproblemer og løsninger. Pragmatismen og Donald Schöns teori omkring refleksiv praksis åbner mulighed for at udvikle handlingsstrategier, der er baseret på en mere kompleks og socialt forhandlet analyse af en praksissituation, end hvad der er mulig igennem tilgange, der fokuserer på konceptuel udvikling af policy implementeringsmodeller alene.

Schöns refleksive praksis er ofte blevet fremhævet som en måde til at udfordre indlejrede vaner fra organisatoriske rutiner og socialisering i fagfællesskaber, ved at rette fokus på at udvikle nye problemindramninger. Schön beskriver, hvordan praktikere ofte er involverede i situationer, der er prægede af konflikter imellem forskellige værdier, mål, intentioner og interesser. Han peger på at en konfrontation med organisatoriske dilemmaer og konflikter skaber mulighed for social læring, hvor rutiner, principper og værdier kan re-evalueres. Et vigtigt element i at opnå social læring ligger i at identificere den tavse viden som ligger til grundlag for en stor del af praksis og er med til at styre rutiner og arbejdsgange. Den canadiske byforsker Meg Holden argumenterer at man ved at undersøge betydningen af organisatoriske rutiner for social læring, opnår en bedre forståelse for nuværende praksis, hvilket kan hjælpe til at rejse spørgsmålstejn ved rutiner og adfærdsmønstre (Holden, 2008).

Eksperimenter, co-design og læring i planlægningspraksis

Urban Transition Øresund repræsenterer en specifik case på en projektorganisering, der søgte at etablere en længerevarende struktur for at udvikle eksperimentel læring. Spiludviklingsprocessen med *Urban Transition* spillet insisterede på at opholde sig længere tid ved udfordrende praksissituationer, for at planlæggerne i fællesskab skulle undersøge, hvad problemstillingerne bestod i. På den måde har processen søgt at udfordre en offentlig forvaltningspraksis fokuseret på at præsentere hurtige løsninger. Det er min hypotese at en sådan arena, der er lokaliseret uden for de formelle organisatoriske strukturer i de kommunale forvaltninger, rummer en mulighed for at etablere et refleksionsrum, hvor planlæggere med forskellige professionelle baggrunde og arbejdsområder kan engagere sig i fælles eksperimenter, der kan etablere nye komplekse forståelser af hverdagspraksisser og rutinerede samarbejdsformer i de kommunale forvaltninger. Projektet var et eksempel på, hvordan mange planlæggere løbende søger at udvikle rationaler og en bedre analytisk forståelse af deres egen praksis og udvikle metoder og tilgange. Projektets planlæggere viste, hvordan mange havde en oplevelse af at engagere sig i nye felter, hvor viden om, hvad der er den bedste måde at gøre det på er begrænset.

Det pragmatiske perspektiv fordrer at undersøge, hvordan institutioner og praksisser kan udvikles til at støtte en demokratisering af vidensproduktionsprocesser (Holden, 2008). Forester understreger, hvordan arbejdet med planforslag er en praktisk situeret kommunikativ proces, der er organiseret omkring sociale konventioner, som har udviklet sig mellem dem, der deltager i planlægningspraksis. Han understreger, hvordan udvikling af vores fysiske omgivelser ikke bare er en intuitiv proces udført af en arkitekt, men grundlæggende er en politisk proces, hvor planernes indhold løbende forhandles af dem, der deltager i planlægningsprocessen:

The design of the project evolves not only in the architect's or planner's mind, but more so in the shared sketches and drawings and proposals they can review and agree on together. What evolves is not simply an abstract form but **a socially constructed offer or proposal** that grows from a history of practical, working conversations that link interested parties. This "socially constructivist" notion of planning practice, and design practices more broadly, enables us to respect the **intuitive aspects** of the creation of form and also appreciate the thoroughly **social and indeed political character** of the communicative process through which any working design is achieved. (Forester, 1989, s. xx)

Forester beskriver, hvordan design af planer foregår som, det han kalder kollektiv betydningskabelse. Det vil sige at udformning af planforslag for fremtidig byudvikling udtrykker særlige designsituationer, hvor deltagerne udvikler betydninger igennem praktisk kommunikation. Dette blik på planudvikling som en socialt konstrueret og konstruerende proces, skaber en øget opmærksomhed på, hvordan der aktivt kan arbejdes med socio-

materielle rekonfigurationer af de dialoger og mødesituationer, hvor idegrundlaget til planforslag udvikles. Afhandlingens ærinde er således igennem spileksperimenter og reflektive samtaler med planlæggerne at rette et kollektivt fokus på de problematiske situationer, som planlæggerne befinder sig i til dagligt. Disse handler for eksempel om hvordan projekter startes op, hvordan skabes en kvalificering af developerforslag, der i højere grad imødekommer politiske mål, samt lokalsamfundets ønsker og bekymringer, hvilke målsætninger skal prioriteres i et givent projekt og hvordan.

En lang række forsknings- og udviklingsprojekter, der bredt kan rubriceres inden for modus 2, har de senere årtier søgt at udvikle nye tværfaglige praksisformer og af den vej skubbe til etablerede organisatoriske rutiner for problemløsning inden for planlægningen (Nolmark et al, 2009; Trencher, 2014; Lang et al, 2012). Med udgangspunkt i delte problemstillinger mødes praktikere fra forskellige organisationer med forskere i arenaer uden for de formelle og hierarkiserede strukturer, der præger deres hverdag og opfordres til at reflektere mere kritisk over deres egen praksis og eksperimenterer med nye former for praksisudvikling. Forskning viser, hvordan sådanne projekter kan skabe handlingsfællesskaber omkring delte problemstillinger blandt praktikere, der har begrænset kontakt i deres hverdagspraksisser. Drewes et al 2010 viser at der her kan skabes et inter-kollegialt rum, hvor man kan diskutere professionelle værdier og styrke fælles professionelle identiteter. Det er en kvalitet, der er særlig væsentlig når praktikere arbejder inden for flygtige organisatoriske strukturer (Drewes et al, 2010). Et fokus på iterative designeksperimenter kan dermed være at opbygge og udvikle relationer mellem planlæggere, der arbejder i mere fragmenterede og projektbaserede organisatoriske strukturer.

Participatory design og scenografier i reflektiv praksis

Participatory design interesserer sig for, hvordan designtaktikker kan anvendes til at understøtte forandringsprocesser. I afhandlingen etablerer participatory design et særligt fokus på, hvordan der kan introduceres alternative scenografier for mødesituationer omkring udvikling af planforslag. Jeg interesserer mig her for, hvilke scenografier i spildesign, der kan gå ind og udfordre de mere ritualiserede rutiner og praksisser, som kendetegner mødesituationer i planlægningsarbejdets hverdag. Særligt scenografier, der fordrer til debat om værdier, og rejser spørgsmål om, hvem der deltager hvornår, samt hvordan agendaer og dialoger struktureres. Igennem et etnografisk feltstudie af spildesignprocessen i Urban Transition Øresund viser afhandlingen, hvordan spil kan introducere en særlig form for socio-materiel læring, hvor læringsprocesser med planlæggere organiseres ud fra deres hverdagslige sociale og materielle kontekster.

Der er en stigende interesse for, hvordan eksperimenter med design thinking kan medvirke til at organisere nye netværk og handlingsfællesskaber i byudviklingsprojekter. Dette er for eksempel set i forbindelse med projekter med fokus på lokal affaldssortering og ressourceanvendelse (Munthe-Kaas og Hoffmann, 2017; Seravalli et al, 2017), eller igennem eksperimenter med midlertidige designs i byrum (Frandsen og Petersen 2014, Fabian og Samson, 2016; Nyseth et al, 2019). Men derimod er det underbelyst, hvordan det kan understøtte social læring mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger, når planforslag skal udvikles og kvalificeres.

Selvom planlægningsteorien anerkender betydningen af tværfagligt samarbejde og social læring mellem forskellige planlæggere, findes der kun begrænsede studier af, hvordan der kan skabes rum for situerede læreprocesser igennem reorganisering af socio-materielle praksisser. Afhandlingens ærinde er at udforske, hvad planlægningsfeltet – både i forskning og praksis – kan lære om udvikling af tværfaglige samarbejdsformer, ved at involvere sig i iterative designeksperimenter. Det deltagende case-studie af udviklingen af brætspillet *Urban Transition* viser, at forskere i planlægning kan lære noget af designforskernes måde at skabe rum for refleksion og udvikling af praksisfelter. Igennem deltagelse i det iterative designeksperiment, skaber afhandlingen en indblik i hvordan planlæggeres viden og erfaringer i konkrete planlægningsituationer forhandles i at udvikle bestemte problemforståelser og kvalificere handlingsforslag.

Ofte anvendes design-thinking som kreative gimmicks på udviklingsseminarer, der ikke rigtig bliver taget alvorligt i den kommunale organisation. Eller, som designforsker Maria Hellström Reimer peger på, er det kritiske potentiale er begrænset af en mere instrumentaliseret anvendelse i offentlige innovationsprocesser, hvor det ikke er muligt at rejse kritisk spørgsmålstejn ved de økonomiske, sociale og tekniske rationaler som disse bygger på (Reimer, 2016). På den baggrund er et vigtigt mål for afhandlingen også at undersøge, hvordan spil som en konkret socio-materiel praksis i sig selv er politisk, der kan organiseres med henblik på at skabe grundlæggende nye former for kommunikation, der er svært indpasselige i byplanlægningens eksisterende praksisformer.

Problemformulering

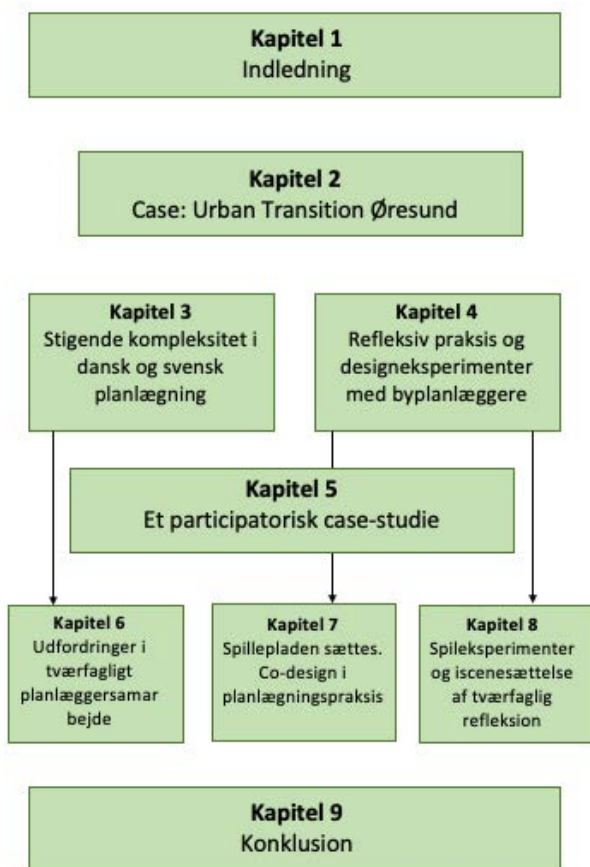
Hvordan kan iterative designeksperimenter organiseret igennem en spildesignproces, understøtte planlæggeres tværfaglige refleksion og samarbejde omkring problemløsning og udvikling af planforslag?

For nærmere at forstå konteksten for de iterative designeksperimenter, undersøges planlæggeres erfaringer med planlægningsfeltet med følgende undersøgelses spørgsmål:

- *Hvordan oplever de planlæggere, der deltager i Urban Transition Øresund at forandringer i planlægningsfeltet skaber forskydninger i deres praksis og skaber udfordringer omkring tværfagligt samarbejde?*

Læsevejledning

Afhandlingen består af to teoretiske og analytiske hoveddele omkring dels planlægning og dels reflektiv praksis og participatory design, der understøtter hinanden i den samlede besvarelse af problemformuleringen. Kapitel 3 skaber en teoretisk indføring i forskydninger i dansk og svensk planlægningspraksis, der senere bliver belyst empirisk igennem planlæggerfortællinger i kapitel 6. Kapitel 4 præsenterer det teoretiske grundlag omkring reflektiv praksis og participatory design, der danner rammerne for analyser af spiludviklingsprocessen i kapitel 7 og 8. Kapitel 3 og 6 skaber således en kontekstualisering af planlægningsfeltet og fungerer som optakt til hovedkapitlerne 4, 7 og 8. Interesserede man sig mest for det iterative designeksperiment med *Urban Transition* spillet, kan læsningen således fokuseres på disse kapitler. Afhandlingens struktur fremgår også af nedenstående model.



I kapitel 2 præsenteres afhandlingens case, Urban Transition Øresund og den organisatoriske rammesætning og målsætninger som projektet arbejdede ud fra. Her gives også en mere detaljeret beskrivelse af idegrundlaget i spildesignprocessen samt de spilleregler, som *Urban Transition* spillet kom til at bestå af.

Kapitel 3 handler om hvordan planlægningsfeltet i Danmark og Sverige udfordres af stigende kompleksitet og viser hvordan forandringer i planlægningens vilkår og problemstillinger sætter spor i planlæggerroller og mere tværfaglige organiseringsformer.

Kapitel 4 er afhandlingens væsentligste teorikapitel, der udfolder temaet omkring refleksiv praksis og iterative designeksperimenter i tværfaglige grupper af planlæggere. Igennem den pragmatiske planlægningslitteratur – med en særlig vægt på Donal Schön og John Forester - viser jeg, hvordan professionel praksis inden for byplanlægning udvikles igennem kontinuerlige læreprocesser, hvor planlæggere løbende reflekterer ud fra situerede hverdagsmæssige sociale og materielle kontekster. Jeg argumenterer, hvordan litteraturen inden for participatory design kan bidrage til planlægningsteorien ved at strukturere og iscenesætte særlige formater for refleksiv praksis.

Kapitel 5 beskriver afhandlingens metoder, som dels bygger på de teoretiske grundforståelser, der er præsenteret i de foregående kapitler, men som ikke mindst også er blevet formet af min egen deltagelse i Urban Transition Øresund. Her præsenteres en modus 2 baseret tilgang, hvor de metoder jeg har anvendt, både har været tilrettelagt med henblik på at skabe viden i en akademisk kontekst samt at bidrage til læreprocesser i et praktisk felt. Min rolle i projektet præsenteres sammen med en beskrivelse af, hvordan mit forskningsmæssige fokus har udviklet sig som reaktion på de dynamikker, der fandtes i projektet. Kapitlet munder ud i en narrativ analysestrategi for de tre efterfølgende empiriske kapitler.

Kapitel 6 præsenterer en række fortællinger om, hvordan de planlæggere, der deltog i Urban Transition Øresund, fortolker deres muligheder og vilkår for at påvirke og forme planlægningsprocesser.

Kapitel 7 dykker ned i de første faser af spildesignprocessen omkring *Urban Transition* spillet, hvor planlæggere og forskere indrammer de problemstillinger og praksissituationer som spileksperimenterne skal adressere og udvikler et design for spillets struktur. Der etableres en situeret fortælling om, hvordan co-design i byplanlægningspraksis kan udvikle nye formater for tværfagligt samarbejde.

Kapitel 8 udgør afhandlingens hovedanalyse, der udfolder hvordan det nu mere færdigudviklede brætspil *Urban Transition* bliver afprøvet i en række virkelige planlægningssituationer ude i kommunerne, og hvordan planlæggerne reflekterer over spillet som ramme for tværfaglig dialog og samarbejde i bæredygtig byudvikling.

Kapitel 9 gennemgår afhandlingens konklusioner.

2. Case: Urban Transition Øresund

Denne afhandling tager afsæt i et tre-årigt projektsamarbejde i det Interreg-støttede Urban Transition Øresund (UTØ). Projektet har involveret fem kommuner: Københavns Kommune, Roskilde Kommune, Ballerup Kommune, Malmö Stad og Lunds Kommun, samt fem forskningsinstitutioner: Lunds Universitet, Malmö Högskola, SLU Alnarp, Ålborg Universitet København og Roskilde Universitet. Heri indgik udviklingsforløbet af *Urban Transition* spillet som en overgribende aktivitet rettet mod alle deltagere i projektet. Afhandlingen udgør et selvstændigt forskningsprojekt, der er foretaget i tæt tilknytning til en del af det udviklingsarbejde, der har været i UTØ, hvilket vil blive nærmere uddybet i kapitel 5 der beskriver afhandlingens metoder.



Geografisk placering af kommuner i UTØ

Hensigten med dette afsnit er at præsentere baggrunden for etableringen af projektsamarbejdet i UTØ, den organisatoriske ramme, projektets målsætninger og tilgange med en særlig uddybning af den arbejdsgruppe, der var engageret i spiludviklingsprocessen. Der var mange interesser i spil blandt projektdeltagerne omkring UTØ's overordnede målsætninger og outcomes. Således beskæftiger afhandlingen sig kun med et udsnit af disse.

Interreg programmets projekt-organisatoriske ramme

Projektet er blevet til med økonomisk støtte fra Interreg IVA Öresund – Kattegat – Skagerrak,³ der indgår som en del af EU's sammenhængspolitik, der overordnet sigter på at styrke den europæiske integrationsproces igennem territorielt samarbejde (EU Green paper on Cohesion Policy, 2008). For at UTØ kunne opnå støtte, har det været et krav at projektet byggede på delte oplevelser af problemer, behov, udfordringer og potentialer på tværs af lande- og kommunegrænser

Interreg-programmerne har primært været motiveret af at fremme integration mellem forskellige nationale plansystemer. Som det fremhæves af Tölle, kræver et konstruktivt samarbejde, at der udvikles en accept af fælles standarder, målsætninger og værdier (Tölle, 2013). Dog leder støttede projekter dog sjældent til integration mellem lokale policy praksisser. Hachmann 2011 argumenterer at det langt fra altid er let at identificere og definere hvilke effekter, som de Interreg-støttede projekter leder til, men at de primært kommer til udtryk som kognitive forandringer hos deltagerne. Hun fremhæver, hvordan det er vigtigt at forstå projekternes betydning i forhold til aktørers læreprocesser og bidrag til interpersonel og organisatorisk læring i de institutioner, der deltager (Hachmann, 2011).

Ifølge tidligere evalueringer, vurderes læreprocesser på projektniveau især at have stor betydning, i de tilfælde hvor programmer har understøttet fælles og mere sofistikerede eksperimentelle projekter. Det er afgørende at projekterne har kunnet overkomme de problemer, der typisk skaber restriktioner for sådanne processer. Det handler for eksempel om forskellige interesser inden for projektpartnerskabet, svagheder i projektarbejdsprocessen og problemer med bredt at udbrede ny viden. Eller det kan være modstand mod at tage ny viden til sig og gøre brug af den, for på den måde at gøre op med eksisterende rutiner. Casestudier peger på at omfang og kvalitet af læreprocesser har været stærkt betinget af programmets interventions-strategier og på de eksperimenter, der har fundet sted på projektniveau (EU, 2010) Den eksperimentelle tilgang i de støttede projekter finder især sted som led i en strategi om at udvikle nye temaer omkring samarbejde og komplekse problemstillinger og kan på den måde skelnes fra projekter, der har større fokus på mere konkrete fysiske resultater.

³ Programmet Interreg IV A3 udtrykker en eksplicit vision om at udvikle Øresundsregionen igennem vidensbaseret samarbejde og bæredygtig udvikling. De støttede projekter skal sigte på at opfylde et eller flere af følgende program mål: 1. bidrage med en bæredygtig økonomisk udvikling i regionen, 2. sigte på en tættere sammenbinding af regionen, fysisk, planlægningsmæssigt og organisatorisk, samt 3. øget hverdagsintegration.



Øresundsregionen (Naewelaers et al 2013:14)

Som det kan ses ud fra kortet, er de fem kommuner i UTØ placeret centralt i Øresundsregionen. De er kendetegnet ved alle at have en attraktiv placering i forhold til at igangsætte nye byudviklingsprojekter, hvorimod de mere perifere dele i regionen kæmper mere med at tiltrække vækst og investeringer. OECD fremhæver Øresundsregionen som et af de mest velkendte og beskrevne eksempler på grænseoverskridende og regionalt samarbejde inden for EU (Naewelaers et al, 2013). Danmark og Sverige har i lighed med de øvrige nordiske lande en lang tradition for nationalt samarbejde, hvor Øresundsregionen er det primære eksempel (Naewelaers et al, 2013; Greve & Harbo, 2010). Der har gennem flere årtier eksisteret et mere eller mindre formaliseret samarbejde på tværs af grænserne, men i løbet af 00'erne og starten af 10'erne er dette samarbejde øget og ændret karakter (Hörnström, 2013). Dog har det de senere år også oplevet en vis afmatning, bl.a. med et større strategisk fokus på Greater Copenhagen Region (Persson & Persson, 2021). Øresundsbroen, der åbnede i 2000, har virket som katalysator for en funktional integration mellem hovedstadsregionen og det sydlige Skåne og skabt grundlag for et tættere samarbejde omkring regional udvikling og samarbejde. Hörnström et al fremhæver at Interreg programmer og det nordiske samarbejde deler mange fælles målsætninger, og at den lange tradition for nordisk samarbejde har haft indflydelse på, hvordan EU's territoriale sammenhængspolitik er blevet implementeret i disse lande (Hörnström et al, 2013). Selvom at der er blevet publiceret meget omkring Øresundsregionen, hævder Hansen, 2013 at der kun findes få studier, der beskæftiger sig med opbygning af fælles platforme for innovation og viden. (Hansen, 2013)

UTØ repræsenterer en interessant case på, hvordan denne udadtil velintegrerede grænse-region stadig er præget af forskelligheder omkring plansystemer og planlægningspraksis. Samtidig skaber samarbejdet også et interessant indblik i, hvordan der blandt de problemstillinger, som kommunerne er konfronterede med, findes forskellige erfaringer. Mødet mellem disse erfaringer åbnede muligheder for mere nuancerede perspektiver og handlingsorienteringer i planlægningspraksis.

Urban Transition Øresund

Urban Transition Øresund projektet blev afviklet i perioden 1. september 2011 til 30. november 2014. Projektet havde et budget på omkring 2,7 mio. Euro, hvoraf halvdelen er bidrag fra EU's regionale udviklingsfond gennem Interreg IV A programmet Øresund.

Projektets overordnede målsætninger

Ambitionen bag projektet har været at understøtte en fælles grænseoverskridende satsning og finde nye veje og udvikle strategier for en bæredygtig byudvikling, set i lyset af at de 5 deltagende kommuner oplever tilvækst med stadig flere indbyggere og aktiviteter. Projektet blev dannet med sigte på at udvikle nye metoder og værktøjer til en bæredygtig byudvikling inden for tre tematiske områder: bæredygtige planprocesser, retningslinjer for bæredygtigt byggeri og modeller for finansiering af disse.⁴ På politisk niveau alle har kommunerne blevet udtrykt eksplicitte visioner om at fremme en bæredygtig byudvikling, og mange planlæggere har arbejdet med en del eksempelprojekter inden for området. En særlig problemstilling, der blev løftet i projektet var, at det ofte var svært at forme samarbejde omkring byudviklingsprojekter mellem forskellige forvaltninger og dermed indfri politiske målsætninger. For at adressere dette, var hensigten med projektet at eksperimentere og udvikle nye metoder og tilgange, der kunne styrke planlæggerens kompetencer til mere direkte at diskutere, hvordan konkrete planforslag kunne opfylde politiske og faglige mål om bæredygtighed.

I projektet er der blevet arbejdet med en bred tilgang til bæredygtighed i byplanlægningens praksis med en sammentænkning af sociale, økonomiske og økologiske aspekter. Enkelte arbejdsgrupper har haft fokus på specifikke forhold som finansieringsformer, eller bygningsreglement. Men som helhed har projektet søgt at have en mere integreret

⁴ Af projektbeskrivelsen fremgår ligeledes, at de målbilleder, der udvikles i projektet skal koordineres med den udvikling, der sker på europæisk niveau med hensyn til certificerings- og klassificeringssystemer for bæredygtige bygninger.

tilgang, hvor forskellige fagligheder, organisationer, typer af planlægningsprojekter er blevet opfordret til at deltage i projektet. I bilag A findes projektbeskrivelsen for UTØ og i bilag B en opsummering af projektets resultater.

Deltagere i projektet

Den primære målgruppe for projektet har været (1) kommunale planafdelinger, der er ansvarlige for projekter omkring byudvikling og byomdannelse samt kommune- og lokalplansarbejde (2) Kommunale miljøafdelinger, som forestår rådgivning i forbindelse med bygge- og anlægsopgaver og tilsyn med byggeri. (3) kommunale byggeafdelinger, der varetager kontrol med og godkendelse af byggeansøgninger for såvel nybyggeri som renovering. Forskersteamet i UTØ bestod i overordnede træk af forskere med baggrund i samfundsorienteret by og miljøplanlægning, naturvidenskabeligt orienterede og ingeniørmæssige baggrunde, en interaktions- og designmæssig tilgang, samt landskabsarkitekter.

Ved at etablere en platform for læring og erfaringsudveksling uden for det daglige planlægningsarbejde og ved at arbejde mere fokuseret og eksperimentelt med nye praksistilgange, har projektet sigtet på at engagere planlæggere, der havde en særlig interesse for at arbejde med bæredygtighed. Igennem UTØ har planlæggere på tværs af kommuner og forvaltninger taget del i en længere række af møder og samtaler, udvekslet erfaringer, diskuteret problemstillinger i relation til deres praksis og peget på nye vidensbehov, deltaget i eksperimenter og reflekteret over visioner for fremtidige praksisser omkring bæredygtig byudvikling. Hensigten med projektet var også at udvikle en række demonstrationsforsøg, hvor erfaringer kunne spredes til resten af de kommunale organisationer og integreres i den 'normale' planlægningspraksis.

Projektet har dog løbende mødt udfordringer ved at få engageret de rigtige medarbejdere i kommunerne, sådan at der kunne arbejdes med længerevarende og mere dybdegående udviklingsaktiviteter. Der har været en forholdsvis stor udskiftning i projektdeltagere som har gjort det vanskeligere at skabe kontinuitet i vidensudvikling og læreprocesser. Det har med andre ord betydet at projektet ikke altid er lykkedes at indfri de ambitioner, som det blev søsat med. Dette er nærmere beskrevet i kapitel 5. Omvendt skabte projektet også flere eksempler på lærerige møder mellem forskning og praksis, og var med til at udvikle nye handlingsperspektiver, for de planlæggere der var involverede. Et særligt outcome var udviklingen af brætspillet *Urban Transition* som sigtede på at understøtte tværfaglige samarbejdsformer i kommunernes interne arbejde med planprocesser.

Arbejdsgruppe spil som samarbejdsform

Opdraget i den arbejdsgruppe, der kom til at arbejde med *Urban Transition* spillet, var at arbejde eksperimentelt med samarbejdsformer. Arbejdsgruppen var ledet af to designforskere fra Malmö Högskola. Igennem aktiviteterne er der blevet udforsket og udviklet modeller inden for erfaringsudveksling, læring og samarbejde mellem forskellige aktører, interessenter og eksperter i urbane omstillingsprocesser. Arbejdsgruppen har haft fokus på at oplære planlæggerne i en designorienteret samarbejdsform, hvor de på workshops har skullet eksperimentere med at udvikle fysiske modeller i forskellige materialer.

En ambition fra designforskernes side har været at arbejde ud fra en living lab tilgang, hvor der arbejdes eksperimentelt med cases i igangværende planlægningsprocesser ude i kommunerne. UTØ blev tilrettelagt som en læreproces, hvor der er tid og rum til at prøve nye samarbejdsformer af og reflektere over udfordringer, muligheder og konsekvenser ved planlæggernes praksisser med udgangspunkt i specifikke kontekster. Aktiviteten har sigtet på at diskutere de erfaringer og problemstillinger, der er blevet rejst i de øvrige arbejdsgrupper, og udvikle metoder, der efterfølgende skulle afprøves i de respektive arbejdsgrupper og cases. Væsentlige mål for aktiviteten har været at:

1. Afdække af kontroverser omkring bæredygtighed og samarbejde i eksisterende praksisser
2. Udvikle prototyper og co-designe mulige fremtidige kollaborative praksisser og måder at arbejde med bæredygtighed i planlægningen
3. Eksperimentere med nye kollaborative praksisser til at adressere et bæredygtighedsfokus
4. Undersøge muligheder for at implementere nye kollaborative praksisser til at adressere et bæredygtighedsfokus.

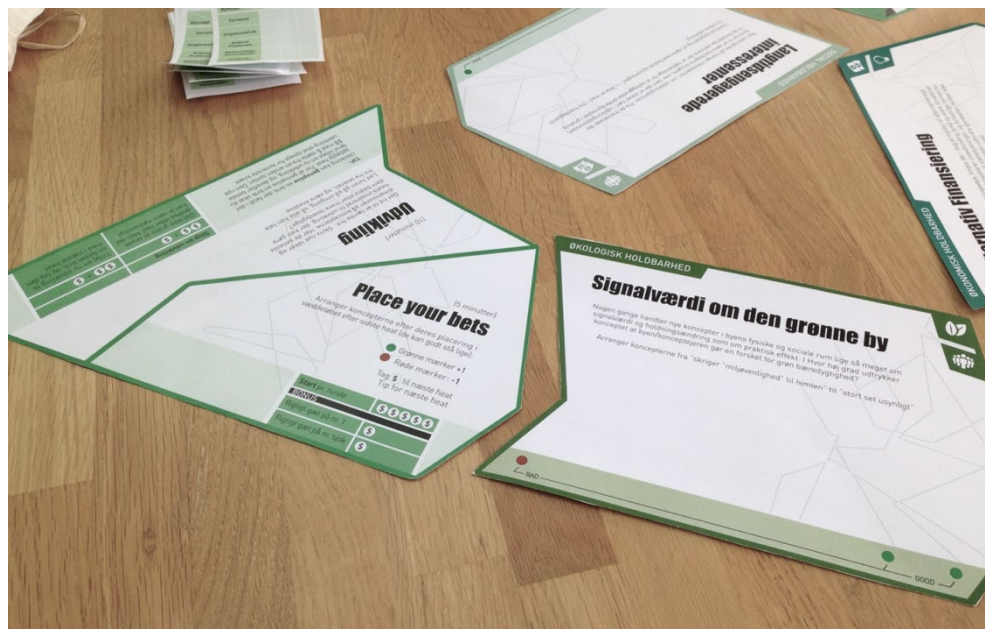
Spiludviklingsforløbet med *Urban Transition* spillet udgjorde et delprojekt inden for denne arbejdsgruppe, der oprindeligt havde arbejdstitlen '*Grönt Spel för urban omställning – kollaborativ simulering af miljöeffekter*'.⁵ Udviklingen af et konkret spil som dialog-værktøj krævede en mere struktureret proces af co-design med de involverede aktører. Det blev tilrettelagt som en trinvis proces, der åbnede for refleksion omkring eksisterende praksisser. Forskellige udviklingsstadier og spilmekanikker udforskede eksisterende modeller for organisering og iscenesættelse af møder. Planlæggerne deltog i processen som co-designere,

⁵ Delprojektet blev udformet efter en bevilling fra svenske 'Delegationen för hållbara städer' med en planlagt projektperiode november 2012-maj 2013. Igennem bevillingen er delprojektet overordnet koblet til Malmö Högskola, Institutionen for Konst, Kultur och Kommunikation, men indgik samtidig som en udvidet del af Urban Transition Øresund.

hvor de kunne reflektere over muligheder for at strukturere en dialog på tværs af forvaltningerne i de enkelte kommuner med det overordnede mål at fremme bæredygtighed i planarbejdet. Princippet om co-design betød også, at planlæggerne er blevet inddraget i at definere problemstillinger, udviklingsønsker og på den måde sætte rammerne for fremtidige samarbejdssituationer omkring bæredygtig byudvikling. Samtidig er de blevet involveret som medskabere og evaluatore af eksperimenter.

Selve udviklingen af *Urban Transition* spillet skabte således en særlig ramme for etableringen af teoretiske og metodiske refleksionsrum, hvor planlæggerne havde særlige roller som medskabere. Arbejdsgruppens workshops med eksperimenter og refleksion var med til at tydeliggøre de dilemmaer og ønsker til ændrede praksisser, der var mest præsente hos planlæggerne. Spileksperimenterne iscenesatte konkrete og anderledes socio-materielle praksisser, der sigtede på at danne springbræt for flere kritiske diskussioner af organiseringen af planlægningspraksis og samarbejdsformer i kommunerne. Projektbeskrivelse og resultater kan findes i bilag C.

Urban Transition spillet



Udsnit af en prototype på den trekantede og modulare spilleplade. Til højre ses et eksempel på et bæredygtighedsfelt. Feltet til venstre er en tidlig model af et konceptudviklingsfelt.

Det endelige spil var et resultat af en længerevarende iterativ designproces mellem forskere, planlæggere og spildesignere bestående af flere workshops og refleksionsmøder. I det følgende præsenteres koncept, indhold og spilleregler for det, der kom til at hedde *Urban Transition* spillet. Spilformatet blev designet til at rumme en vis fleksibilitet, sådan at det kunne tilpasses den enkelte plansituation. Spillet handler om at forskellige byudviklingskoncepter – tiltag og strategier – der er aktuelle for en bestemt case, testes op imod en række bæredygtighedsmålsætninger.



Eksempler på byudviklingskoncepter: Naturlig scene, indgang til torvet, mødepladser for unge, dyrkningspladser og nærvær, motionsspor. Spileksperiment i Segevång, januar 2014.

Bæredygtighedsmålsætningerne favner miljømæssige, økonomiske og sociale aspekter og er generisk formulerede, sådan at de kan fortolkes i forhold til gældende politiske målsætninger, der guider planlæggerens arbejde. Bæredygtighedsmålsætningerne danner spillets mere faste ramme, idet de udgør selve spillepladen. Spillet blev designet som et modulært brætspil, hvor hver bæredygtighedsmålsætning udgør sit eget felt, som spillerne frit kan kombinere. Spillerne kan altså vælge at opbygge spillepladen og udvælge de bæredygtighedsmålsætninger, som de finder mest relevante at diskutere. Dog er det en regel at felterne skal rumme spørgsmål inden for alle de tre kategorier, økologisk, økonomisk og social bæredygtighed. Spillet opbygges som en trekant og består af bæredygtighedsfelter og tre skarpe hjørner. Alt efter hvor meget tid, der afsættes til spillet og hvor meget der ønskes diskuteret, kan spillepladen bygges op med tre, seks eller ni bæredygtighedsfelter. Spillet gennemføres derefter ved at flytte udviklingskoncepterne rundt på de forskellige bæredygtighedsfelter, hvor deltagerne efter tur leder diskussionen og tager noter. Hver runde afsluttes med en afstemning, hvor deltagerne giver point for hvor godt udviklingskoncepterne opfylder de enkelte bæredygtighedskriterier. Når udviklingskoncepterne lander på de skarpe hjørner, skal spillerne tage stilling til, hvordan de skal udvikles og kvalificeres på baggrund af de diskussioner, som bæredygtighedsfelterne har rejst.



De enkelte elementer i Urban Transition spillet. Baseret på Eriksen et al 2020

Ovenstående billede viser, hvilke elementer som *Urban Transition* spillet består af.

1. Seks benspænds-felter, der beskriver bæredygtighedskriterier, der er udvalgt af spillerne forud for spilsessionen.
2. Tre skarpe hjørner, hvor koncepter skal udvikles og raffineres.
3. Spillebrættets midter-trekant, der anvendes, når spillere ønsker at genforhandle beslutninger i spillet.
4. Spillernes personlige brikker, der bruges i forbindelse med genforhandlinger
5. Ur til at strukturere tiden.
6. Ordstyrerbrik, der flytter til ny spiller efter hver tur.
7. To konceptbrikker, der er udformet og formuleret til den specifikke samarbejdssituation, som ses på billedet.
8. To konceptark, der indeholder kontekstspecifik information om spillets koncepter, dvs. det konkrete planlægningsprojekt.
9. Tegninger af hver af de to koncepter.
10. Pointgivnings- og dokumentationskort – et for hvert konceptforslag. Nr. 1-6 og 10 kommer sammen med spillet. Nr. 7-9 er forberedt af byplanlæggerne.

Bæredygtighedsmålsætningerne er ligeledes blevet formuleret af planlæggere og forskere med inspiration fra de politiske visionserklæringer og strategier, der på daværende tids-

punkt var gældende i de fem kommuner, der deltog i Urban Transition Øresund projektet. Herunder var for eksempel klimaplaner, områdefornyelsesprogrammer og bæredygtighedsværktøjer. Bæredygtighedsmålsætningerne er blevet diskuteret og formuleret igennem en lang række møder og workshops, hvor planlæggere og forskere har skrevet tekster til det færdige spil. Nedenfor ses en oversigt over de 12 bæredygtighedsmålsætninger, der kom til at indgå i det endelige spil.

Bæredygtighedskriterier

Miljø	Klimavenlige transportformer Økologisk innovation Miljøvenlige energisystemer Grøn signalværdi
Socialt	Mangfoldighed Sundhed og bevægelse Langsigtet forankring Kulturarv og identitet
Økonomi	Langsigtet totaløkonomi Alternativ finansiering Innovativ drift Bylivsskabende erhverv





Eksempel på bæredygtighedsfelt: Graden af økologisk innovation. Økologisk innovation handler både om det hårde og det bløde. Det er ikke kun nye teknologiske løsninger til energieffektivisering eller håndtering af regnvand, men handler også om for eksempel at fremme bæredygtige adfærdsmønstre.

Spilleregler som præsenteret i Urban Transition spillet

Spillet kan tage mellem 1 – 2 ½ time afhængig af hvor mange spillefelter/bæredygtighedskriterier der inkluderes. Første trin i spillet går ud på at udvælge hvilke felter, der skal indgå i spillet. Dette gøres igennem en kollektiv afstemning, hvor hver deltager får et antal jetoner, som de placerer på de bæredygtighedskriterier, som de mener er de mest relevante at diskutere et udviklingsprojekt ud fra. De felter, der får flest jetoner udvælges derefter til at udgøre spillepladen.



Eksempel på en afstemning om spillefelter / bæredygtigheds spørgsmål.

Spillerne bestemmer herefter, hvordan spillepladen bygges op og hvilke bæredygtighedsmålsætninger, der skal diskuteres hvornår. Den indledende afstemning om opbygning af spilleplade kan evt. springes over og fastlægges af den planlægger, der er mødeleder.

I hver tur flyttes alle konceptbrikkerne ind på et nyt bæredygtighedsfelt, hvor spillerne prioriterer dem i kvalitetsrækkefølge ud fra feltets tema. Spillerne skiftes for hvert felt til at have rollen som kaptajn og have ansvaret for at skabe en god diskussion på feltet. Kaptajnen vælger også den endelige prioriteringsrækkefølge for koncepterne på gruppens vegne.

Kaptajnen starter med at læse teksten på feltet højt. Derefter laver kaptajnen sin version af prioriteringen og giver sine argumenter til denne. Uret startes og spillerne har et kort tidsrum til at diskutere en prioriteringsrækkefølge. Når tiden er udløbet, skal kaptajnen placere koncepterne i rækkefølge fra stærkest til svagest. Kaptajnen bestemmer suverænt,

men bør tage udgangspunkt i den fælles afstemning og argumentere for sine valg. Spillerne kan vælge at udfordre denne prioritering, vise en anden og dermed åbne diskussionen igen. Når der er skabt enighed i gruppen om den valgte prioritering, noteres points og væsentlige diskussioner ned.



Konceptudviklingsfelt. Photocredit: Copenhagen GameTools

Spillet slutter når koncepterne krydser målstregen. Koncepterne arrangeres efter det antal point de har fået igennem spillet og spillerne reflekterer over, hvorfor spillet endte sådan. Planlæggerne har ansvar for at notere de vigtigste diskussioner og synspunkter ned, sådan at de efterfølgende kan anvendes som vidensgrundlag i det videre arbejde med det byudviklingsprojekt, der bogstavelig talt har været i spil.



Eksempler fra spilworkshops.

3. Stigende kompleksitet i dansk og svensk planlægning

Siden 1990'erne den gradvise re-orientering i planlægningen henimod mere governance-baserede styreformer ført til en række forskydninger i den måde som planlægningspraksis er blevet organiseret i Danmark og Sverige (Nilsson, 2003; Sehested 2003). Ændringer i de to plansystemers organisering har været med til at skubbe på den udvikling. Mange kommuner har måttet erkende, at deres vilkår for at påvirke planlægning og udvikling grundlæggende har forandret sig. Der er i dag et stort fokus på strategisk planlægning og inddragelse af eksterne aktører. Samtidig har nye samfundsmæssige problemstillinger og en stigende interesse i byplanlægning og byudvikling ført til en udvidelse af opgaver, der har betydet at nye fagligheder nu spiller en større rolle i feltet (Nilsson, 2003; Fredriksson 2011; Sehested, 2003; Jørgensen, 2003). I dette kapitel vil jeg fokusere på, hvordan forandringer i planlægningens vilkår har introduceret nye krav til planlæggerroller, faglighed og organiseringsformer i Danmark og Sverige. I kapitlet vil der blive argumenteret for, hvordan planlægningsfeltet i stigende grad har udviklet sig til et multidisciplinært felt, der er vokset op omkring forskellige fagtraditioner. Planlægning er således et felt, der både involverer teknisk, politisk og kommunikativ ekspertise (Kanninen et al, 2013). Der peges på, hvordan det er afgørende at etablere en dialog mellem disse fagtraditioner for at løse komplekse udfordringer.

Den teoretiske diskussion vil centrere sig primært omkring danske og svenske undersøgelser og teoretisering af, hvordan forandringer i planlægningens vilkår og problemstillinger sætter spor i planlæggerroller og organiseringsformer. Kapitlet sigter på at etablere et nordisk perspektiv på de særlige institutionelle vilkår, som praksis udfolder sig i forhold til, men som dog også er præget af forskelligheder både på tværs af nationale grænser og kommunegrænser. På den måde søges en nuancering af den amerikansk og anglosaksisk prægede planlægningslitteratur. Den teoretiske diskussion i kapitlet danner ramme for en nærmere analyse af de problemstillinger og dilemmaer som de danske og svenske planlæggere, der deltog i UTØ, oplevede i forbindelse med at arbejde i mere åbne og tværfaglige planlægningsprocesser. Denne analyse udfoldes i kapitel 6. Samtidig sigter kapitlet på at skabe en nærmere forståelse for den kontekst og praksis, som refleksiv praksis og iterative designeksperimenter med nye tværfaglige samarbejdsformer finder sted inden for. Disse udfoldes nærmere teoretisk i afhandlingens kapitel 4, samt gennem analyserne i kapitel 7 og 8.

I første del af dette kapitel vil jeg redegøre for de overordnede perspektiver på forandringer i planlægningens vilkår, som den stigende kompleksitet det har introduceret. Det beskrives, hvordan et voksende og mere omfattende antal opgaver har ledt til en mere tværdisciplinær planlægningspraksis. I anden del diskuterer jeg, hvordan planlæggere selv er med til at konstruere og udvikle deres planlæggerroller i mødet med nye komplekse problemstillinger, og hvordan de gennem aktiv fortolkning medvirker til at skabe mere hybride planlæggerroller. Endelig argumenterer jeg for at udvikling nye handlingskapaciteter i planlægning ikke alene kan adresseres igennem individuelle planlæggeres håndteringsstrategier, men kræver en kritisk opmærksomhed på plankulturer omkring samarbejde og vidensdeling i projektudvikling i forbindelse med sektoroverskridende planlægningsindsatser.

Forskydninger og forgreninger i planlægningens vilkår og opgaver

To lande og nye spor for velfærdsbyen igennem governance

Byplanlægning er ikke en statisk disciplin, men er derimod et felt, der er under konstant forandring i takt med at vi som samfund konfronteres med nye problemstillinger. Feltet er tæt forbundet med de politiske forhold, der præger et givent samfund, hvor byplanlægningen er med til at tjene fremherskende samfundsmæssige interesser, samtidig med at den selv kan være med til at påvirke dem (Gårdmand, 1993). I Danmark og Sverige må byplanlægningspraksis, således forstås i sammenhæng med de særlige vilkår, der kendetegner den politisk-institutionelle kultur, der er knyttet til velfærdssamfundet og de forskydninger og re-orienteringer, som velfærdsmodellen har undergået i forbindelse med globaliseringen og øgede krav om demokratisering. Ser vi på den internationale planlægningslitteratur, får vi et tydeligt fingerpeg om at planlægning grundlæggende er præget af en radikal usikkerhed og kompleksitet (Friedmann, 1987; Rittel og Webber, 1973; Hillier & Healey, 2010). Heri ligger også en forståelse af, at byens udvikling ikke kan kontrolleres igennem en rationel og centralt styret planlægning (Healey, 2007). Den kommunikativt orienterede planlægningslitteratur og governance-studier belyser, hvordan mange planmæssige problemstillinger har en karakter, hvor det er nødvendigt at arbejde helhedsorienteret og inddrage forskellige faglige perspektiver. Dette gælder ikke mindst, når der skal formuleres svar på, hvordan den fysiske planlægning kan bidrage til en bæredygtig udvikling af vores byer (Wheeler, 2013).

Der findes en række ligheder mellem plansystemerne i Sverige og Danmark, der gør det interessant at diskutere, hvordan generelle forandringer i planlægningens vilkår sætter sig

igennem i mere tværfaglige samarbejdsformer i forskellige kommuner. Som i de øvrige nordiske lande er en stor del af planlægningsopgaverne delegeret til det kommunale niveau. På den måde er danske og svenske kommuner generelt set kendetegnede ved at have stor politisk autonomi og veludbyggede bureaukratier til at håndtere forskellige planlægningsmæssige spørgsmål. I forhold til mere centraliserede styringsmodeller er der skabt manøvrerum for at reagere på de forskellige udfordringer som kommunerne møder igennem globaliseringen. Sammenlignet med andre europæiske lande, er der her også blevet udviklet betydelige erfaringer med forskellige typer af inddragelse og samarbejde med civilsamfundet igennem byudviklingen (Agger og Sørensen, 2018; Frandsen & Egmoose, 2019; Jensen, 2007).

Omvendt adskiller de to lande sig væsentligt i deres geografi. Sverige er med sine 450.000 km² arealmæssigt over ti gange større end Danmark med betydeligt flere land- og naturområder. Sammenlignet med Danmark er den statslige fysisk-rumlige planlægning i Sverige svag og begrænset til at kommunerne er forpligtede til at overholde Plan- og Bygglagen og Miljöbalken. Ligeledes foregår regionale udviklingssamarbejder igennem länsstyrelserne på frivillig basis. Det svenske plansystem fremhæves også som et mindre hierarkisk og mere fleksibelt med en stærkere grad af decentralisering til det kommunale planlægningsniveau (Hellner, et al 2006).

Danmark: Strategisk planlægning under differentierede planmæssige vilkår

I Danmark er den fysiske planlægning blevet tilskrevet en væsentlig rolle i udrulningen af velfærdssamfundet, hvor efterkrigstidens byvækst var guidet af visioner om at skabe en balanceret udvikling og at sikre, at alle fik del i udviklingen uanset hvor man boede i landet (Gaardmand, 1993). Inden for arkitekturen, byplanlægningen og boligbyggeriet blev der udviklet en stærk faglig selvforståelse om at løfte et vigtigt ansvar for at udvikle de fysiske rammer for den gode velfærdsby (Pagh, 2019).

I den danske planlægningsdebat, der prægede 1980'erne og 1990'erne blev byen i stigende grad set som værende under konstant forandring, hvilket implicerede at det ikke længere blev anset som realistisk at arbejde med forkromede masterplaner for byområder. Dette betød et opgør med en instrumentel-rationel forståelse af planlægning og byplanlæggernes evne til at styre og regulere den fysiske udvikling af byen alene. I stedet kom der et øget fokus på at lade byplanlægningen foregå mere fleksibelt og inkrementelt igennem projektplanlægning (Sehested, 2003). Andersen og Hovgaard argumenterer at denne nye forståelse er gået hånd i hånd med et øget fokus på strategisk vækst planlægning (Andersen & Hovgaard, 2003). Borgere, virksomheder, udviklingsselskaber og interesseorganisationer har fået en større indflydelse i byudviklingen og på de offentlige institutioner, hvor planindsatsen er forankret (Sehested, 2003). Det betyder at beslutninger og styring

i forbindelse med byplanlægningen foregår mere diffust i forskellige netværk af aktører (Jensen, 2007).

Flere forskere beskriver, hvordan udviklingen hen imod governance delvis er sket som led i bevidste og omfattende reformer af den offentlige sektor. Sammenlignet med det bureaukratiske styre, der lå til grund for 1970'ernes kommunalreformer, har reformer igennem 1990'erne ført til et organisatorisk set mere fragmenteret system, der har været ledsaget af betydelige omlægninger i den kommunale service (Bogason, 2001; Hansen, 2018). Samtidig med at der er sket en omfattende decentralisering af statslige opgaver til det kommunale niveau, har udviklingen også været kendetegnet ved en række centraliserede omlægninger i den offentlige forvaltning. Øget tilsyn, evaluering og krav om bestemte standarder er blevet introduceret ud fra et statsligt rationale om, at man må udvikle instrumenter for at have indflydelse på decentrale løsninger (Bogason, 2001). Disse tendenser blev yderligere forstærket ved Strukturreformen i 2007 og fulgt af en stram statslig styring af kommunernes økonomi og opgaveløsning, blandt andet igennem øremærkede midler til lokale indsatser (Galland, 2012; Agger et al, 2010; Andersen, 2008). Sørensen og Torfing peger på, hvordan centralisering og demokratisering i den offentlige sektor har ført til en radikal fragmentering af politik og planlægning. På den måde begrænser det muligheden for planlæggere og politikere at udføre en detaljeret styring af byudviklingen (Sørensen & Torfing, 2005).

Hansen beskriver, hvordan der inden for dansk planlægning er sket et skifte væk fra et centraliseret fokus på offentlig planlægning, der rettede sig mod en lige udvikling af hele landet. Det er i stedet blevet erstattet af et lokalt fokus på, hvordan kommunerne faciliterer lokal vækst og jobskabelse (Hansen, 2018). Det blev signaliseret tydeligt med ændring af Planlovens formålsparagraf i 1992,⁶ hvor der blev for første gang blev lagt op til *strategisk* frem for en *ligelig* udvikling i alle egne af landet i dansk planlægning (Galland, 2012). Kommunernes vilkår og målsætninger med byplanlægningen er derfor blevet mere differentierede baseret på, hvordan de positionerer sig inden for større regionale landskaber (Jensen et al, 2020).

Karina Sehested samt John Andersen og Gestur Hovgaard peger på to forskellige strømninger i dansk bypolitik, hvor en traditionel planlægningstilgang er blevet suppleret af nye former for governance. Dels søges planlægningen demokratiseret igennem en række partcipatoriske og velfærdsorienterede initiativer, der finder sted igennem afgrænsede by-

⁶ Planloven §1 stk. 2: *Loven tilsigter særligt:*

At der ud fra en planmæssig og samfundsøkonomisk helbedsvurdering sker en hensigtsmæssig udvikling i hele landet og i de enkelte amtskommuner og kommuner

omdannelsesprojekter. Sideløbende hermed er der opstået et neokooperativt vækstregime, særligt i de større byer, eksemplificeret ved store udviklingsprojekter som Ørestaden (Sehested, 2003; Andersen og Hovgaard, 2003). Den økonomiske vækstpolitik retter sig mod den overordnede byudvikling, herunder store infrastrukturelle projekter, erhvervsudvikling og større byomdannelse, hvor der er stærke økonomiske interesser involveret (Sehested, 2003). Mange af de store byudviklingsprojekter bliver ofte indrammet af en overordnet vision om at udvikle nye løsninger til en bæredygtig byudvikling (Holden et al, 2019) Sehested beskriver det vækststrategiske fokus som karakteriseret ved at beslutningerne træffes i lukkede netværk blandt byens politiske, administrative og erhvervs-mæssige elite. Helt adskilt fra vækststrategien udspiller den velfærdsorienterede bypolitik sig i en lokalsamfundsmæssig kontekst, hvor forbedring af dårligt stillede byområder er i fokus, og er typisk præget af demokratiske og relativt åbne processer med involvering af mange aktører. Her er indsatsen typisk koncentreret omkring boligsociale opgaver, byfornyelsesopgaver og problemløsning i lokalt afgrænsede områder (Sehested, 2003). Hun fremhæver, at den manglende integration udtrykker et paradoks, hvor at de lokale netværk ikke har indflydelse på den overordnede økonomisk-strategiske udvikling af byen. Samtidig tydeliggøres, at den byudvikling, der er resultatet af vækststrategien, mangler lokal forankring (Sehested, 2003).

Sammenlignet med andre lande har markedsliggørelse og privatisering i Danmark spillet en mindre betydningsfuld rolle i forhold til decentralisering og omstilling til governance-orienterede styreformere (Sehested, 2003). Netværksstyring og partnerskaber vurderes fortsat kun at nyde en mindre grad af autonomi inden for byplanlægningen i Danmark. Som det fremhæves af Sehested, sker den politiske netværksstyring i en dansk sammenhæng i skyggen af hierarkiet, idet traditionelle offentlige institutioner i vidt omfang griber ind og regulerer mange lokale forhold i det danske samfund (Sehested, 2003). På samme måde udvikles projekter også i skyggen af planer. Denne regulering indebærer at netværksrelationerne i udgangspunktet er præget af mindre autonomi og selvregulering, end det som teoretikere inden for den anglo-amerikanske litteratur ligger op til (Sehested, 2003). I dag er der stadig en stor mængde lovgivning, regelsæt og procedurer for kommune- og lokalplanlægningen, samt politiske målsætninger for den lokale udvikling, der danner ramme for den lokale netværksudvikling.

Sverige: Fra kommunalt planmonopol til planlægning i en ny virkelighed

Andreaz Strömngren fremhæver, hvordan svensk planlægning på overordnet på plan er orienteret at understøtte det fælles bedste⁷ (Strömngren 2007). Planlæggere og arkitekter har igennem 1900-tallet været optagede af, hvordan det gode samfund kan udvikles med

⁷ På svensk: kollektiva goda

fokus de enkelte borgeres velfærd, eksempelvis ved at sørge for sikre og sunde boligmiljøer (Anderson, 2011 i Fredriksson, 2011).

Kristina Nilsson fremhæver, hvordan efterkrigstidens planlægning i Sverige generelt har været præget af en stærk politisk og økonomisk magt til at implementere planer (Nilsson, 2003). Med det såkaldte kommunale planmonopol, der blev indført i 1947, havde kommunerne ret til at bestemme hvor, hvornår og hvordan der skulle bygges inden for deres geografiske områder (Strömngren, 2007). Grundejernes rettigheder var begrænset til at de kunne bygge i overensstemmelse med gældende planer. Byudviklingen har på den måde været styret af et autoritativt offentligt plansystem, der regulerede igennem lovgivning og var baseret på demokratisk beslutningstagen af politikere på kommunalt plan (Fredriksson, 2011). Nilsson peger på, hvordan der igennem 1990'erne, er sket store forandringer i planlægningens indhold og praksis, hvor handlekapaciteten hos de lokale planlægningsmyndigheder er blevet reduceret, og hvor planafdelingerne har haft begrænsede redskaber og viden til håndtere, at det i stigende grad er andre aktører, der tager initiativet til byudviklingsprojekter (Nilsson, 2003). Charlotta Fredriksson beskriver denne situation som *Planning in the New Reality*, hvor byens udviklingsdynamikker er præget af en stigende kompleksitet, foranderlighed og er blevet mere forhandlingsbaserede (Fredriksson, 2011). Som konsekvens heraf er der opstået en stigende interesse for en mere strategisk og helhedsorienteret planlægning igennem översigtsplanering, der er et redskab, der blev introduceret i forbindelse med en revidering af Plan- og Bygglagen i 1987. Derudover arbejder kommunerne med forskellige former for dokumenter, der udtrykker kommunale visioner og strategier, i forsøget på at rammesætte strategiske planprocesser (Nilsson, 2003, Fredriksson, 2011).

En ekspertgruppe bag *Delegationen för hållbara städer*, nedsat af den svenske regering i 2008-2012 har konstaterer at udviklingen går mod en svagere offentlig styring og mindskede offentlige midler til investeringer i samfundsmæssig vigtig infrastruktur. Dermed er statens og kommunernes mulighed for at styre udviklingen blevet reduceret, og der ses i stedet en tendens til at magt og ansvar flyttes over til det private erhvervsliv. En central udfordring er at kommunerne ofte ikke ejer den jord, der bygges på, og derfor har vanskeligere ved at stille krav, der rækker ud over de minimumskrav, der er fremsat i lovgivningen. Dette bidrager til en frimærke-planlægning, som i vid udstrækning er styret af markedskræfter og lokale bygherrers initiativ. Ekspertgruppen fremhæver derfor, at kommunerne mere offensivt må benytte sig af markedskræfterne, for at styre udviklingen og samtidig sikre, at der bliver taget hånd om miljømæssige og sociale værdier (*Delegationen för hållbara städer*, 2012). Den nationale planlægningsmyndighed Boverket påpeger ligeledes, hvordan initiativet til planlægning bliver forskudt mere og mere til private aktører, hvor størstedelen af byggeprojekter udføres af private udviklere (Boverket, 2014) Plan og Bygglagen er omvendt indrettet med en forventning om, at det er kommunen, der tager

initiativet i planlægningsprocesser. Det stiller, argumenterer Boverket, større krav til oversiktsplanlægningen, når kommunerne skal tydeliggøre deres udviklingsønsker ud fra almenne interesser (Boverket, 2014). I Sverige er oversiktsplanering blevet introduceret som et redskab for den kommunale planlægning til at kommunikere kommunens overordnede visioner for byudviklingen, hjælpe til en mere effektiv dag-til-dag beslutningstagen, samt at fungere som et redskab for dialog mellem staten og kommunerne omkring varetagelsen nationale interesser. Dertil har senere revisioner af Plan og Bygglagen i 2010 lagt vægt på at udvikle oversiktsplanen til at fungere som et tværsektorielt og strategisk instrument for den langsigtede byudvikling (Fredriksson, 2011).

Efterkrigstidens byplanlæggere har haft en stærk position som eksperter, der skulle sikre at byplanlægningen medvirkede til at realisere samfundsmæssige målsætninger igennem fysiske masterplaner (Fredriksson, 2011). Strömgren fremhæver, hvordan denne planlægningsoptimisme i de tidlige efterkrigsår byggede på socialdemokratiske idealer og en tro på modernistisk rationalitet og organisation. Planlægningen var således ikke kun afgrænset til at være en byplanlægning,⁸ men derimod en egentlig samfundsplanlægning,⁹ hvor også boligpolitikken kom til at spille en prominent rolle (Strömgren, 2007).¹⁰ Sammenlignet med efterkrigstidens planlægning er der sket en forskydning af ansvaret fra planlægningsprofessionen til politikerne og med øgede krav om offentlighedens inddragelse (Uggla og Storbjörk, 2012). En revision af Plan- og Byggnadslagen i Sverige i 1987 bliver i forskningslitteraturen beskrevet som et strukturelt brud med den ekspertorienterede tilgang, som har kendetegnet efterkrigstidens byplanlægning. Byplanlæggernes roller som eksperter er blevet modificeret i kraft af netop den øgede politiske styring og kravet om offentlighedens inddragelse. Det afspejles også i de samfundsmæssige forandringer hen imod større diversitet og introduktionen flere politiske emner i planlægningen (Nilsson, 2003; Tunström, 2009). Uggla og Storbjörk fremfører, at der tidligere ikke blev sat spørgsmålstegn ved den svenske byplanlæggers faglige kompetence, som denne havde opnået igennem uddannelse. Selvfølgelig hos planlæggeren har været præget af at være den professionelle ekspert, der præsenterede 'videnskabelige' og apolitiske forslag og rådgivning til de folkeligt valgte repræsentanter i det politiske system (Uggla og Storbjörk, 2012). I den nye planlægningsmæssige virkelighed møder denne selvforståelse en række udfordringer. Lars Orrskog og Karin Bradley peger eksempelvis på hvordan en stigende multikulturalisme og en øget offentlig anerkendelse og debat om kønspolitiske spørgsmål, gør

⁸ Stadsplanering

⁹ Samhällsplanering

¹⁰ Blücher 2006 opsummerer tre vigtige styringsredskaber, som kommunerne brugte til at tage en styrende rolle i samfundsudviklingen: Planlægningsmonopolet, overførsel af boliglån, egne investeringer og den kommunale jordpolitik (Blücher 2006 i Fredriksson 2011).

det vanskeligere for byplanlæggerne at identificere og skabe legitimitet omkring en bestemt offentlig interesse og definere, hvad det fælles bedste er. *One size does not fit "all", at least not concerning the organization of daily life* (Orrskog & Bradley, 2006, s. 126).

Den økonomiske og beslutningsmæssige magt ligger i mindre grad hos de svenske kommuner, der i stedet er blevet mere afhængige af andre aktører for at realisere planlægningsprojekter (Nilsson, 2003). Nilsson peger på at antallet af eksperter i kommunerne er blevet gradvist reduceret i løbet af 1990'erne, imens politikerne i stigende grad tager et professionelt ansvar i planlægningsprojekter (Nilsson, 2003). Foruden at anvende deres faglige viden må svenske byplanlæggere besidde komplimentære kompetencer omkring kommunikation og koordinering, når de skal arbejde for at realisere politiske visioner og integrere andre interessenters erfaringer og opfattelser i planlægningen (Uggla & Storbjörk, 2012) Myndighedsrollen har forandret sig, hvor der stilles højere krav til kvalitets sikring og pædagogisk, kommunikativ og social formåen hos personalet (Boverket, 2012).

Orrskog og Bradley argumenterer ligeledes at mange beslutningskompetencer, der vedrører byudvikling og boligpolitik, i stigende grad ligger i hænderne på virksomheder, grundejere og investorer. De peger på at den offentlige styring og velfærdsstaten i Sverige er blandt de mest avancerede på internationalt plan, men at de foregående årtiers privatisering og nedskæringer i offentlige budgetter giver anledning til at spørge, om Sverige stadig kan beskrives som en velfærdsstat i klassisk forstand (Orrskog & Bradley, 2006). Dannestram peger på, hvordan kommunerne er gået fra at implementere velfærdssamfundet, til at de i dag arbejder ud fra to sideløbende målsætninger om sikre velfærd og økonomisk vækst (Dannestram, 2009 i Fredriksson, 2011). Orrskog og Bradley mener at det er mere rammende at anvende betegnelsen neo-welfare society om den svenske velfærdsmodel i dag. De argumenterer derfor, at der er behov for nye radikalt anderledes tilgange for at udvikle en velfærdsplanlægning, der er tilpasset de nye økonomiske, politiske og kulturelle vilkår for planlægningen. Vilkår der adskiller sig markant fra dengang de nuværende planlægningsinstitutioner blev etableret (Orrskog & Bradley, 2006).

Dette kan også ses afspejlet i reformer af planlovgivningen i 00'erne, der har sigtet på yderligere effektivisering af planlægningsprocesser. Blandt investorer, developere og politikere er der en udbredt enighed om at detailplanprocesserne har taget for lang tid. Et mål har derfor været at gøre processen mindre administrativt tung for virksomheder og private aktører (Fredriksson, 2011). På den måde udfordres efterkrigstidens velfærdsorienterede planlægning både af ændrede samfundsøkonomiske strukturer og deraf relationer mellem de offentlige planmyndigheder og markedet, samt af en øget bevidsthed af mere forskelligartede kulturelle positioner og værdier i civilsamfundet.

Fredriksson fremhæver i et review af de svenske planlovsreformer, omvendt også decentraliseringen af beslutningsmyndighed til kommunerne, der skete igennem 1987 revisionen af planloven, har betydet at både kommunale embedsmænds og politikeres rolle er blevet styrket. Fredriksson argumenterer at planlæggerne har opnået en professionel styrke som fortolkere af den offentlige interesse - i dialog med staten - imens det politiske niveau er blevet tildelt en rolle om at træffe informerede beslutninger (Fredriksson, 2011). Hun peger på hvordan private aktørers stærkere position i byudviklingen, betyder at de offentlige myndigheders indflydelse i vid udstrækning er betinget af, at de kan varetage en strategisk funktion, herunder bruge översiktsplanen som et strategisk dokument. Hun ser dog et behov for at denne strategiske rolle fortsat bør udvikles (Fredriksson, 2011).

Nye mere komplekse opgaver i dansk og svensk planlægning

Den stærke tradition for velfærdsplanlægning har sat spor i den måde, som danske og svenske byer er blevet udviklet på, for eksempel inden for transport, offentlige og rekreative rum, byfornyelse og almene boliger. Fælles for undersøgelser af svensk og dansk planlægningspraksis er, hvordan de fremhæver, at den fysiske planlægning er kommet til at omfatte flere sociale, økonomiske og økologiske dimensioner i dag. Det viser, hvordan byplanlægningsfeltet i stigende omfang er blevet politiseret og har udvidet sig fra primært at koncentrere sig om nyt byggeri og arealplanlægning til at omfatte et stigende antal byudviklingsprojekter, der forstærker krav til planlæggeres evner til at arbejde i åbne processer med forskellige aktører. Det understreger også, hvordan byplanlægningen er gået væk fra arbejde med en mere monofunktionel tilgang med zoneopdeling af byen til i stedet at arbejde med forskelligartede og integrerede målsætninger for udviklingen af byområder.

Orrskog og Bradley peger på hvordan det i Sverige både knytter sig til en decentralisering af opgaver fra statsligt til kommunalt niveau, samtidig med at nye spørgsmål har rejst udfordringer for planlægningen. Ud over at bæredygtig udvikling blevet spørgsmål, som skal håndteres i planlægningsprocessen, er problemstillinger omkring segregering og social eksklusion også blevet presserende emner at håndtere (Orrskog & Bradley, 2006). Nilsson peger på, at byplanlæggere på kommunalt niveau er blevet engageret i et meget bredere felt i løbet af 1990'erne (Nilsson, 2003). Planlægningsprocesser skal håndtere store mængder af data, hvor planlæggerens epistemologiske og teknologiske viden omkring bæredygtighed skal koordineres med de involverede aktørers interesser og sammenhængen med det fysiske miljø (Nilsson, 2003). I et kort historisk review over svensk planlægning beskriver hun, hvordan der i 1990'erne er opstået en fornyet interesse for planlægning sammenlignet med det foregående årti, og dette er knyttet til den stigende internationale, nationale og lokale interesse for at varetage miljø- og bæredygtigheds-spørgsmål igennem den fysiske planlægning, ligesom kravet om offentlighedens inddragelse i planlægningen også spiller en rolle (Nilsson, 2003).

Fredriksson fremhæver, hvordan reformer af planlovgivningen i Sverige fra midten af 1990'erne, har sigtet på at skabe en stærkere integration af en miljøpolitisk dagsorden i den fysiske planlægning. En mere udbygget miljølovgivning har ført til en større vægtning af miljømæssige og økologiske spørgsmål i planlægningen, hvor økonomisering af naturressourcer fik en stor betydning for udformning af initiativer (Fredriksson, 2011). Et stigende fokus på risici forbundet med klimaforandringer har ligeledes betydet, at der i planlovgivningen er blevet stillet krav til at översikts-¹¹ og detaljplaneringen¹² skal vurdere trusler fra klimaforandringer, herunder risiko for oversvømmelser og erosion (Fredriksson, 2011). Boverkets undersøgelse af planpraksis i kommunerne viser, at de ofte anvender konsulenter i forbindelse med udarbejdelse af detaljplaner, hvor byplanlæggere ansat i de svenske kommuner i højere grad håndterer planarbejdet i forhold til det politiske niveau. Positivt set kan brug af konsulenter bidrage med kompetencer og opdateret ekspertise, som små kommuner ikke har mulighed for at dække. Men samtidig kan de manglende kompetencer og afhængighed af konsulenter også betyde at kommunernes mulighed for indflydelse bliver svækket. Nilsson viser også i hendes studie, at det brede spektrum af opgaver, som de forventes at varetage, kræver adgang til nye former for viden og kompetencer (Nilsson, 2003).

Også i dansk byplanlægning findes der forskellige udviklingsspor. Sehested viser hvordan den traditionelle fagprofessionelle, bureaukratiske og ekspertstyrede planlægning er blevet udfordret af, på den ene side af krav om øget markedsliggørelse og effektivisering af den offentlige sektor, og på den anden side øgede krav om demokratisk deltagelse i planlægningsprocesser (Sehested, 2003). Indarbejdelse af en stærkere miljødagsorden, der bygger på en bred bæredygtighedsforståelse, er ligeledes med til at redefinere byplanlægningen (Post, 2009). En del fagprofessionelle inden for den offentlige sektor, som planlæggerne er eksempel på, har særligt igennem velfærdsstatens udvikling udviklet en forholdsvist selvstyrende rolle ud fra et rationalt om, at de i deres rolle som eksperter, besidder bedst kompetence til at løse samfundsmæssige problemstillinger, hvor politikerne blot styrer rammer og økonomi (Sehested & Lund, 2012). I mange danske kommuner er ansvaret for kommuneplanlægningen og dermed den overordnede fysiske udvikling af kommunen dog nu flyttet fra de tekniske forvaltninger til organisatoriske enheder, der ligger tættere på borgmesteren og centraladministrationen (Sehested, 2009). Sehested og

¹¹ En översiktsplan svarer i grove træk til, det vi i Danmark kender som en kommuneplan. Översiktsplanen beskriver et 20-årigt perspektiv for den fysiske udvikling i en kommune og revideres af kommunalbestyrelsen hvert fjerde år. I modsætning til kommuneplaner har översiktsplaner en vejledende, men ikke bindende funktion. De juridisk bindende planer skal sikre at grundejernes interesser skal afvejes overfor kommunens mål, som er formuleret i översiktsplanen.

¹² Detaljplanerne svarer til de danske lokalplaner og rummer de mere konkrete, uddybende og juridisk bindende planer

Lund finder i en undersøgelse i 2012, at der er en udbredt opfattelse blandt de kommunale embedsmænd, der arbejder med fysisk planlægning, at de står over for store udfordringer som følge af organisatoriske omlægninger, færre ressourcer, nye fagområder, ny lovgivning, politiske forandringer og nye komplekse opgaver som eksempelvis håndtering af klimaudfordringer (Sehested & Lund, 2012).

Som del af de offentlige reformer og omlægning til mere governance-orienterede styreformers inden for den fysiske planlægning, har der været en levende offentlig debat om, hvordan plankulturen kan udvikles til at understøtte handling i dette nye felt. Statslige myndigheder og fagprofessionelle aktører i Danmark og Sverige har medvirket i flere eksempelprojekter og udgivet rapporter, der undersøger de nye planlægningsopgaver og kommer med bud på, hvordan kommunerne kan håndtere udfordringerne igennem strategisk ledelse. De forandringsspor, der fremhæves, fører dermed også til genforhandlinger af planlæggerens professionelle praksisser (Lissandrello, 2018).

Rapporten, *Strategisk ledelse af byudvikling* udgivet af RealDania, By og Byg 2016 peger på, hvordan byudvikling er blevet et meget bredere begreb. I konkrete byomdannelsesprojekter arbejdes der med komplekse målsætninger, der sigter på at integrere forskellige mål om for eksempel arbejdspladser, forretningsmuligheder, byliv og socialt løft (Realdania, 2016). Den viser at danske kommuner i stigende grad er begyndt at anvende forskellige modeller for organisering og finansiering af byudviklingsprojekter, der alle rækker ud over den traditionelle kommunale myndighedsrolle og repræsenterer en mere strategisk arbejdsform. For at dette skal lykkes kræver det også ledelse og samarbejde på tværs af kommunernes forvaltningsområder (RealDania, 2016).

I antologien *Tilväxt kräver planering* samler Boverket og Tillväkstverket op på en række svenske pilotprojekter omkring nye netværksbaserede samarbejdsmetoder mellem myndigheder, private aktører og civilsamfund gennemført i 2013-2015. Her konstateres der at:

Det är uppenbart att gemensamt utformade och standardiserade metoder, planer och processer för att styra olika skeden av en planprocess ter sig allt mer orealistiskt. Den fysiska planeringen behöver präglas av flexibilitet, kreativitet och ett nyfikat utforskande (Boverket & Tillväkstverket, 2015, s. 6).

Rapporten retter opmærksomheden på hvordan der kan udvikles nye samarbejdsformer i de tidlige faser af et planlægningsprojekt. Det understreges, hvordan nye samarbejdsformer stiller nye krav til ressourcer og kompetencer hos de kommunale myndigheder, ligesom det kræver en kritisk refleksion inden for byplanlægningen om, hvordan man bedst sikrer demokratiske værdier omkring åbenhed, legitimitet og ansvar (Boverket og Tillväkstverket, 2015).

Denne re-orientering af planlægningen har også betydet at danske og svenske kommuner er begyndt at anvende andre former for planer, som eksempelvis udviklingsplaner for udvalgte byområder som redskaber til at realisere kommunens mål for byudviklingen (Hansen, 2018; Fredriksson, 2011). Den interesse for plankultur og planlæggerroller, der udtrykkes i den offentlige debat, afspejles også i den del af planlægningslitteraturen, der beskæftiger sig med planlægningen som et professionsfelt (Sehested, 2009; Nilsson, 2003; Lissandrello, 2018; Innes & Booher, 2018; Clifford & Tewdwr-Jones, 2013).

Fredriksson pointerer at der i svensk planlægning er kommet et stigende fokus på strategisk planlægning. Dette kommer til udtryk i revisionen af plansystemet, der har en ambition om at styrke den strategiske rolle af planlægningsdokumenter såsom översiktsplanerne. Samtidig viser det sig i forskellige strategier, som kommunerne producerer og som kræver et samarbejde mellem de forskellige dele af forvaltningerne for at implementere politiske mål og visioner (Fredriksson, 2011). Fredriksson peger på at selvom der inden for den svenske planlægningsdebat, er kommet et stigende fokus på strategisk planlægning, så rummer selve planlovgivningen fortsat stærke elementer af en modernistisk planlægningsforståelse, hvilket smitter af på praksis (Fredriksson, 2011). Plan- og Bygglagen bygger på et system, hvor översiktsplanen udgør basen for det kommunale planmonopol. Intentionen er at översiktsplanen udgør en overordnet plan for den samlede fremtidige udvikling i kommunen, at den er et aktivt politisk dokument, en kilde for planlægningsdata og en del af grundlaget for dialog mellem kommunerne og staten. Det er noget, som den har arvet fra dens forgænger, masterplanen fra 1947, der byggede på en klar intention om rationelt at kunne organisere udviklingen af den fysiske udvikling omkring det byggede miljø, infrastruktur, service, natur (Strömngren, 2007). På den måde viser översiktsplanen spor af den modernistiske rationelle tro på at byer kan planlægges igennem logik og videnskab, for at på den måde at udvikle borgernes velfærd. Strömngren peger på, hvordan planlægningen tidligere har været styret af en tro på, at igennem videnskabelige empiriske analyser af forskellige mulige handlinger og deres løsninger, kan træffes politiske beslutninger og på den måde kunne alt planlægges. Endvidere skulle den fysiske planlægningsaktivitet koordineres med anden lokalsamfundsorienteret planlægning, såsom social og økonomisk planlægning. Den planlægningsmæssige vision har på den måde været rettet mod en total koordinering af den samfundsmæssige udvikling (Strömngren, 2007). Nilsson finder i hendes studie af svenske planlæggere, at mange planafdelinger har oplevet markante nedskæringer i personale. Dette har særligt været gældende i mindre kommuner, hvor der generelt findes færre faggrupper repræsenteret. Her forventes planlæggere at varetage opgaver inden for et bredere praksisfelt end tidligere. I andre større kommuner er der omvendt kommet en større diversitet af professionelle baggrunde hos planlæggerne (Nilsson, 2003). Således findes der i kommunerne også forskellige forudsætninger for at gennemføre en helhedsorienteret og kordineret planlægning, hvor de alsidige opgaver enten bredes ud eller samles i få hænder.

Baseret på et omfattende empirisk arbejde i en række danske kommuner, konkluderer Lars Overgård Jørgensen, at der fra starten af 1990'erne og ti år frem ikke har været nogen nævneværdig ændring i antallet af ansatte planlæggere i kommunerne. Derimod har der været et stigende omfang af opgaver, hvor kommunerne er blevet pålagt flere opgaver i form af krav til revision af kommuneplanerne, lokal Agenda 21 redegørelser og kommuneplanstrategier. Med kommunalreformen i Danmark i 2007 blev de langt de fleste velfærdsopgaver lagt over på kommunerne (Jensen & Gyldenkærne, 2007). Omkring 1400 planlæggere og miljømedarbejdere fra de gamle amter blev flyttet over i de nye og større kommuner. Kommunernes nye ansvar for at varetage udviklingen af det åbne land betød, at endnu et fagligt hensyn blev føjet til paletten af deres opgaver i den fysiske, økonomiske, sociale og miljømæssige udvikling af deres områder (Meyer, 2009).

De opgaver, der løses af danske og svenske planlæggere, er langt fra afgrænset til at handle om fysisk planlægning eller til planlægningsopgaver generelt. De har også en lang række andre opgaver inden for den kommunale organisation, som knytter sig til kommuneplanlægning, lokalplanlægning, temaplanlægning, sektorplanlægning, byggesagsbehandling, byfornyelse, projektering, korthåndtering og opgaver som ledelse, projektstyring, udvalgssager og teknisk-administrative opgaver (Jørgensen, 2003). Samtidig indgår planlæggere i mange netværksaktiviteter for at påvirke, hvad der sker i byudviklingen. Sehested fremhæver hvordan planlæggere oplever at det svært at finde tid til at deltage i disse netværk (Sehested, 2009). Fredriksson beskriver hvordan de sociale og miljømæssige dimensioner i bæredygtighedsbegrebet skaber et bredt spektrum af opgaver for kommunerne, der spænder fra lokale velfærdsopgaver til nationale og globale miljø- og klimamæssige udfordringer (Fredriksson, 2011).

Flere fagligheder er engagerede i byudvikling

Forandringer i planmæssige vilkår og bæredygtighedsudfordringer, er med til at gøre byplanlægningens opgaver mere komplekse. Der inddrages stadig flere faglige perspektiver til at udvikle byen, hvor det tidligere var mest arkitekter og ingeniører, der sad i de kommunale planafdelinger. I rapporter fremhæves det, hvordan de nye komplekse opgaver nødvendiggør at flere faglige perspektiver og kompetencer indgår i byudviklingen. Der peges på, hvordan det ikke isoleres til kommunernes planafdelinger, men i stedet alle politik- og forvaltningsområder i kommunerne (RealDania, 2016; Damvad & Grandville, 2021; Miljøministeriet, 2010). Planlæggerne repræsenterer en multi-professionel gruppe, forstået på den måde at grupper fra forskellige professioner kan arbejde som planlæggere. Som profession opnår de deres legitimitet ved at være beskæftiget inden for planlægningsfeltet (Nilsson, 2003).

Den øgede opmærksomhed på at udvikle strategiske og netværksbaserede samarbejdsformer viser hvordan at kommunikativ planlægning er kommet til at udgøre et ideal for meget plan- og udviklingsarbejde inden for byplanlægningen. Tilgangen har vist sig populær for en planlægningspraksis, hvor det er væsentligt at få engageret de aktører, der er vigtige for at gennemføre handlinger i planprocessen, og udvikle handlekapacitet igennem forhandlinger og sociale læreprocesser (Amdam, 2011). Det bør dog, som Roald Amdam fremhæver, ikke fjerne opmærksomheden fra, hvordan tekniske og instrumentelle vidensformer fortsat udgør væsentlige analysetilgange til at udvikle svar på planmæssige udfordringer. I stedet fremhæver han, hvordan det er vigtigt at etablere en forståelse af, hvordan tekniske discipliner bringes i dialog med øvrige fagdiscipliner i byplanlægningen.

Danske og svenske undersøgelser peger på, hvordan de traditionelle professioner inden for planlæggerfaget udgøres af arkitekter, landskabsarkitekter, landinspektører og ingeniører. Disse professioner leverer fortsat et vigtigt bidrag inden for tekniske og æstetiske tilgange til planlægning. Men i dag er billedet blevet mere differentieret. Det gælder særligt inden for store kommuner med tilsvarende større planafdelinger, der har flere typer fagligheder ansat (Sehested & Lund, 2012; Nilsson, 2003). Vibeke Meyling konstaterer i en undersøgelse af, hvem der arbejder med planlægning i de danske kommuner, at arkitektfagligheden fortsat dominerer planlæggerfaget. Men samtidig er der en stigende tendens til at ansætte planlæggere med forskellige andre faglige baggrunde (Meyling, 2011). Dette stiller øgede krav til at der kan etableres et konstruktivt samarbejde mellem de forskellige vidensfelter, hvor der skabes indsigt og forståelse planlæggernes forskellige metoder og arbejdsopgaver.

Hybride planlæggerroller

Planlæggerroller har ofte været genstand for empiriske undersøgelser i Danmark og Sverige. Heri belyses hvordan de er konstrueret på baggrund af planlæggeres personlige motivationer, og professionelle position knyttet til deres faglighed, de planlægningsopgaver de varetager, samt den politisk-institutionelle og økonomiske kontekst, som de handler i (Nilsson, 2003; Orrskog & Bradley, 2006; Ugglå & Storbjörk, 2012; Sehested, 2003). Undersøgelser af planlæggernes mikropolitiske handlinger og levede erfaringer er motiveret af en forståelse af at planlæggeres roller ikke kan reduceres til blot at være et produkt af fremherskende governancestrukturer. Det fordrer os til at se ud over de kompetencer, som planlæggere formelt besidder via deres jobbeskrivelser eller deres organisatoriske placering. Som det fremhæves af planlægningslitteraturen, må vi have et blik for, hvordan deres professionelle vurderinger og praktiske viden er med til at forme planlægningssituationer og udviklingen af planforslag (Filion et al, 2015; Healey, 2007). Nilsson kritiserer

dog de kategoriseringer af roller, som mange undersøgelser præsenterer, for ofte at repræsentere et stiliseret billede af planlæggerne, der i praksis ofte vil trække på forskellige roller. Rollebeskrivelserne dækker ikke til fulde over de mangeartede praksisser og opgaver, som planlæggerne varetager (Nilsson, 2003). Hun henviser til, hvordan den amerikanske planlægningsteoretiker John Forester for eksempel ikke ser opdelingen af planlæggerroller så knivskarp. Ifølge det perspektiv er planlæggeren i hverdagens planlægningssituationer nødt til på samme tid at være netværksopbygger, forhandler og mediator på samme tid, og dette adskiller sig fra mange andre professioner (Forester, 1999). Det peger på, at man ikke kan se byplanlæggerne som et homogent professionsfællesskab eller en bestemt planlæggerrolle, da den enkelte planlægger vil forvalte denne rolle forskelligt, ligesom muligheden for at forvalte denne er betinget af forskellige kontekster og situationer.

Uggla og Storbjörk beskriver de svenske planlæggere som generalister frem for specialister, og at deres kompetencer er knyttet til deres evne til at lytte til forskellige parter og sammenveje forskellige perspektiver for at skabe et godt beslutningsgrundlag for politikerne. (Uggla & Storbjörk, 2012) På den måde forhandler planlæggere deres professionelle rolle i konkrete praksissituationer, hvor de foretager selvstændige vurderinger, sætter retningslinjer over for bygherrerne, samt informerer og oplyser politikerne (Uggla & Storbjörk, 2012). Fredriksson fremhæver, hvordan tidligere studier af planlægningspraksis viser, at planlæggere ofte beskriver deres roller som koordinatore, der har ansvar for at arbejde helhedsorienteret og balancere forskellige interesser i byudviklingsprocesser (Fredriksson, 2011). Fredriksson påpeger dog at det ikke er tilstrækkeligt i forhold til at varetage en mere strategisk planlægning. Den helhedsorienterede rolle må kombineres med at planlæggere *orkestrerer* og indtager en aktiv rolle i at øve indflydelse i byudviklingen. Ellers risikerer de at ende som passive administratorer, der producerer plandokumenter som service for developere.

My proposal that planners attain the role of orchestrator in fact visualises a manipulative element of planning. The planner needs to identify key implementation actors and the forums and arenas in which they operate. Thereby, the planner acts strategically by outlining patterns, trends, and the interests of these actors in order to find possibilities for influence; and then uses this holistic view in order to act tactically in negotiations with specific actors in arenas and courts (Fredriksson, 2011, s. 198).

Planlæggere må i de enkelte planlægningssituationer kunne foretage analyser af de centrale dynamikker, aktører og interesser, der er i spil for at kunne arbejde strategisk. Fredriksson og flere andre planlægningsteoretikere afviser ideen om den apolitiske embedsmand og betoner, hvordan planlæggere selv handler ud fra et normativt grundlag. Planlægningslitteraturen fremhæver for eksempel ofte bæredygtighedstankegangen som et væsentligt normativt orienteringspunkt for byplanlæggeres professionelle virke. Filion et

al beskriver for eksempel hvordan mange planlæggere ser arbejdet mod en mere bæredygtig by som et væsentligt værdigrundlag for deres virke.

Adherence to the sustainable urban development perspective has become a defining feature of what being a planner is at the present time. Conviction about the importance of sustainable urban development is thus ingrained in the knowledge and beliefs of planners. The successful promotion of this agenda has become central to the professional interests of planners, contributing to respect and esteem within the profession. (Filion et al, 2015, s. 215).

Ifølge Filion et al har den voksende opmærksomhed på bæredygtighedsudfordringer leveret et vigtigt bidrag til udviklingen af byplanlægningen som professionsfelt. Som det udtrykkes af Healey og Campbell og Marshall, så fordrer en bæredygtighedstankegang også en diskussion af kompetencer, viden og etikker, som planlæggere bør bygge deres professionelle praksis på (Healey, 2010; Campbell, 2012; Campbell & Marshall, 2002). En række rapporter og undersøgelser i dansk og svensk planlægning, er netop også med til at reartikulere planlægningens nye rolle og formål ud fra intentionen om at fremme en bæredygtig byudvikling (Damvad og Grandville, 2021; Boverket, 2014; Delegationen för hållbara städer, 2012). Kristina Nilsson fremhæver, at planlæggere igennem deres ansvar for at varetage offentlige planlægningsprocesser, er blandt de vigtigste aktører, der kan integrere forskellige interesser omkring målsætninger for en bæredygtig udvikling og involvere offentligheden i den kommunale planlægning (Nilsson, 2003). Nilsson og Iversen mener at der i dag findes flere eksempler på svenske kommuner, der fungerer som værksteder, hvor planlæggere forsøger at konkretisere kommunens visioner omkring bæredygtighed (Nilsson & Iversen, 2015). En diskussion af, hvordan der kan arbejdes med bæredygtighed i byplanlægningen, kan altså også være med til at definere fremtidige planlæggerroller, og hvordan der kan bygges bro mellem forskellige videns- og kompetencefelter.

Karina Sehested har tidligere forsket i, hvordan netværksstyring og projektplanlægning har ført til udvikling af planlæggerroller¹³¹⁴. Hun argumenterer, hvordan der har udviklet sig en hybrid planlæggerrolle, der kombinerer dybdegående professionel viden med andre former for viden og værdier. Hun kategoriserer fire forskellige rolleelementer, der alle er nødvendige for at løse mere komplekse planlægningsproblemer. Hun viser hvordan de knytter sig til forskellige netværk, varetager forskellige opgaver og arbejder ud fra forskel-

¹³ Sehesteds undersøgelse bygger på interviews med planlæggere i 10 forskellige kommuner. Fælles for dem er at de alle bestrider den samme position ved at have ansvar for kommuneplan og byudvikling i den kommune, som de var ansat i (Sehested 2009). Planlæggerne havde 15-25 års erfaring i byplanlægning og var alle uddannet som arkitekter.

lige metoder og måder at se byen på. På den baggrund argumenterer hun også for, hvordan det er nødvendigt at planlæggere er i stand til at udøve fleksible planlæggerroller. Med andre ord er det vigtigt at de har en udviklet kapacitet til at reflektere og balancere mellem forskellige roller, når de engagerer sig i byudviklingsprojekter (Sehested, 2009).

Enza Lissandrello retter en kritik mod at planlægningen som professionsfelt ofte er blevet undersøgt i relation til specifikke politikker på nationalt eller kommunalt niveau. På den måde, er fokus blevet afgrænset til at se på, hvordan politisk-institutionelle eller samfundsmæssige strukturer, ideologier eller kulturer sætter nogle bestemte grænser for at planlæggere videre kan udvikle deres professionsfelt (Lissandrello, 2018). Sehested peger også på, hvordan udvikling af planlæggerroller ikke bare sker som resultat af institutionelle forandringer, men at de i høj grad også er præget af planlæggeres skiftende fortolkninger af disse forandringer og hvordan de oplever deres egen rolle og selvbillede i relation til disse forandringer. Hun interesserer sig for, hvordan planlæggere konstruerer deres rolle i konkrete planlægningssituationer, der er knyttet til projektplanlægning, strategisk planlægning og øget netværksstyring (Sehested, 2009).

Sehested definerer fire planlæggerroller: (1) Planlæggeren som faglig udviklingskonsulent, der søger at rekonfigurere den traditionelle ekspertrolle til at have mere fokus på kommunikations- og formidlingsformer. (2) Planlæggeren som manager, der fokuserer på mere generel viden om byudvikling, samt politiske beslutningsprocesser og administrative procedurer. (3) Markedsplanlæggeren, har blikket fæstnet på markedsmekanismer og koordinering af byudviklingen med økonomiske aktører. (4) Procesplanlæggeren, der er optaget af at understøtte demokratiske beslutningsprocesser og af inddragelse af alle berørte interessenter i byudviklingsprojekter (Sehested, 2003). Med Sehesteds planlæggerroller ser vi, hvordan forskellige kompetencer er relevante for planlæggere i dag, og hvordan den professionelle viden, som planlæggere må besidde for at løse planlægningsproblemer, er blevet mere mangfoldig. For eksempel kan det handle om en mere generel viden om byplanlægning, der på den måde åbner op for at andre professioner end den klassisk arkitekt- eller ingeniørfaglige bliver væsentlige for at håndtere planlægningens udfordringer. I rollerne finder vi traditionelle kompetencer inden for planlægning bliver kombineret med færdigheder, der knytter sig til fagfelter inden for økonomi, politik og organisationsstudier.

Sehested fremhæver, hvordan de planlæggere, som hun interviewer, vælger at konstruere deres roller forskelligt ud fra de fire præsenterede idealtyper. Hun betoner at idealtyperne i praksis ikke udøves i deres rene former, men kombineres igennem hybrider. Når planlæggere søger at kombinere forskellige rolleelementer, kan de både opleve at de supplerer hinanden godt, mens at de i andre situationer kommer i konflikt med hinanden (Sehested, 2009). Derfor må beslutninger omkring, hvordan en planlægger konstruerer sin rolle,

træffes i forhold til konkrete planlægningsituationer. Disse refleksioner kan både være nogle, som planlæggeren gør sig bevidst eller ubevidst. På den måde konkluderer Sehested at de planlægningsvilkår, der skabes igennem projektplanlægning, netværks-governance og metagovernance, har nødvendiggjort udviklingen mod en mere hybrid planlæggerrolle. Omvendt er planlægningsvilkårene ikke med til at skabe meget afgrænsede forståelser af, hvordan denne rolle præcis må se ud. Dermed åbnes der et vist frihedsrum for at planlæggere selv er med til at improvisere og definere deres rolle, når de skal reagere på udfordrende planlægningsituationer (Sehested, 2003). Hun peger også på, hvordan de planlæggere, der indgår i hendes undersøgelse, har udviklet meget varierede repertoires af hybride planlæggerroller. Hun understreger at dette repertoire netop må være varieret, når planlæggere skal reagere på mange forskellige og komplekse planlægnings-situationer. På den baggrund peger hun på, hvordan et centralt kriterie for succes under de nye planlægningsvilkår, knytter sig til hvor gode planlæggere er til at reflektere over, kombinere og balancere mellem forskellige planlæggerroller med henblik på at løse planlægningsproblemer: *The important question to ask oneself as a planner is: Which role variant should I activate in this specific planning situation and why?* (Sehested, 2009, s. 257).

Sehesteds studie er interessant, fordi hun viser at der findes en fleksibilitet i den måde som planlæggerroller udøves på, og hvordan de ofte udvikles som en reaktion på bestemte planlægningsituationer og planmæssige vilkår. Hun understreger planlæggeres aktive rolle i at reflektere og konstruere deres rolle ud fra fortolkninger af, hvad der udgør de bedste handlemuligheder i konkrete planlægningsituationer. Hendes studie beskæftiger sig derimod ikke med de særlige kontekstuelle betingelser, der kan tvinge planlæggernes rollefortolkninger ind i bestemte spor. Ved at fastholde et individperspektiv tildeler hun også den enkelte planlægger en privilegeret position og indfanger ikke de dynamikker, der udspringer sig mellem forskellige planlæggere i den kommunale organisation, der skal samarbejde om at udvikle et planlægningsprojekt. Her kunne nogle planlæggere påtage sig rollen som faglig udviklingskonsulent, imens andre har mere fokus på rollen som procesplanlægger. Sehested viser dog også en bevidsthed om betydningen af tværfagligt samarbejde, når hun reflekterer over hvilke kompetencer, der i et fremtidigt perspektiv må udvikles inden for planlæggerfeltet.

The role study indicates that in the future there might be a need for a greater variation in future than currently exists in the professions dealing with urban planning. In particular there may be a greater need for teamwork, as this allows individuals with a wide variety of knowledge and competences to work together. The study also indicates important knowledge areas to be integrated in future planning education (Sehested, 2009, s. 258).

Hvor planlæggerne i Sehesteds studie ikke kan blive enige om, hvilke kompetencer der er vigtigst at udvikle inden for deres felt, er de dog enige om at gode kommunikative evner

er essentielle. Sehested understreger, hvordan det viser at planlæggere i mindre grad opfatter sig selv som autoritative eksperter, men i stedet må være i stand til at kunne interagere og argumentere for deres synspunkter i et bredere netværk af aktører, der besidder andre former for viden og interesser omkring byudviklingsmæssige problemstillinger (Sehested, 2009).

Denne afhandling interesserer sig for, hvordan planlæggere fortolker deres egen rolle og handlemuligheder i praksis, når de mødes i tværdisciplinære udviklingsprojekter og hvor de skal forsøge at definere nye metoder og tilgange til at samarbejde omkring komplekse udfordringer. For at forstå den måde der skabes viden, praksisudvikling og professionalisering hos planlæggere, er det vigtigt at se dem som en gruppe, der i høj grad udvikler deres profession igennem praktiske erfaringer, hvor viden og kompetencer nærmere formes igennem deres arbejde (Nilsson, 2003). Derfor er der behov for at zoome ind på praksissituationer, hvor erfaringsgrundlaget viser sig igennem refleksion og problemløsning i mødet med udfordrende byudviklingsprojekter. Eksperimenter med tværfaglige samarbejdsformer kan iscenesætte dialog og forhandlinger mellem de forskellige rolleforståelser som planlæggere har etableret igennem deres praksis. Dette vil nærmere blive udfoldet i afhandlingens kapitel 4, *Refleksiv praksis og designeksperimenter med byplanlæggere*. Først skal der ses nærmere på, hvordan forskellige professionsgrupper inden for planlægning hver især udgør særlige plankulturer, der skaber en dybere forståelse for, hvordan der opstår konflikter i det tværfaglige samarbejde.

Plankulturer i det tværfaglige samarbejde

Den traditionelle hierarkiske og sektorbaserede administrative struktur i kommunerne er i nyere studier af dansk og svensk planlægning blevet kritiseret som at være et arvestykke fra en modernistisk planlægningstradition, hvor problemer kunne løses igennem fysisk adskillelse af bymæssige funktioner og realisering af store blue-print planer (Sehested & Lund, 2012; Hansen, 2012; Nilsson, 2003; Fredriksson, 2011). Merrit Polk peger på, hvordan meget planlægning stadig er sektororganiseret, samtidig med at en stor del af de udfordringer, som planlægningen står over for, er multidisciplinære (Polk, 2011). Da flere byudviklingsprojekter i dag består af omdannelse og revitalisering af eksisterende byområder, er der i stigende grad udviklet sig et behov for tværsektorielt samarbejde og for at udvikle tilgange, der kan tjene politiske og mere strategiske funktioner. Der har udviklet sig en række governanceformer, urbane eksperimenter og stedsbaserede initiativer, der søger at etablere strukturer og processer, der rækker ud over teknokratiske fixes og i stedet trækker på mere differentierede former for ekspertise (Perry, et al 2018; Agger & Sørensen, 2018).

Bæredygtighedsudfordringer udgør i bredeste forstand en tværfaglig udfordring, der nødvendiggør nye former for samarbejde og integration af vidensformer i planlægningspraksis (Wheeler, 2013). Polk understreger, hvordan bæredygtig byudvikling udgør et wicked problem, der ikke kan håndteres igennem traditionelle strukturer for beslutningstagen, men kræver viden og færdigheder inden for forskellige discipliner, sektorer og stakeholders. Hun argumenterer for, hvordan det kræver organisatoriske formater, hvor der bygges bro mellem forskellige former for viden og ekspertise (Polk, 2015).

The complexity of sustainable development, regarding its temporal, spatial, and jurisdictional scales, also defies traditional management and problem-solving capacities of most local municipalities. Current institutions for policy-making, planning and implementation are more suited to solving social and environmental problems that are immediate, local and divisible into specific policy areas and jurisdictional levels. (Polk, 2011, s.185-186)

Polk understreger nødvendigheden af at bryde med den silotænkning, der præger det forvaltningsmæssige arbejde. For at adressere en langsigtet beskyttelse af sociale og økologiske systemer, er der et stigende behov for processer og institutioner, der kan facilitere governance og læring på tværs af sektorer og rumlige skalaer (Polk, 2015). Nilsson betoner ligeledes behovet for at bryde med en tendens til at indramme bæredygtighedsudfordringer som anliggender, der alene er op til naturvidenskabelige eller tekniske tilgange at løse (Nilsson, 2003). Denne kritik af den forvaltningsmæssige praksis kan også findes i den planfaglige debat. I en kortlægning af videns- og kompetencebehovet inden for byplanlæggerfeltet udført for Arkitektskolen i København peges der ligeledes på, at der er et voksende behov for at arbejde tværfagligt med bæredygtig og strategisk udvikling af byerne. Bæredygtighedsproblemstillinger fremhæves som en mulighed for at få en helhedsforståelse tilbage i fokus og det pointeres at tværfaglighed og evnen til at samarbejde på tværs af fagligheder, er noget der bliver stadig mere væsentligt i byplanlægningspraksis (Damvad & Grandville, 2021).

Som det fremhæves i den kommunikative planlægningsteori, må en udvikling af planlæggerroller også ledsages af en institutionel kapacitetsopbygning, hvor nye vidensmæssige og relationelle ressourcer understøtter udviklingen af nye handlekapaciteter (Healey, 1998; Innes & Booher, 2018). Det implicerer en anerkendelse af, hvordan urbane problemstillinger er konstitueret af forskellige sociale, økologiske og økonomiske dynamikker og spænder over forskellige temporære, rumlige og juridiske skalaer. Polk understreger nødvendigheden af refleksion omkring de antagelser og problemforståelser, som leder til udvikling af løsningsmodeller og konsekvenserne ved at implementere dem i bestemte byområder. Relationelle ressourcer må udvikles, hvor nye tværfaglige samarbejder og netværk bør udvikles baseret på tillid, respekt og gensidig afhængighed, sådan at der etableres en brobyggende social kapital til at handle (Polk, 2011).

Dette 'relationsskabende' arbejde mellem forskellige fagligheder beskrives dog i den planfaglige debat ofte som yderst vanskeligt, hvor det er svært at bryde med en 'vi plejer kultur' (Sehested & Lund, 2012), eller hvor planlæggere finder det svært at udvikle forståelse for hinandens selvindlysende argumenter (Boverket, 2015; Meyer, 2009). Tidligere nationale projekter, som *Plan 09* i Danmark og *Delegationen for Hållbara Städer* i Sverige, har rettet opmærksomhed på, hvordan der eksisterer forskellige fagkulturer inden for planlægningsfeltet, der gør det nødvendigt at se videre end blot på planlægningsinstrumenter og procedurer, når feltet skal udvikles. Flere studier viser, hvordan konflikter og vanskeligheder ved at forme tværfagligt samarbejde bunder i forskellige former værdiforståelser, kommunikationsformer og administrative rationaliteter (Sehested & Lund, 2012; Hansen, 2018; Nilsson, 2003; Fredriksson, 2011; Kanninen et al, 2013; Larsen & Engberg, 2008). Med andre ord er planlægningspraksis er influeret af forskellige planparadigmer, der eksempelvis kan henføres til instrumentel og kommunikativ planlægning (Amdam, 2011). Igennem lange forvaltningstraditioner i planlægningen har der udviklet sig bestemte praksisser for, hvordan man håndterer relationen mellem det offentlige og private. Hansen, der undersøger regionalt samarbejde efter strukturreformen, argumenterer at kulturelle aspekter ofte udgør en central del af de udfordringer og muligheder, der findes i fysiske udviklingsprocesser. Han forstår kultur som fælles værdier, forståelser, betydninger, mentaliteter med mere, der deles inden for en gruppe, organisation eller institution, og som understøttes, eller er reflekteret i traditioner, vaner og praksisser inden for fysisk udvikling, politik og planlægning. Det kan komme til udtryk igennem vanemæssige mønstre for interaktion, procedurer og processer, hvor der debatteres og træffes beslutninger omkring fysisk udvikling (Hansen, 2018). Fredriksson fremhæver, hvordan forskellige forvaltninger bruger forskellige begreber, når de forsøger at kommunikere information og viden i planlægningsprocesser (Fredriksson, 2011). En lignende forståelse præsenteres af Sehested og Lund, der peger på hvordan den organisations- og plankultur, der har præget de kommunale planafdelinger, historisk kan relateres til den rolle som professioner traditionelt har spillet i offentlige organisationer (Sehested og Lund, 2012).

Særligt siden 1960'erne har byplanlæggere, i lighed med andre professioner inden for den offentlige sektor, arbejdet i autonome niches i bureaukratiske institutioner (Sehested, 2009). Det er de kommunale sektorforvaltninger, herunder for eksempel den tekniske forvaltning, der har dannet den organisatoriske base for fagprofessionerne igennem velfærdsstatens opbygning. Sektorforvaltningerne bygger netop på fagligt funktionelle og bureaukratiske principper om faglig specialisering, formalisering og hierarki, hvor arbejdsopgaver er specialiserede, klart definerede og afgrænsede. Fagbureaukratiet består af faglige normer og værdier, der er styrende for løsningen af opgaver og ikke politiske eller administrative. Da de fagprofessionelle har siddet i både udøvende og ledende stillinger inden for deres fagforvaltning, har de traditionelt haft stor indflydelse på både mål og metoder på deres område (Sehested & Lund, 2012). De tekniske forvaltninger er et af

de områder, hvor fagkulturer har været dominerende. Tidligere har de udgjort store organisatoriske enheder med ansvar for at lave omfattende planer og reformer af kommuner og byer med mange fagprofessionelle ansat og typisk ledet af en stadsarkitekt. Byplanafdelinger der havde ansvar for den overordnede kommuneplanlægning, har typisk ligeledes haft en arkitekt siddende i chefstolen. Sehested og Lund argumenterer at de fagprofessionelle i byplanlægningsfeltet, i lighed med andre faggrupper og i tæt samspil med deres faglige organisationer, har haft tendens til at lukke sig om sig selv og monopolisere arbejdsopgaver. Opretholdelsen af stærke faglige identiteter og værdier er også understøttet igennem uddannelse og efteruddannelse, faglige netværk, konferencer, fagblade og faglige organisationer (Sehested & Lund, 2012).

Større reformer af den offentlige sektor har dog været med til at udfordre professionernes autonomi på alle politikområder, herunder også inden for byplanlægningen. Fagbureaukratiet er blevet erstattet af nye organisationsformer. Som konsekvens heraf er professionelle værdier er blevet underordnet politiske og administrative logikker, samtidig med at den professionelle autonomi er blevet begrænset igennem introduktionen af markeds-lignende organisationsformer, kontrolmekanismer i det professionelle arbejde og en højere grad af inddragelse af eksterne aktører i planlægningsprocesser (Sehested, 2009). Sehested fremhæver, hvordan denne netværksstyring ledsages af indirekte former for offentlig koordinering eller metagovernance. Igennem metagovernance forsøges det at integrere og skabe sammenhæng i en mere fragmenteret offentlig styringsstruktur. Metagovernance kan for eksempel ske igennem politiske visioner, fælles diskurser og narrativer samt tildeling af ressourcer til netværksaktiviteter, eller igennem netværksdesign. Det kan også knytte sig til konflikthåndtering og regulering af uligheder, eller det kan ske igennem politikere og planlægges direkte deltagelse i netværk, hvor de direkte kan påvirke beslutninger (Sehested, 2009).

Hansen understreger, hvordan kulturelle dimensioner i den fysiske planlægning på et mere praktisk niveau kan spille en vigtig rolle i forhold til at etablere alliancer og mulighedsrum mellem forskellige forvaltningsområder, interesser og institutioner. På samme måde kan kulturelle forskelle mellem forskellige planlægningsaktører også være årsagen til konflikter og mangel på interaktion. Hansen argumenterer, at det derfor er nødvendigt både at have en analytisk forståelse for politisk-administrative kulturer, der er knyttet til professionelle (planlæggere, politikere, konsulenter, developere, etc.) og bredere lokale kulturer, der har grundlag i den lokale historie og sociale liv, lokale socio-økonomiske karakteristika, lokale vaner inden for beslutningstagen. (Hansen 2018).

Hansen beskriver, hvordan politiske og administrative kulturer er præget af en stor diversitet, der blandt andet knytter sig til forskellige uddannelsesmæssige baggrunde. Han understreger, hvordan at planlægning er præget af mange forskellige positioner og normer.

Planlæggere kan være orienteret mod forskellige dele af politiske processer, som for eksempel bureaukratisk-lovgivningsmæssige, teknisk-rationelle, konsultative eller politisk rationelle dimensioner. Dette er tydeligt i forskellige planlægningstilgange, hvor grupper af planlæggere eller politikere samles omkring at udvikle kollektivt definerede værdier og forståelser (Hansen, 2018). Hansen understreger, hvordan planlægningskulturen må ses som foranderlig, og som et resultat af akkumulerede tilgange, værdier, regler, standarder og overbevisninger (Hansen, 2018). Planlægning er altid indlejret i en bredere historisk og samfundsmæssig kontekst og reagerer på pres for administrative forandringer. Men som Kanninen et al peger på, så bliver reformer igangsat ud fra forskellige faglige rationaler. På den måde gør det svært at finde et fælles sprog internt i organisationen (Kanninen et al, 2013).

Sehested og Lunds undersøgelse fremhæver hvordan det skaber konflikter i det tværfaglige samarbejde, hvis nogle planlæggere står stejlt på deres myndighedsrolle frem for at se på, hvordan de kan gå ind i en udviklingsrolle. Det kan for eksempel være, hvis planlægning alene ses som en teknisk juridisk disciplin, hvor fokus rettes på at overholde detaljerede bestemmelser i love og vejledninger for at undgå fejl og klagesager (Sehested & Lund, 2012). Jakob Norvig Larsen og Lars Engberg viser også, hvordan de stedsbase-rede indsatser igennem områdefornyelser udfordrer den eksisterende organisatoriske vidensbase i de kommunale forvaltninger. De peger på, hvordan den øgede viden, der skabes igennem inddragelse af en lang række eksterne parter, kræver at de traditionelt hierarkiske og professionelt kontrollerede kommunale forvaltninger i højere grad udvikles til lærende organisationer. Men ofte opleves disse nye vidensimpulser som en forstyrrelse af de regler og rutiner, som den offentlige styring organiseres ud fra (Larsen & Engberg, 2011). En væsentlig, men ofte overset dimension i planlægningens kommunikative kompleksitet, mener Kanninen et al kan knyttes til mange administrative dokumenter, der styrer planlægges arbejdsprocedurer (Kanninen, et al 2013). Lokale regler og vedtægter udvikles inden for de enkelte forvaltninger med det formål at sikre lighed og retfærdighed igennem bureaukratiske processer, men kan medvirke til at gøre det mere komplekst at arbejde med tværfaglige løsninger. I et kritisk perspektiv kan ikke-ekspliciterede normer og forvaltningsmæssige rutiner også lede til, hvad Mäntysalo 2000 definerer som patologiske handlinger, hvor handlingerne ikke længere kan knyttes til kommunens officielle målsætninger eller strategier. (Kanninen et al, 2013).

Begrænsede økonomiske ressourcer i kommunerne kan også betyde at mange medarbejdere ikke har tid til at prioritere andet end de daglige driftsopgaver og derfor ikke får udforsket nye metoder. Organisatoriske omstillinger, udvikling af nye arbejdsopgaver og samarbejder tager tid. Det var også en tydelig erfaring på tværs af danske kommuner i forbindelse med implementeringen af Strukturreformen (Sehested & Lund, 2012). I en

svensk kontekst problematiserer Keskitalo og Liljenfeldt at meget af arbejdet med bæredygtighed er spundet op omkring en projektkultur, hvor der kun er begrænset øremærket finansiering, udover de ressourcer kommunerne opnår igennem eksterne ordninger. Arbejdet har derfor været karakteriseret ved ofte at være fragmenterede, projektorienterede eller kortsigtede indsatser, der ofte er relaterede til tendenser, der har opnået politisk støtte på givne tidspunkter (Keskitalo & Liljenfeldt, 2012). I praksis betyder det at bæredygtighedsmålsætninger understøttes, såfremt de kan afgrænses til de enkelte forvaltnings myndighedsområde. Men der findes ikke nogen separat støtte eller organisering, der leder arbejdet med bæredygtighed på et mere strategisk niveau. I de tilfælde at arbejdet med bæredygtighed ikke betyder at der tilføres ekstra ressourcer, bliver det let oplevet som en ekstra byrde for de ansatte i de kommunale forvaltninger. Det skaber et dilemma mellem at møde krav om at sikre overblik, sammenhæng og synergier og på samme tid være effektiv (Keskitalo & Liljenfeldt, 2012).

Ønsker om at etablere læreprocesser og udvikle helhedssyn på bymæssige problemstillinger støder ofte sammen med byplanlæggernes praksiserfaringer med at skulle prioritere og træffe beslutninger i situationer med stærke interessekonflikter (Isaksson og Storbjork, 2012). Nilsson peger på, hvordan det kræver refleksivitet omkring de magtrelationer og diskurser, der former de planprocesser, som de er involverede i igennem deres praksis.

Planners need to be conscious about occurrences in spatial politics and planning that are not directly observable in their daily practical work. This means that they ought to become knowledgeable about power relationships, and become aware that discourses do not block their view on reality. (Nilsson, 2003, s. 25)

Tilliden til den politiske strategiske planlægger kan dog problematiseres, hvis ansvaret for at navigere og håndtere disse konfliktsituationer individualiseres og ikke løftes på et institutionelt-politisk niveau. Orrskog og Bradley viser, hvordan mange svenske planlæggere kan beskrives som reaktive planlæggere, da udviklingsinitiativer oftest fremsættes af private interesser. I den situation er planlæggerne primært optagede af at sikre at private developere overholder gældende regler og lovgivning og arbejder for at private interesser tilpasses ind i en acceptabel helhed og dermed modvirke social segregering, sikre offentlighedens deltagelse og varetage miljøbeskyttelse og kulturarv (Orrskog & Bradley, 2006). Ud fra dette kan der ses et behov for nærmere at udforske, hvordan der kan skabes rum for kritisk refleksion i planlægningspraksis. Særligt med fokus på, hvordan dette kan gennemføres i tværfaglige grupper af planlæggere, hvor deltagernes forskelligheder kan udvikle nye analyser af situationen, der kan lede til kollektive handlingsstrategier.

Konklusion

I dette kapitel har jeg igennem en række studier af dansk og svensk planlægningspraksis skabt et indblik i hvordan planlægningen i dag er præget af stigende kompleksitet, hvor planlæggere med forskellige faglige baggrunde skal navigere i en usikker virkelighed. Her ses på sammenhænge mellem forandringer i planlægningsvilkår, planlæggerroller samt organisation og plankultur i de kommunale forvaltninger. Disse viser særlige problemstillinger og vilkår som iterative designeksperimenter skal adressere, hvilket vil blive nærmere udfoldet i afhandlingens analyser af spiludviklingsprocessen i Urban Transition Øresund i kapitel 7 og 8.

Dansk og svensk planlægning sker i vid udstrækning stadig ud fra et overordnet hensyn om at bidrage til udviklingen af den offentlige velfærd. Men der er samtidig en erkendelse om at nye sociale, økonomiske og miljømæssige udfordringer skaber andre betingelser for udviklingen af den samfundsmæssige velfærd samt forståelser af, hvad den består i. Således har der udviklet sig en lang række nye opgaver, hvor langt flere fagligheder kommer til at spille en væsentlig rolle. Målsætninger omkring tilpasning til klimaforandringer, indarbejdelse af en stærkere miljø- og bæredygtighedsdagsorden og opmærksomhed på områdebaserede byudviklingsindsatser kan alle ses som eksempler på denne tendens. Planlægningen er blevet mødt med stigende krav om at offentligheden inddrages. I Danmark har man længerevarende erfaringer med at arbejde med forskellige modeller for inddragelse, hvor dette er kommet senere i gang i Sverige. Det har således været et centralt spørgsmål i svenske planlægningsdebatter på statsligt og kommunalt i 00'erne og 10'erne. Omvendt er der i Sverige blevet arbejdet mere systematisk med at udvikle en miljø- og bæredygtighedsdagsorden til at udgøre et centralt omdrejningspunkt for byudviklingen. Udover disse nationale forskelle præsenterer der sig et meget broget billede af, hvordan de danske og svenske kommuner påvirkes af og reagerer på de ændrede planlægningsmæssige vilkår og opgaver. På den baggrund viser der sig et behov for at udvikle situerede forståelser planlægningsmæssige problemstillinger og planlægningens måder at udvikle handlingskapacitet på.

Både i Danmark og Sverige ses der en tydelig bevægelse mod mere markedslignende former for planlægning hvor private virksomheder og udviklingsselskaber i høj grad definerer byudviklingen. Den modernistiske mere ekspertorienterede planlægningsstilgang, der tidligere har tegnet byplanlægningen som professionsfelt, er blevet udfordret både hvad gælder professionens ekspertise og de processer, som har formet dens praksis. Der er en stigende interesse for, hvordan den offentlige sektor, herunder planlægningen, kan udvikle nye praksis- og samarbejdsformer på tværs af fagområder og skabe en mere innovativ forvaltningskultur. Sammenlignet med den anglo-saksiske litteratur, viser studier af danske og svenske planlægningspraksisser, hvordan disse er præget af en højere grad af

offentlig styring. En stor del af plansystemet er fortsat baseret på bureaukratiske og hierarkiske principper. Ved siden af de nye krav til planlæggere om at indgå i et strategisk udviklingsarbejde i mere horisontale netværk med investorer og borgere, skal planlæggerne navigere i hierarkiske relationer for at sikre legitimitet, forudsigelighed og transparens i den offentlige planlægning. Det betyder at planlæggere ofte kan befinde sig i spændingsfyldte situationer, hvor der på den ene side er en forventning om at de arbejder strategisk og eksperimenterer med nye samarbejdsformer, imens de på den anden side må varetage rollen som offentlig myndighed og sikre at forvaltningsmæssige principper og juridiske retningslinjer overholdes.

Studier af planlæggerroller viser, hvordan planlæggerne har en væsentlig betydning for udviklingen af deres professionsfelt, når de i deres praktiske arbejde med konkrete byudviklingsprojekter reagerer på og fortolker samfundsmæssige forandringsprocesser og politiske mulighedsstrukturer. På den baggrund har der udviklet sig en række mere hybride planlæggerroller, hvor den dybe faglighed omkring eksempelvis arkitektur, miljø, geografi eller bysociologi kombineres med andre vidensformer og værdier. I kapitlet argumenterer jeg for, hvordan planlæggernes fortolkninger af mulighedsrum for praksisudvikling samtidig må forstås i forhold til de relationer og kollegiale fællesskaber som planlæggerne indgår i. Studier viser, hvordan der inden for de forskellige fagfelter og forvaltninger der tegner byplanlægningen, findes forskellige plankulturer, der bygger på forskellige kommunikationsformer, administrative rationaliteter og problem- og værdiforståelser. Selvom der har været et opbrud i mange kommunale forvaltningers organisering, så ses der også en nødvendighed mange steder at fastholde en organisering baseret på bureaukratiske principper om faglig specialisering, formalisering og hierarki. Hvordan disse plankulturer ser ud, varierer fra kommune til kommune. Der kan på den baggrund ikke identificeres entydige forvaltningskulturer, da de i sig selv er under konstant forandring, men det understreger derimod vigtigheden i at undersøge, hvordan planlæggerne udvikler deres rolle som en reaktion på bestemte fagkulturers værdier og selvforståelser.

4. Refleksiv praksis og designeksperimenter med byplanlæggere

Introduktion

Foregående teorikapitel etablerede igennem studier af svensk og dansk planlægningspraksis et udefra-perspektiv på, hvordan planlægningsfeltet udfordres af en stigende kompleksitet i problemstillinger og organisationsformer. Et øget behov for åbne planlægningsprocesser op og løbende at inddrage nye tværfaglige og tværorganisatoriske tilgange i byudviklingsprojekter stiller planlæggere og forvaltninger i en række spændings- og dilemmafyldte situationer, hvor deres hidtidige praksis ikke rækker. Dette teorikapitel søger i stedet at etablere et indefra-perspektiv, hvor der zoomes ind på, hvordan den pragmatisk orienterede forskningslitteratur omkring refleksiv praksis og participatory design, kan adressere en radikal usikkerhed, som et grundlæggende vilkår for planlægning. Formålet med teorikapitlet er at diskutere, hvordan iterative designeksperimenter med planlæggere, kan etablere rum for tværfaglig refleksion og samarbejde. Eksperimenternes intention er at løfte blikket fra daglige rutiner i de kommunale forvaltninger og igennem refleksive praksisser udforske alternative måder at indramme planlægningsmæssige problemstillinger og tilgange til at organisere tværfaglige samarbejdsformer.

Teorikapitlet søger at etablere en begrebsmæssig ramme for at analysere spørgsmål om, hvordan planlægges deltagelse i iterative designeksperimenter skaber nye situerede forståelser af, hvordan de kan forme tværfagligt samarbejde i komplekse planlægningsprocesser. Med andre ord, hvordan de kan udfordre den måde, som mødesituationer omkring udvikling af planforslag praktiseres og designes. Dette spørgsmål vil blive nærmere analyseret i afhandlingens syvende kapitel. De pragmatisk informerede teorier om planlægning og refleksiv praksis, samt teorier omkring participatory design og spiludvikling skaber en særlig ramme for at forstå refleksion og social læring omkring tværfaglige samarbejdsformer i planlægning. I kapitlet sættes fokus på, hvordan professionel praksis inden for byplanlægning udvikles igennem kontinuerlige læreprocesser, hvor planlæggere løbende reflekterer ud fra situerede hverdagsmæssige sociale og materielle kontekster (Agger et al, 2020; Simonsen et al, 2014). I dette kapitel vil jeg argumentere for hvordan planlægges refleksivitet bliver netop vigtig for at forstå professionen som et levende fællesskab. Fokus på den reflekterende praktiker er også med til at understrege at læring i planlægningspraksis ikke kun knytter sig til rent fakta-mæssige aspekter, men også rummer en væsentlig social dimension i form af gensidig læring og derfor er nært knyttet til

særlige formater for socio-materiel interaktion (Agger et al, 2020; Dodig & Groat, 2020; Mäntysalo, 1997).

Først diskuteres pragmatismens bidrag til og relevans for udvikling af planlægningspraksis. Der rettes særligt fokus på hvordan community of inquiry etablerer en forståelsesramme for, hvordan institutioner og professionelle praksisser bør organiseres, med henblik på at understøtte reflektiv praksis og planlægning som social læring. Pragmatismen har et særligt fokus på, hvordan læring udvikles ud fra individer og handlefællesskabers konfrontation med problematiske situationer. Med udgangspunkt i Schöns begreber omkring *reflection-in-action* og *reflection-on-action* udfoldes, hvordan planlæggeres refleksion kan adressere de spændinger og dilemmaer, der opstår i deres professionelle praksis i kraft af de forskydninger, der kontinuerligt opstår i planlægningspraksis. Det vises, hvordan at reflektiv praksis kan trænes igennem iterative designprocesser og kan skabe nye perspektiver på rutinerede arbejdsgange hos enkelte planlæggere og i kommunale forvaltninger. Med udgangspunkt i Forester diskuteres, hvordan en reflektiv praksis også må tage højde for, at den udøves i en særlig politisk-institutionel kontekst, der har væsentlig indflydelse på, hvilke løsningsforslag, der anses som mulige. Her er der særligt fokus på *listening* og *designing as collective sense-making* som kernebegreber inden for en kritisk pragmatisk forståelse af reflektiv praksis. Endelig diskuteres, hvordan litteraturen inden for participatory design kan bidrage til planlægningsteorien ved at strukturere og iscenesætte særlige formater for reflektiv praksis. Det diskuteres, hvordan forskellige spildesigns udgør særlige socio-materielle sprog til at udforske og udfordre eksisterende planlægningspraksisser.

Pragmatiske rødder i reflektiv praksis

Pragmatismens bidrag og relevans for planlægning

Den amerikanske filosofiske pragmatisme har de senere årtier haft stor indflydelse inden for en lang række fagfelter, herunder også planlægningslitteraturen (Friedmann, 1987; Holden, 2008; Healey, 2009; Hillier, 2010; Mäntysalo & Jarenko, 2014; De Leo & Forester, 2017), community studies (Frandsen, 2018) og offentlig administration (Shields, 2003). Pragmatismen, der oprindeligt har rødder i en social reform bevægelse i starten af det 20. århundrede adskiller sig fra den modernistiske rationalitetsforståelse, som særligt prægede planlægningsteorien i efterkrigstiden. Revitaliseringen af det pragmatiske perspektiv kommer dog også af et ønske om at udvikle handlingsperspektiver på de strukturelle problematikker omkring magt og ulighed, der identificeres igennem kritisk-analy-

tiske tilgange. Ligeledes har teoridannelsen været kritisk over for idealiserede og normativt styrede modeller inden for kommunikativ planlægning har i stedet fokuseret på planlægning som situerede sociale læreprocesser (Mäntysalo & Jarenko, 2014).

Friedmann er en af mere prominente planlægningsteoretikere, der har arbejdet begrebsmæssigt med planlægning som social læring, der underbygges af en mere relationel ontologi og epistemologi og peger væk fra en mere rationel planlægningsforståelse (Healey, 2013). Et af hans væsentlige bidrag har været at slå fast, hvordan planlægning er præget af radikal usikkerhed. Han fremhæver at alle planlægningssituationer udgør særlige politiske og sociale kontekster, hvor inden for de involverede aktører må træffe deres valg (Rangan et al, 2016). Friedmann har dermed været med til at understrege betydningen af planlægges kontinuerlige erfaringsdannelse i mødet med nye praksissituationer, og hvordan deres refleksioner formes i en gensidig dialog med andre deltagere i planlægningsprocesser. Friedmann skriver i essayet *Planning as social learning* fra 1981:

In the course of my work I have discovered that planning was not so much concerned with the making of plans as with "mutual learning" was less centered on documents than dialogue, and was more dependent for its results on the transactions of individual persons in specific settings than on abstract institutions"

Her fremhæver han at social læring er knyttet direkte til handlinger, altså planlæggerens daglige arbejde med at forme byens udvikling, og involverer både teoretisk og personlig viden (Friedmann, 1981) Han beskriver at meget af den personlige viden er ubevidst. *Even though we continuously use it, we are scarcely aware of it, and are generally unable to articulate it in any other form than anecdotal. Personal knowledge is nevertheless vital to human undertakings* (Friedmann, 1981, s. 3). Friedmann fremhæver, at gensidig læring er mest effektiv igennem dialog, der bygger på et forhold af tillid mellem de deltagende parter. Og at denne dialog bedst sker i mindre grupper.

Inden for pragmatismen anskues planlægning derfor som praktisk situerede og sociale læringsaktiviteter, der trækker på en inklusiv forståelse af vidensformer og samtidig rummer et forandrende potentiale (Healey, 2009). Flere planlægningsteoretikere har anerkendt pragmatismens potentiale for at bidrage til og styrke social læring og forandringsprocesser (Holden, 2008; Friedmann, 1987; Mäntysalo og Jarenko, 2014). Jeg vil i dette kapitel argumentere for at pragmatismen kan udstikke nogle veje for, hvordan der inden for planlægning kan arbejdes med bæredygtighedsudfordringer, der integrerer forskellige perspektiver og vidensformer. Samtidig har det pragmatiske perspektiv sin værdi, idet det også anerkender at etik og følelser er en integreret del af den måde vi etablerer viden og sandheder, som vi begrundes vores handlinger med (Holden, 2008b). Et forsøg på at integrere forskellige vidensformer bliver også til en debat om, hvilke værdier og politisk-institutionelle hensyn som den nye problemløsningskapacitet skal baseres på. Udvikling

af læring igennem handling er særligt vigtig i forbindelse med langsigtet og systemisk forandring, hvor institutionelle strukturer og rationaler underlægges en kritisk refleksion (Polk & Knutsson, 2008; Agyris og Schön, 1977). I den forbindelse må der inden for planlægningen skabes rum for undersøgelsesfællesskaber, der kan understøtte tværfaglig refleksion, opbygning af relationer og læring mellem planlæggere med forskellige faglige og forvaltningsmæssige baggrunde. Disse må målrettes de problematiske situationer, der opstår i mødet med komplekse bæredygtighedsudfordringer, som kræver nye former for samarbejde mellem forskellige fagfelter. Her kan eksperimentel afprøvning i praksissituationer og refleksion omkring disse skabe et vigtigt input til udvikling af videns- og erfaringsgrundlaget, og på den måde medvirke til at skabe nye handlingskapaciteter i planlægningspraksis. For at udfolde dette synspunkt mere vil jeg indledningsvis redegøre for en række grundbegreber inden for pragmatismen, der også udgør det idemæssige grundlag for Donald Schöns arbejde med refleksiv praksis og Foresters kritiske pragmatisme.

Community of inquiry – Refleksion og læreprocesser i demokratiske undersøgelsesfællesskaber

Community of Inquiry står som et centralt begreb for pragmatismens måde at forstå og skabe viden på, der lægger vægt på situerede og relationelle dynamikker i videnskabelse. Idegrundlaget er introduceret af tidlige pragmatiske filosoffer C.S. Pierce og John Dewey¹⁵ og er således oprindeligt udviklet som et filosofisk koncept, der lægger vægt på hvordan viden bør udvikles igennem demokratiske undersøgelsesfællesskaber. Dewey har understreget, hvordan det ikke er erfaringer i sig selv, der skaber læring, men netop det at vi reflekterer over vores viden. Community of Inquiry kan således ses som en måde, hvor refleksion over erfaringer organiseres igennem undersøgelsesfællesskaber. Denne forståelse af videnskabelse er samtidig central for denne afhandlings interesse i refleksiv praksis blandt tværfaglige grupper af planlæggere. Community of inquiry etableres på baggrund af aktørers fælles oplevede problemstillinger. På den måde opfattes viden som indlejret i bestemte sociale kontekster, og for at viden skal vinde legitimitet kræver det på denne måde at der udvikles enighed imellem deltagerne i undersøgelsesfællesskabet. Inden for et professionelt praksisfelt som planlægningen er det med til at styrke en opmærksomhed på hverdagslivspraksisser og erfaringer, samt materialitet og sociale relationer i planlæggernes arbejde. De problemindramninger og debatter omkring mulige løsninger er organiserede ud fra idealer om deltagelse og demokrati (Shields, 2003; Pedersen og Nielsen, 2009)

¹⁵ Deweys teori om eksperimentel undersøgelse er modelleret over Pierces teori om eksperimentelle undersøgelsesfællesskaber (Frandsen 2018)

Frandsen går imod en tidligere kritik af Dewey for at være subjektorienteret, individualistisk og mangle en samfundsmæssig dimension. Han viser igennem læsning af hans værk *Logic: The theory of inquiry*, hvordan der er en grundlæggende social dimension i Deweys teori om eksperimentel undersøgelse og læring, og at han leverer et væsentlig teoretisk indspark omkring social læring (Frandsen, 2018). Dewey lægger særlig vægt på at den videnskabelige undersøgelsesmetode udfoldes inden for demokratiske fællesskaber, hvor de enkelte medlemmer sikres frihed til at ytre sig og præge undersøgelsesprocessen. På den måde sikres de bedste vilkår for de enkelte medlemmers erfaringsdannelse, udvikling og vækst. (Frandsen, 2018) Dewey fremhæver i *The public and its problems* (1946/1929) hvordan dialogen udgør et kardinalpunkt for at udvikle refleksion og viden omkring offentlige spørgsmål.

Systematic and continuous inquiry into all the conditions which affect association and their dissemination in print is a precondition of the creation of a true public. But it and its results are but tools after all. Their final actuality is accomplished in face-to-face relationships by means of direct give and take. Logic in its fulfillment recurs to the primitive sense of the word: dialogue. Ideas which are not communicated, shared, and reborn in expression are but soliloquy, and soliloquy is but broken and imperfect thought (Dewey, 1946/1927 citeret i Friedmann, 1987, s.192).

Dewey understreger hvordan der altså må etableres en vis stringens i dialoger for at understøtte refleksion mellem dem, der deltager i samtalen for at udvikle de enkelte deltagers ikke-fuldstændige virkelighedsbillede af den fælles oplevede problemsituation. Han lægger vægt på at dialog og refleksion først og fremmest udvikles igennem deltagelse i det lokale og er blevet kritiseret fra mange sider for ikke at være mere specifik omkring, hvem han ser som deltagere i de demokratiske undersøgelsesfællesskaber (Friedmann, 1987; Shields, 2003). På den måde kan der ikke hentes klare svar hos Dewey omkring hvilke typer offentligheder, der kan etableres omkring problematiske situationer. Det gælder for eksempel om undersøgelsesfællesskaberne alene afgrænses til de umiddelbare og nære omgivelser igennem hverdagslivet, sådan som de kommer til udtryk i et lokalmiljø eller i en undervisningssituation. Eller om det også kan omfatte samarbejder i professionel praksis, hvor forskellige fagligheder søger at udvikle løsninger på komplekse planlægningsproblemer.

Senere teoretikere inden for planlægning og offentlig administration, der henter inspiration fra den pragmatiske filosofi, argumenterer at det er nødvendigt at opbygge institutioner og professionelle praksisser, der kan understøtte demokratiske undersøgelsesfællesskaber, der kan adressere komplekse udfordringer der er præget af en stor diversitet i opfattelser og prioriteringer (Shields, 2003; Holden, 2008). Den canadiske byforsker Meg Holden pointerer at den pragmatiske kritiske sociologi starter med en anerkendelse af, at der findes forskellige lag af forståelser. For at arbejde med byen som et demokratisk rum, er det vigtigt at vi forstår de relative positioner og perspektiver, som mennesker og sociale

grupper starter fra, og bringe dem i dialog med hinanden (Holden, 2017). Miljøfilosoffen Ben Minteer pointerer, at det særligt er vigtigt at etablere denne type community of inquiry, når man skal adressere miljømæssige og bæredygtighedsmæssige udfordringer, grundet den store diversitet i opfattelser og prioriteringer – og derfor også en stor mængde viden at udforske (Minteer, 2017). I disse udlægninger fastholdes en bred forståelse af offentligheder, men de problemsituationer som de påtænkes at adressere, har en global karakter og retter sig mod spørgsmål omkring social retfærdighed, velfærd og bæredygtighed. Det er spørgsmål der har relevans for både lokalsamfund, politiske institutioner og det fagprofessionelle arbejde. Den pragmatiske filosofi danner her udgangspunkt for at diskutere, hvordan deltagere i community of inquiries kan udvikle intellektuelle vaner for at skabe en uddybet refleksion og hvordan der udvikles sociale betingelser for at udvide feltet af deltagere til at udvikle handlingskapacitet omkring disse spørgsmål. (Frandsen, 2018; Holden, 2012).

Den pragmatiske tilgang viser sig altså værdifuld ved at interessere sig for strukturer og professionelle praksisser, der kan understøtte læreprocesser i mødet mellem forskellige vidensformer. Behov for disse melder sig i byplanlægning i situationer hvor kumulative vidensprocesser, hvor viden fordybes og uddybes inden for veldefinerede og institutionaliserede felter, ikke længere er tilstrækkelig. Arbejdet med at udvikle mere bæredygtige løsninger er et godt eksempel på, hvor der er behov for at integrere forskellige vidensformer på tværs af organisatoriske og sektorielle skel (Stanojic og Hermelin, 2013; Ansell & Geyer, 2017). Hvor teorier omkring organisatorisk læring har fokus på den sociale læring, der finder sted inden for eksisterende institutionelle rammer, så rummer pragmatismen også forslag til nye strukturer og konceptualiseringer af demokratiske samfund for at fremme social læring (Holden, 2008). På den måde tilbyder en pragmatisk filosofisk tilgang en konceptuel ramme for at udvikle holistiske løsninger omkring bæredygtighed inden for politik og planlægning, hvor bæredygtighedsforståelsen i udgangspunktet ikke bygger på at fremhæve modsætninger og dikotomier, for at tvinge planlæggere og byplanlægningens øvrige aktører til at vælge side, men først og fremmest at identificere løsningsmuligheder, der integrerer forskellige interesser (Holden, 2008b). Dette afspejler også pragmatismens anti-essentialistiske måde at forholde sig til viden på, hvor den anerkender både kvantitative og kvalitative vidensformer. Således tilbyder pragmatismen en konceptuel ramme for at integrere de forskellige fagområder, der findes inden for byplanlægning, samtidig med at den fokuserer på planlægningen som et handlingsfelt. Som jeg vil vise med inddragelse af Schöns og Foresters teorier længere henne i dette kapitel, kan refleksion igennem dialoger i tværfaglige grupper af planlæggere være betydningsfuld for at bygge bro mellem forskellige videns- og erfaringsområder inden for planlægningsfeltet.

Patricia M. Shields diskuterer værdien af community of inquiry inden for offentlig administration. Hun beskriver det som et ideal, som offentligt ansatte bør stræbe efter. At

arbejde ud fra community of inquiry skaber betingelser for effektivt at undersøge, hvordan de forstår problemer, vurderer data og kommunikerer (Shields, 2003). Hun peger på at mange metoder, der anvendes inden for offentlig administration kunne organiseres ud fra den demokratiske tilgang, der ligger i måden at skabe problemforståelser og fortolke data. Hun understreger at community of inquiry ikke er en metode, men mere et organiserede princip, der skaber grundlag for at udvikle og afprøve metoder i forvaltningsmæssig praksis. Den eksperimentelle tilgang ser det at begå fejl som del af processen for i sidste ende at udvikle bedre metoder og teori samt styrke demokratiet som helhed (Shields, 2003). Et vigtigt element i at opnå social læring ligger i at identificere den tavse viden, som ligger til grundlag for en stor del af praksis og er med til at styre rutiner og arbejdsgange. Holden, 2008 argumenterer at man ved at undersøge betydningen af organisatoriske rutiner for social læring opnår en bedre forståelse for nuværende praksis, hvilket kan hjælpe til at rejse spørgsmålstejn ved rutiner og adfærdsmønstre (Holden, 2008).

Den problematiske situation som udgangspunkt for læring og organisering af handlefællesskaber

Fælles for alle communities of inquiry er et fokus på en problematisk situation. Dewey forstår ikke dynamikken i læreprocessen som noget der sker inden i det enkelte menneske, men derimod i de dynamiske og modsatrettede relationer, der kendetegner en uafklaret situation (Pedersen & Nielsen, 2009). Hovedsagligt udfører vi de fleste aktiviteter i hverdagen uden at reflektere over dem, fordi de er baseret på vaner. Det er ifølge Dewey er det den dominerende form for erfaring. Når vi bliver udsat forstyrrelser eller forhindringer, betyder det at det gør det problematisk eller utilstrækkeligt at fortsætte vores hidtidige vanemæssige praksis (Frandsen, 2018). I Deweys udlægning kan den problematiske situation virke som en katalysator for at undersøgelsesfællesskaber dannes med en fælles interesse for at løse problemstillingen. Det er med til at understrege den handlingsorientering, der ligger i pragmatismens måde at udvikle og vurdere viden. Der kan ikke dannes noget fokus på en problematisk situation, hvis denne ikke samtidig erkendes af flere individer, og at der således opstår mulighed for at danne en offentlighed omkring problemstillingen. Inden for byplanlægningsfeltet handler det på den måde om at organisere videnskabelsen omkring de problematiske planlægningssituationer, som de involverede og berørte oplever som udfordrende. I professionel planlægningspraksis må refleksion og læreprocesser på den måde organiseres omkring, hvad planlæggerne selv peger på udgør centrale problematikker i deres arbejde.

Som fremhævet i det foregående teorikapitel fører en stadig stigende kompleksitet i samfundet til en øget arbejdsdeling og specialisering inden for professionerne. Det medfører samtidig krav om at deltagerne samarbejder på tværs af professionerne i løsningen af konkrete problemer. Dette er med til at skabe flere situationer, der er uafklarede, ubestemte og ukoordinerede, og som derfor indeholder potentialer for læring hos deltagerne

(Pedersen og Nielsen, 2009) Engström, der arbejder med et virksomhedsteoretisk udgangspunkt, beskriver hvordan arbejdsdelingen i udførelsen af en bestemt aktivitet, skaber forskellige positioner for deltagerne, hvor de hver repræsenterer deres individuelle historier og hvor aktiviteten rummer flere forskellige lag og forskellig historisk oprindelse, hvilket er indgraveret i aktivitetens artefakter, regler og konventioner (Engström, 2001 i Pedersen & Nielsen, 2009). Inden for psykologi og arbejdslivsstudier er der fokus på, hvordan deltagerne i komplekse samarbejdssituationer skal navigere både med andre deltagere inden for deres egen profession, samt kunne navigere i samspillet med deltagere fra andre professioner. Pedersen og Nielsen, beskriver hvordan *professionernes specialisering medfører samarbejdsvilkår, hvor deltagernes forskelligheder medfører forskellige perspektiver og forskellige prioriteringer, hvilket indebærer et øget konfliktuelt potentiale* (Pedersen & Nielsen, 2009, s. 667).

Deweys forståelse af offentligheder er relevant stadig i dag, da den bygger på pluralitet og nødvendigheden af en bred inddragelse. På den måde er også relevant for planlæggere, der arbejder i mere fragmenterede og projektstyrede organisatoriske kontekster i den offentlige planlægning. For Dewey er offentligheden en enhed, der manifesterer sig ved at være berørt af bestemte problemstillinger, hvor de ønsker at gøre op med og adressere disse på et mere systematisk niveau. Dannelsen af offentligheder sker på denne måde som reaktioner på oplevede problemstillinger. Samtidig peger Dewey i bogen *The Public and its Problems* at oplevelsen af problematiske situationer ikke nødvendigvis automatisk leder til dannelsen af undersøgelsesfællesskaber

An inchoate public is capable of organization only when indirect consequences are **perceived**, and when it is possible to project agencies which order their occurrence. At present, many consequences are felt rather than perceived; they are suffered, but they cannot be said to be known, for they are not, by those who experience them, referred to their origins. It goes then without saying that agencies are not established which canalize the streams of social action and thereby regulating them, Hence publics are amorphous and unarticulated. (Dewey, 1927, s. 131 citeret i DiSalvio, 2009, s. 51).

Selve dannelsen af et undersøgelsesfællesskab eller offentlighed omkring en nærmere defineret problemstilling udgør altså et særskilt metodemæssigt spørgsmål. Givet de mere komplekse og fragmenterede organisatoriske rammer og aktørnetværk som en del planlægningsprojekter udføres inden for, er det rimeligt at antage at der i planlægningspraksis ofte opstår diffuse og uafklarede problemsituationer, hvor enkelte planlæggere oplever at stå isoleret og hvor der ikke organiseres nogen fælles indsats for at afklare situationen. Dewey definerer udforskning som en kontrolleret eller dirigeret forandring af en endnu ikke afklaret situation (Dewey, 1938). Det er derfor også en disciplineret proces af refleksion rettet mod at skabe erkendelse og som er guidet af den videnskabelige undersøgelsesmetode. Selve definitionen af den problematiske situation udvikles som del af den forandringsproces, som undersøgelsen igangsætter (Shields, 2003). Inden for fagfeltet

participatory design har Deweys tankegods inspireret til at udvikle metoder og redskaber, der kan hjælpe planlæggere til at reflektere og blive mere bevidste om oplevede problemstillinger. Dette vil jeg vende tilbage til i sidste del af dette kapitel.

Oplevelsen af problemstillingen bliver nærmere kvalificeret ud fra den kontekst, som problemstillingen optræder i, altså de aktører som oplever problemstillingen. Problemstillinger kan opleves forskelligt, og derfor kan den samme problemstilling altså generere forskellige offentligheder. Dewey konstaterer, at vi altid starter *in the middle of things*. Problemet er indlejret i en fortid og er samtidig knyttet til en fremtid, fordi problemet implicerer noget som *needs to be done but have not yet been done* (Webb, 2000 citeret i Shields, 2003, s. 517) Situationen og erfaringen af et problem gives mening igennem den proces, hvor problemet søges forstået og defineret. Problemindramningen skaber særligt fokus på bestemte elementer i den givne situation. Situationen er dog altid præget af kontingens og skift i fokus. Nogle af de elementer, der træder i baggrunden, vil komme i fokus, hvis de bliver væsentlige for den aktuelle problemstilling. På den måde er den problematiske situation oftest knyttet til en historisk kontekst. For den offentligt ansatte, kommenterer Shields, vil den problematiske situation være påvirket af tidligere beslutninger og ligeledes være bundet op på deadlines og begrænsede budgetter (Shields, 2003). Shields beskriver, at der inden for offentlig administration ofte er en tendens til hurtigt at præsentere færdige løsninger i forbindelse med problemstillinger, og derved lukke ned for offentlig debat. Hun fremhæver heroverfor den klassiske pragmatismes fordybende fokus på selve den problematiske situation. Hun mener at John Deweys måde at definere den problematiske situation appellerer meget direkte til praktikeres erfaringer, da de dagligt befinder sig i problematiske situationer. Shields refererer til mange eksempler: udvikling af dagsordener til møder, evaluering af ansattes performance, udvikle regulering ud fra ny lovgivning, forhandlinger af kontrakter, opstart projekter/programmer, udvikling af et budget eller at skulle reagere på akut opståede situationer. Disse ovennævnte situationer involverer både en række standardprocedurer og nye problemstillinger. De kan konceptualiseres som mere eller mindre problematiske situationer (Shields, 2003).

Pierce har argumenteret at det er vanskeligt at udforme et community of inquiry, hvis medlemmerne er meget fastlåste i deres forståelser og som er uimodtagelige over for nyt dokumentationsmateriale. Et vist mål af tvivl er en væsentlig drivkraft for et community of inquiry, hvor medlemmerne er interesserede i at opnå en højere grad sikkerhed i håndteringen af en problemstilling. Ideelt set værdsætter medlemmerne af et undersøgelsesfællesskab værdien i denne tvivl og usikkerhed (Shields, 2003). Shields fremhæver at lederskab er meget væsentligt i community of inquiry for at overkomme sproglige og andre barrierer, der vanskeliggør samarbejde. Særligt i forhold til at mediere og bygge bro mellem forskellige synspunkter og erfaringsmæssige baggrunde (Shields, 2003).

Real-world eksperimenter

Pragmatismen har en direkte interesse i praksis, ved at koble viden direkte til handling. Udvikling af viden igennem refleksion er således rettet mod at løse praktiske problemstillinger, som ifølge Dewey bedst organiseres igennem eksperimenter i de praksissituationer, hvor problemstillingerne optræder. Den eksperimentelle metode udgør en specifik form for erfaring, hvor målrettede eksperimenter og refleksion skaber en kontrolleret ramme, der skal skabe større indsigt i den problematiske situation og hvordan der kan arbejdes med løsning af denne. I Deweys forståelse er eksperimentet altså ikke afgrænset til at være en videnskabelig praksis gennemført af en gruppe forskere. I stedet ser han det som en måde at reflektere og skabe nye erfaringer på, som mennesker engagerer sig igennem deres daglige praksisser (Frandsen, 2018).

Revitaliseringen af det pragmatiske perspektiv er ofte forbundet med en kritik af mere ekspertdrevne og rationelle tilgange til planlægning, der fokuserer på institutioner, politikker og ideologier som forklaringsmodeller for, hvorfor mange politikker ikke fører til langsigtede og observerbare forandringer. Følger man en rationel policy model er argumentet, at planer og politikker forandres på baggrund af ekspertanalyse, der formidles til de politiske magthavere (Holden, 2008) I den forståelse af policy læring opfattes vidensudvikling og læring primært at foregå på et centralt styringsniveau, hvorimod forskere, embedsmænd og den brede offentlighed ikke anses som at have tilstrækkelig interesse eller mulighed for at forstå drage læring igennem policyprocesser (Friedmann, 1987). Som kritik af den rationelle model fremfører Hirschman 1971, at gennemførelse af politikker ikke kan planlægges detaljeret på forhånd, men at de må gennemføres inkrementelt, hvor deltagere eksperimenterer og re-evaluerer undervejs. Det indebærer en opmærksomhed på at handle ud fra den situation man står i og at adressere problemstillinger efterhånden som de opstår (Hirschman, 1971)

Dewey betragtede hver plan som et eksperiment og at historien udfolder sig som en serie af eksperimenter, der bygger oven på hinanden. En naturlig del af det at eksperimenterer indebærer også at der begås fejl. Disse fejl har en vigtig funktion i sociale læreprocesser, idet de hjælper os til at reflektere over, hvorfor de opstod og hvad der kan gøres anderledes for at løse en problematisk situation. Hans argument var at vi med enhver eksperimentel cyklus konsoliderer det, som vi allerede ved og på den måde bliver stadig bedre til at eliminere fejl. Her ser man også, hvordan Dewey trækker på også på grundfortællingen i den amerikanske drøm, der rummer den ukuelige tro på fremgang og at alle indbyggere uanset deres baggrund igennem hårdt arbejde kan forbedre deres liv. (Friedmann, 1987).

Deweys definerer den eksperimentelle og videnskabelige undersøgelsesmetode som *en kontrolleret transformation af en ubestemt situation til en situation, hvor elementerne i den oprindelige*

situation er omdannet til en forenet helhed (Dewey, 1986 citeret i Frandsen, 2018, s. 73). Heri indgår en række idealtypiske faser af refleksion, hvor den ubestemte situation starter med en definition af problemet og efterfølgende udformning og revurdering af hypoteser i forhold til miljø de optræder i. Disse leder efterfølgende til eksperimentel afprøvning og vurdering af hypotese. Viser den sig at udvikle handlingskapacitet til at løse den problematiske situation, integreres den på den måde i deltagernes erfarings- og vidensgrundlag. Er den fejlbehæftet vil den eksperimentelle cyklus derimod starte forfra med en ny problemindramning. Dewey fremhæver hvordan redskaber har en vigtig betydning for, hvordan eksperimentelle praksisser udføres. Eksisterende værktøjer og materialer har en medkonstituerende rolle, der gør det muligt for et individ at transformere en situation, i og med at de er genstand for refleksion, hvor individer skaber nye kreative sammenstillinger (Frandsen, 2018). Inspireret af den videnskabelige undersøgelsesmåde anvender Dewey hypoteser til at drive den fælles udforskningsproces fremad. Hypoteserne centrerer sig om, hvad der vil ske, altså forventninger om specifikke begivenheder vil finde sted under særlige omstændigheder. Selv det der normalt kaldes data, skal ikke bare forstås som givne, men anvendes som del af udforskningen af hypoteser. Hypoteser accepteres provisorisk til at lede udforskningen, og som Dewey ofte har kaldt *working hypotheses*, for at understrege deres midlertidige karakter.

The plans which are formed, the principles which man projects as guides of reconstructive action, are not dogmas. They are hypotheses to be worked out in practice and to be rejected, corrected and expanded as they fail or succeed in giving our present experience the guidance it requires. (Dewey 1950:89/1920).

Dewey argumenterer at sandhed kan knyttes til den praktiske visdom, forstået på den måde at viden kan anvendes til at guide handlinger. Han peger her på at der ikke findes nogen endegyldige sandheder, men at et hvert vidensudsagn er tentativt og provisorisk. I den udlægning kan viden kun valideres såfremt det hjælper en aktør til at afklare eller løse et problem (Friedmann, 1987) Et problem løses, når før usikre konklusioner fremstår klare og stabile - altså når situationen er mere afklaret. Verma beskriver nærmere, hvordan en pragmatisk rationalitet er knyttet til en søgen efter viden, der kan guide handlinger frem mod et ønsket fremtidsscenario, er koblet til en opmærksomhed på, hvordan det vil hjælpe og hvilke konsekvenser de vil have at handle ud fra en bestemt sandhedsforståelse. Sandhed defineres altså ikke kun som universel viden, men særligt ud fra den resonans, der findes i den enkelte kontekst og det hverdagsliv, der leves der (Holden, 2008b). I den klassiske pragmatismes perspektiv er offentlig beslutningstagen, der baseres på den videnskabelige undersøgelsesmetode aldrig perfekt. Men det udgør det bedst mulige på et bestemt tidspunkt og vil være genstand for revision (Shields, 2003). Som det fremhæves inden for pragmatismen bliver vores viden netop organiseret og fokuseret på disse kritiske tidspunkter, hvor vi står over for at skulle træffe et valg. Det transformative potentiale begrænses til, hvad der kan samles enighed om på et givet tidspunkt. Da der ikke

kan gives nogen objektive kriterier for, hvad man kan opnå enighed om, fremlægger Rorty i stedet en processuel forståelse, hvor meninger fastlægges på bestemte tidspunkter og situationer, men at de også til stadighed modificeres, når konteksten ændrer sig. Rorty beskriver denne fastlægning af mening således:

Temporary resting places constructed for particular utilitarian ends. On the pragmatist account a criterion (what follows from the axioms, what the needle points to, what the statute says) is a criterion because some social practice needs to block the road to inquiry, halt the regress of interpretations, in order to get something done (Rorty i Healey, 2009, s. 283).

Rorty fremhæver at vi som mennesker kontinuerligt fører samtaler med hinanden om, hvad vi er enige om, og hvad vi ikke er enige om. Denne proces er med til at udvikle en fælles forståelsesramme, inden for hvilken, specifikke temaer og erfaringer situeres. Disse undersøges ved at man igennem diskussion til stadighed rykker frem og tilbage mellem helheder og dele, indtil man kommer frem til det bedste bud, et bud, som de, der har deltaget i processen kan forliges med. (Healey, 2009). Ud fra det perspektiv udgør tværfaglig refleksion mellem planlæggere momenter i mere omfattende planlægningsprocesser.

Friedmann advarer mod, hvad han ser som en indlejret rationalistisk bias i Deweys forståelse af læring igennem eksperimentel undersøgelse, nemlig at de mennesker, der deltager i sociale læreprocesser, altid har indsigt og interesse i at erkende og korrigere fejl, når de opstår. Teorien kritiseres for ikke at tage højde for den modstand og konfliktpotentiale, der ligger i at definere, hvornår aktiviteter må anses som fejlslåede og hvad fejlen nærmere består i. På trods af at deltagerne kan opleve besværligheder ved at udføre deres nuværende praksisser, har de ikke nødvendigvis interesse i at ændre ved tingenes tilstand. Behov for kontinuitet, genkendelighed, tillid til det eksisterende og frygt for at miste det man har, kan alle være faktorer, der taler imod at deltage i forandringsaktiviteter. Som Friedmann argumenterer, indebærer et fordybet arbejde med eksperimenter et langt mere engageret og forpligtet arbejde, end hvad ordlyden af 'at eksperimenter' umiddelbart giver indtryk af. Jo højere grad af modstand som man kan forvente i det miljø som forandringer skal implementeres i, jo højere grad af engagement kræver det fra de mennesker, der driver forandringsprocessen. Et udgangspunkt for at forme eksperimenter og refleksiv praksis med planlæggere må altså være at forstå, hvilke motivationer og interesser, der præger planlæggeres deltagelse. Disse har således stor indflydelse på, hvad der bliver processens endelige resultat. Planlæggerne må kunne se en relevans i at arbejde med disse aktiviteter, sådan at refleksiv praksis omkring tværfaglige problemstillinger bliver indlejret i det daglige arbejde med at udvikle samarbejdet omkring planlægningsprojekter. Samtidig, når målet er at udvikle en *tværfaglig* forståelse af planlægningsmæssige problemstillinger, må selve tilrettelæggelsen af eksperimenterne sikre, at der etableres en

oplevelse mellem planlæggerne at de må løse en fælles problemstilling. Altså at må refleksiv praksis og eksperimenter tage udgangspunkt i virkelige planlægningsituationer og problemer, som planlæggerne er konfronterede med.

Frandsen viser, hvordan Deweys teori om eksperimentel undersøgelse må forstås som en teori om *sociale* læreprocesser. Gennem en læsning af Deweys værk *Logic* udfolder Frandsen, hvordan Dewey ser refleksion og eksperimentel undersøgelse som kulturelt og socialt indlejret. Selv individuelle refleksioner over problemløsning vil trække på problemforståelser og undersøgelsesredskaber der har udviklet sig historisk og kulturelt. Som det jeg allerede har været inde på, består det sociale også at eksperimentelle undersøgelser foregår i communities of inquiries. Frandsen viser, hvordan Dewey lægger vægt på at samarbejde og social organisering af eksperimentelle undersøgelsesprocesser spiller en afgørende rolle for at udvikle refleksion og kritisk problemløsningskapacitet og at dette er væsentlig for at løse komplekse planlægningsmæssige problemstillinger (Frandsen, 2018). Dewey understreger at det er afgørende at demokratiske institutioner understøtter offentlig debat og deltagelse i undersøgelsesfællesskaber, for netop at udvikle en kollektiv problemløsningskapacitet. Frandsen definerer på den baggrund eksperimentel social læring som *en kontinuerlig udvikling af instrumentelle undersøgelsesfærdigheder, som forbedrer menneskeligt fællesskabs evne til at håndtere problemsituationer på intelligent og effektiv vis igennem kommunikation og socialt samarbejde* (Frandsen, 2018, s. 87). Refleksion og udvikling af praktisk visdom igennem eksperimentelle undersøgelser skal ikke forstås som en rendyrket instrumentalisme, der sigter på at implementere policy-mål. Derimod omfatter de eksperimentelle undersøgelser, som tidligere uddybet, en mere kritisk refleksion over *eksisterende og vanemæssige problemforståelser, og ikke blot en accept af allerede foreliggende problemdefinitioner* (Frandsen, 2018, s. 89). I det følgende afsnit omkring Schöns teori omkring refleksiv praksis vil det blive nærmere uddybet og diskuteret, hvordan planlæggere kan bidrage med kritik og uddybende problemforståelser i forhold til deres egne praksisfelter.

I et felt som planlægning, der skal varetage bredere samfundsmæssige hensyn omkring bæredygtighed og velfærd, er det naturligvis problematisk at basere forståelsen af sandhed og validitet på en mindre gruppe af planlæggere – og deres eventuelle parløb med investorer og udviklere. Hvad der kan argumenteres for at udgøre de bedste beslutninger og handlinger i et politisk-institutionelt perspektiv kan have betydelige negative konsekvenser for dem, der befinder sig langt fra dette beslutningsrum. Udvikling af refleksion i community of inquiry med planlæggere kan være med til at styrke tværfaglige løsninger inden for de komplekse og fragmenterede organisatoriske og projektbaserede strukturer i planlægningsfeltet. Dette i sig selv danner en værdi for de offentlige forvaltningers evne til at definere deres egne roller og håndtere den stigende kompleksitet i planmæssige problemstillinger. Men problemsituationen kan hermed ikke siges at være fuldt afdækket.

Det er nødvendigt at øvrige aktører som er berørte af problemstillingen inddrages i refleksioner omkring problemets natur og hvad der kunne være ønskelige eller acceptable løsninger (Friedmann, 1987). Som det fremhæves af Friedmann, bygger Deweys forståelse af eksperimentel læring på en idealiseret forståelse af at alle individer indgår i undersøgelsesfællesskaber på lige vilkår. Det ligger langt fra en planlægningsmæssig virkelighed præget af forskellige positioner og interesser. På den baggrund, argumenterer Friedmann, er der behov for en mere samfundsmæssig dimension i teorien omkring social læring, hvor refleksiv praksis med eksperimenter i communities of inquiry formes af og udfolder sig som reaktion på politiske og institutionelle agendaer og strukturer (Friedmann 1987). Som det har været belyst i foregående kapitel, kan det blandt andet knytte sig til at planlægningsmæssige vilkår og planlægningskulturer skaber særlige prioriteringer i kommunernes arbejde med at udvikle byen. I denne afhandling ligger fokus som sagt på, hvilken betydning det kan have for arbejdet med den offentlige planlægning at organisere refleksiv praksis i tværfaglige grupper af planlæggere. Således vælges et mere afgrænset fokus på planlægningen som professionsfelt og planlæggeres refleksioner omkring problemløsning. Det er dog problemløsningsaktiviteter, der udfolder sig med en bevidsthed om at de skal fungere i et offentligt domæne, herunder forholde sig til en række politiske målsætninger, samtidig med at de må udvikle forståelser af, inddrage og handle i forhold til en bredere offentligheds interesser. Begrundelsen for at tildele planlæggerne særlig opmærksomhed ligger altså i planlægningsfeltets forpligtelse i kontinuerligt at udvikle professionel praksis, der kan sikre at bredere samfundsmæssige hensyn varetages igennem en demokratisk inddragelse af samfundsmæssige aktører (Forester, 1989; Holden, 2017).

De nyere pragmatisk orienterede planlægningsteoretikere forholder sig i langt højere grad til diversiteten menneskers livsvilkår, kulturelle baggrund og værdier, og hvordan de kan inkluderes i demokratiske undersøgelsesfællesskaber, end tilfældet var hos Dewey. Samtidig er der også blevet taget mere stilling til, hvordan videnskabelse altid udvikles i situationer, der er præget af særlige konstellationer af magt og ulighed i positioner. Dette vil blive udfoldet nærmere senere i dette kapitel ved at fremhæve, hvordan Foresters kritiske pragmatisme har bidraget til denne diskussion. Først skal vi dog igennem Schön se nærmere på, hvordan refleksiv praksis inden for byplanlægningen som professionsfelt kan integrere vidensfelter og udvikle nye handlingsstrategier på komplicerede planlægningsmæssige spørgsmål.

Planlæggeren som reflekterende praktiker

Donald Alan Schön (1930-1997) er bredt anerkendt som værende den der inden for planlægningsfeltet har gjort den største indsats for at vise styrken af pragmatiske analyser (Forester, 2012; Healey, 2009; Fischler, 2012). Sammen med Dewey, fremhæves han ofte som den teoretiker, der har haft størst betydning i forhold til at udvikle reflektiv praksis langt videre end de umiddelbare overvejelser, der opstår i hverdagslivssituationer, til en mere stringent form for tænkning, hvor professionelle undersøger en oplevet problemstilling med henblik på at finde en løsning (Farrell, 2012; Hébert, 2015). I en simpel udlægning kan man sige, at Schön har overført Deweys tankegods inden for uddannelsesforskningen til at forstå professionel praksis. Schön er i sin begrebsdannelse selv inspireret af John Dewey, der er blevet fremhævet som en af de første til at skrive om reflektiv praksis igennem hans undersøgelser af erfaring, interaktion og refleksion. Som kandidatstuderende var Schön inspireret af Deweys pragmatiske teori om inquiry, om hvilken han også skrev sin doktorafhandling i filosofi på Harvard (Schön, 1954). I dette arbejde spørger Schön ind til hvilke betingelser, der ligger til grund for en rationel beslutningsproces (Fischler, 2012). *The Reflective practitioner* fra 1983 har lagt grundstenen for en udbredt interesse for reflektiv praksis inden for en lang række forskningsfelter. Ferrara fremhæver at Schön har været en pioner i forhold til at retænke professionerne og deres fortsatte betydning. Han har været med til at pege på, hvordan uddannelse og læring bør være målet for ethvert samfund og skal være en kontinuerlig proces, frem for en adskilt aktivitet (Ferrara, 2018) Dette gælder ligeledes inden for planlægning, hvor Schöns teori har haft en stor betydning for at reintrodere et fokus på reflektiv praksis og skabe et større fokus på, hvordan produkter eller bestemte planer designes, og hvordan læring opstår på et individuelt og kollektivt plan (Nilsson, 2003; Sanyal, 2012). Essensen af Schöns arbejde er at uddybe værdien af erfaringsbaseret viden. Som et modsvar til teknisk rationalitet, ønsker Schön at udvikle en praksis epistemologi ud fra de kreative, intuitive processer, som nogle praktikere iscenesætter i situationer, der er præget af usikkerhed, ustabilitet, unikhed og værdikonflikter (Schön, 1983).

Omskiftelige institutioner og professionel praksis som en kontinuerlig læreproces

Schön argumenterer for at professionel praksis i tiltagende grad er en kontinuerlig læreproces, der er nødvendiggjort af hastige samfundsmæssige og teknologiske forandringsprocesser. I *Beyond the stable state* fra 1971 beskriver han, hvordan han på daværende tidspunkt kunne observere en trussel om opløsning af stabile organisationer og institutioner, samt ankre for personlig identitet og værdisystemer. Det øver en afgørende indflydelse på institutioner, der i stedet skal forstå hvordan de kan navigere i kontinuerlige forandringsprocesser. Ifølge Schön, kræver dette ikke blot at tilpasse institutionerne til nye

situationer og vilkår, men også at de udvikles til at blive lærende systemer, der selv er i stand til at udvikle sig (Schön, 1971).¹⁶ Den governanceforståelse, der ligger i Schöns teori er blevet kritiseret for at fastholde en top-down paternalisme (Schmith, 2011). Men hans ideer udtrykker også en overbevisning om at offentlige beslutningstagere og professionelle kan skabe systematiske forandringer, mediere og udvikle løsninger på komplekse problemer og også selv gennemgå personlige forandringer. Schöns ideer omkring refleksiv praksis er meget relevant til at indramme en forståelse af, hvordan byplanlægningen konstant søger at reagere på ændringer i samfundsmæssige vilkår. Det taler til en virkelighed, hvor mange byudviklingsprojekter retter sig mod at løse nye problemstillinger, hvor planlægningen organiseres igennem midlertidige projektorganiseringer, hvor selve planinstitutionerne er genstand for hyppige organisatoriske forandringer. Det konstante krav om udvikling af nye praksisser stiller krav til de enkelte planlæggere, planlægningsinstitutioner og politikere. Som det er blevet vist i kapitel 3, er dette ikke blevet mindre ved at den kommunale planlægning er blevet gjort ansvarlig for at løse stadig flere opgaver.

Problemindramning af usikre, komplekse situationer

Når nye sociale, økonomiske, eller økologiske problemstillinger præsenterer sig selv i en by, vil der langt fra være en sikkerhed om, hvad problemstillingen præcis består i, samt hvordan den kan løses. Selvom der er truffet politisk beslutning, udstukket en vision og afsat en økonomisk bevilling, rummer den enkelte problemstilling stadig en uafklarethed, som først afdækkes efterhånden som, der arbejdes med den. Derfor kan de enkelte planlæggere undervejs blive konfronteret med spændingsfyldte situationer, hvor de konfronteres med dilemmaer omkring, hvordan de præcis kan være med til at løse problemet. Schön hæfter sig her ved at professionel praksis er karakteriseret ved kompleksitet, usikkerhed og unikke situationer, hvilket også betyder at den ikke består af velafgrænsede problemer, der blot skal løses. Snarere præsenterer der sig løbende en række problematiske situationer præget af usikkerhed, uorden og ubestemmelighed (Schön, 1983). Selve indramningen af problemet repræsenterer derfor en særskilt opgave i praktisk beslutningstagen. Ud fra Dewey og ved at trække eksempler fra hverdagslivet og professionelle praksisser, argumenterer Schön at praktisk beslutningstagen involverer en problemformulering. En problematisk situation må forvandles til et sammenhængende problem, der sammenfatter udfordringer og muligheder, og som igennem iterationer kommer til at forme handlingsplaner, der kan løse den problematiske situation.

¹⁶ we must invent and develop institutions which are “learning systems”, that is to say, systems capable of bringing about their own continuing transformation”. (Schön 1971:30)

Denne pointe bør netop rette vores blik på, hvordan meget af den planlægning, som præger vores byer, ikke kun er resultat af rationelle beslutningsprocesser, hvor der har været en tydelig proces fra A til B. Det skærper derimod en analytisk opmærksomhed på de spændingsfyldte situationer, hvor byplanlæggere sammen med øvrige planmæssige aktører, som politikere, developere og borgere forhandler sig frem til, hvad der er en acceptabel problemformulering. Det betoner, hvordan planlæggere ikke bare handler på basis af en sammenstilling af fakta, men aktivt er med til at konstruere og udøve fortolkninger, der leder til bestemte problemindramninger.

Schön fremhæver at når der er konfliktende paradigmer i professionel praksis, som tilfældet er inden for byplanlægning, så vil der ikke være en klart etableret kontekst. Når der er konflikter mellem målsætninger, så findes der endnu ikke noget problem, som kan løses. I stedet er det igennem en ikke-teknisk proces med indramning af den problematiske situation, at vi kan organisere de målsætninger, som er nødvendige at opnå og de mulige metoder til at opnå dem (Schön, 1983). Der vil derfor være konflikt mellem forskellige måder at indramme praksis' rolle, hvor de hver især rummer særlige tilgange til problemdefinition og problemløsning.

Planlægningsfeltet som et særligt problem-setting

I Schöns optik kan vi se planlægningsfeltet som et særligt og komplekst problem setting, hvor planlæggere igennem den fysiske planlægning og byudviklingsprojekter arbejder for ikke bare at skabe udviklingsmuligheder, men også arbejder for at indfri politisk formulerede målsætninger og adressere lokale problemstillinger i byområder. Planforslag og projekter kan her ses som forsøg på at indramme de komplekse problemstillinger, der rejses af disse. Løsningsforslag kan altså opfattes som et handlingsoplæg, der er udviklet på baggrund af specifikke problemindramninger og som udvikles i forhandlingsprocesser mellem mange aktører. Problemindramning finder ikke kun sted i en dialog mellem en fagforvaltning, developer, borgerne og det politiske niveau. Det finder også sted i forhandlingsprocesser mellem forskellige fagforvaltninger, der kan operere med hver deres sæt af forståelser af hvad der udgør de mest presserende bymæssige problemstillinger. På den måde kommer konflikter imellem forskellige værdier, mål, intentioner og interesser ikke kun til udtryk i relationen til eksterne aktører eller igennem dialogen med politikere. Her finder jeg det interessant at belyse, hvordan disse konflikter kommer til udtryk igennem mødet mellem forskellige fagforvaltninger, når de i samarbejde skal udvikle nye planprojekter.

Den finske byforsker Raine Mäntysalo peger på, hvordan byplanlægning som et socio-politisk handlingsfelt i stigende grad er blevet en kamplads mellem forskellige professi-

oner, hvor konkurrerende professionsgrupper søger at lade deres egne planlægningsmetoder dominere over andre. Han fremhæver, hvordan der inden for byplanlægning findes forskellige professionsfællesskaber, omkring hvilke særlige strukturer for samarbejde etableres (Mäntysalo, 1997). Det kan for eksempel ses på tværs af forvaltninger og fagområder. Mäntysalo argumenterer at tværfagligt samarbejde vanskeliggøres ved, at hver af disse professionsfællesskaber udgør former for subkulturer, der gennem deres aktivitetssystemer producerer og reproducerer deres egne konceptuelle forståelser af virkeligheden. Som eksempel har hver af disse subkulturer deres egen kontekst, som de definerer problemer ud fra. Det er, ifølge Mäntysalo, derfor nødvendigt at problematisere selve den problemdefinition der finder sted inden for disse fællesskaber (Mäntysalo, 1997).

Kigger vi på planlægningsfeltet som problem-setting, kan vi finde en række konkrete former for problemindramning. Som eksempler kan nævnes planforslag, herunder konkretisering af guidende visioner i fysiske løsninger, udpegning og placering af funktioner (der skal tegne et områdes anvendelse), arkitekttegninger, principper for udbygning og rækkefølge for investeringer. Alle udgør de særlige indramninger, der udvikles igennem forhandlinger mellem et komplekst netværk af aktører, og hvor planlæggerne ofte er tovholdere. Arbejdet med planlægning kan ses som iterativ og eksperimenterende i og med at der løbende arbejdes med fremtidsudkast. Planforslag som en lokalplan, et udviklingsprogram eller skybrudsbrudsplan etablerer bestemte afgrænsede måder at forstå behov i byområder på. De løsningsforslag, som de peger på, viser hvordan en kommunes politiske visioner omkring bæredygtighed manifesterer sig i konkret planlægning. De repræsenterer dermed også afgrænsede forståelser af, hvordan lokale problemstillinger i et byområde kunne løses. Lokale problemstillinger og politiske visioner er langt mere komplekse, og det er den virkelighed, der møder planlæggere, når de skal være med til at udforme planforslag. I et læringsperspektiv er det interessant at adressere kompleksiteten i disse forståelser i grupper af planlæggere med en tværfaglig baggrund for at forstå, hvordan de sammen forsøger at udvikle løsningsforslag. Herigennem kan de pege på, og forhandle, hvad de ser som de væsentligste problemstillinger, der bør adresseres.

Den planfaglige forvaltningspraksis bygger i vid udstrækning på skriftlige udredninger og rapporter. De spiller en vigtig rolle i forhold til at legitimere det politiske beslutningsgrundlag og har således også en væsentlig betydning for at strukturere problemindramning og handlinger i konkrete projekter. Det er vigtigt at anerkende, hvordan disse dokumenter yder et bidrag til den planlægningsmæssige vidensbase. Ikke mindst at de ikke blot producerer facts, men er initierede og strukturerede ud fra specifikke politiske rationaler. Men Schöns fokus på erfaringen viser også, hvordan de facts, som udredningerne præsenterer, er genstand for situationelle fortolkninger i konkrete beslutningssituationer, hvor der prioriteres og lægges vægt på særlige fremstillinger.

Problemindramning som en iterativ proces

Schön argumenterer for vigtigheden af at have fokus på det miljø, som problemstillingen er en del af. Problemindramning er ifølge Schön en iterativ proces, hvor praktikere forsøger at give navn til de ting, som de vil tage sig af og indramme den kontekst, i hvilken de vil tage sig af dem (Schön, 1983).

Schön søgte på den måde at opmuntre praktikere til i højere grad at anvende deres erfaringsbaserede viden, intuition og eksperimentel afprøvning i praktiske problemløsnings-situationer frem for alene at læne sig op ad videnskabelig viden og facts. I hans øjne krævede det at vi anerkender at vi ikke kan vide alt, men at vi til stadighed kan lære og opbygge vores viden og at institutionernes rolle er at understøtte denne vidensudviklingsproces (Schön, 1983; Ferrara, 2018). Interessen for, hvordan institutioner og organisationer kan udvikle kapacitet til læring, er stadig stor inden for policy litteraturen, hvor der også er en tiltro til at individer inden for og udenfor de institutionelle strukturer har potentiale for at forhandle og skabe forandringer af strukturerne (Ferrara, 2018). Inden for planlægning skaber Schöns forståelse en opmærksomhed på, hvordan enkelte planlæggere medvirker til at udvikle deres praksisfelt. Det understreger samtidig et behov for at planlægningsinstitutionerne må være med til at sikre betingelser for at en vidensudviklingsproces kan finde sted. Der skal være et handlingsrum for praksisafprøvende eksperimenter og iterative processer, hvor det er muligt at rejse spørgsmål ved konventionelle måder at forstå og løse planlægningsproblemer på.

Kritisk refleksion omkring tavs viden/theories-in-action

Schön beskriver hvordan praktikere i det daglige arbejde bygger en stor del af deres handlinger på tavs viden. Dette beskriver Schön som *knowing in action* (Schön, 1983, s. 50). Det er en form for viden, der kan opnås igennem praksisoplæring. Her spiller den pågældende planlægningsinstitution en væsentlig rolle i novicens måde at praktisere planlægning på (Schön, 1987). Denne form for viden kan være tilstrækkelig til at håndtere problemstillinger, der opstår i den daglige planlægningspraksis. *Knowing in action* er handlinger og vurderinger, som vi udfører spontant og som vi ikke behøver tænke over, inden vi udfører dem. I nogle tilfælde har vi engang været bevidste om de forståelser, som vi har internaliseret for at kunne udføre handlingen. I andre tilfælde har vi måske aldrig været bevidste om dem. I begge tilfælde vil vi ikke være i stand til at beskrive den viden, som vi bygger vores handlinger på. Derimod viser vores viden sig netop igennem den måde, som vi udfører handlinger på. *Knowing in action* fører altså ikke nødvendigvis til refleksioner i handlingssituationen. Men ofte befinder praktikere sig i situationer, hvor problemstillingen er præget af ubestemmelighed, hvor det ikke er tilstrækkeligt at handle ud fra *knowing in action*, hvilket Schön refererer til som *indeterminate zones of practice* (Schön, 1987, s. 6).

Schön beskriver specifikke måder at repræsentere den viden, som vi handler ud fra, som et særligt handlingsdesign eller *theory of action*. Ved at ekspliciteres vores grundforestillinger på denne måde, åbnes mulighed for at vi kan forholde os kritisk til dem. Sagt på en anden måde: *Theory of action* udgør grundlaget for vores handlekompetencer, og ved at blive bevidstgjort om dem, åbner det mulighed for at udvikle disse igennem refleksive samtaler. Schön pointerer, hvordan de værdier og grundforståelser, der udgør kernen i vores theory-of-action har en social karakter og organiseres igennem organisatoriske rutiner og institutionelle kategorier, der indlejrer særlige dispositioner til at handle på, hvilket gør dem vanskelige at reflektere over (Schön, 1983). Inspireret af Schön argumenterer Laws, hvordan den enkelte praktikers vidensbase danner et anker for, men samtidig også er med til at forme dennes evne til at reflektere: *Our very effort to reflect and to share insights derived from reflection will re-express our theory-of-action and the limits set by the behavioural repertoire it provides* (Laws, 2010, s. 600). Det understreger, ifølge Laws, at der er behov for at udvikle handlingsstrategier, hvor praktikere selv reflekterer over, hvordan de kan være med til at udvikle problemdramninger (Laws, 2010).

Organisatoriske rutiner og socialisering i fagfællesskaber udfordrer nye problemdramninger

Schön ser forståelser og overbevisninger som noget, der både muliggør og begrænser handling. Disse særlige indramninger hjælper forskellige parter til at udvikle forståelser omkring en problematisk situation og bestemme, hvordan skal reageres på denne. Når vi arbejder ud fra en bestemt indramning, indebærer det samtidig at vi adopterer en særlig måde at give mening til og ræsonere omkring situationer. I organisationer medvirker disse betydningssystemer til at facilitere handling. Det rejser således mulighed for konflikter, når forskellige indramninger konkurrerer om opmærksomhed og ressourcer. Forskelle i organisatoriske betydningssystemer kan begrænse praktikerens muligheder for at samarbejde med kolleger, der arbejder ud fra andre grundforståelser, eller at tilpasse sig nye ukendte situationer (Schön, 1983; Forester et al, 2019). Det viser også vanskeligheder ved at bryde vaner etableret igennem professionel socialisering og i organisatoriske rutiner.

Schön fremhæver at organisatorisk læring, der indebærer signifikante organisatoriske forandringer i form af ændrede værdier og vidensstrukturer, skaber en vanskelig situation for organisationen. Tilpasning til den nye organisatoriske læring forstyrrer den kontinuitet som det organisatoriske liv er afhængig af for at sikre en effektiv styring. På den måde er det vigtigt at være opmærksom på at de individer, der er bærere af organisatorisk læring, må operere inden for et eksisterende socialt system, der påvirker deres handlinger (Schön, 1983). Disse individer har deres egne interesser og teorier omkring handling, som de bringer ind i etablering af særlige adfærdssystemer. En udfordring af den eksisterende

vidensstruktur inden for en organisation skaber derfor dilemmaer og konflikter mellem medlemmer af organisationen omkring, hvordan det fremtidige arbejde må struktureres.

Foranderlige planlægningsinstitutioner og en hybrid planlægger-identitet

Selvom Schön i hans værker fra 1970'erne og 80'erne pegede på, hvordan professionerne i højere grad var underlagt omskiftelige vilkår og forandringspres, så kunne han ikke forudse, hvordan f.eks. planlægningsprofessionen har knopskudt i forskellige faglige retninger og i et vist omfang også er blevet omstruktureret til at arbejde i mere tværfaglige, hybride og flygtige organisationsformer. De organisatoriske rutiner og den socialisering igennem fagfællesskaber har således en mindre fast form end hvad Schön synes at antyde. Kommuner eller de enkelte fagforvaltninger kan opleve hyppige omstruktureringer. Mange planlæggere har erfaringer med at indgå i tværfaglige grupper igennem deres professionelle arbejdsliv, ligesom de arbejder med forskellige typer af projekter eller skifter hyppigere jobs. Organisations- og arbejdslivsstudier peger på, hvordan forskellige professioner oplever en højere grad af flygtighed i tilrettelæggelsen af arbejdet og derfor også har oplevet et opbrud i tidligere eksisterende organisatoriske rutiner og fagfællesskaber (Drewes et al, 2010; Pedersen og Nielsen, 2009). Det betyder ikke at de helt er forsvundet, eller at planlæggere ikke stadig oplever konflikter mellem forskellige betydningssystemer i forvaltningerne. Men det bør skærpe vores bevidsthed om at mange planlæggere udvikler deres erfaringsgrundlag (*theories-in-action*) ud fra flere forskellige organisatoriske kontekster og deltagelse i forskellige netværk. Det understreger at et formål med refleksion ikke bare er at overkomme barrierer imellem forskellige organisatoriske rutiner og betydningssystemer, men at det også må være at hjælpe de enkelte planlæggere til at navigere i en mere kompleks og Kafkask virkelighed, hvor de selv inden for den samme forvaltning oplever forskellige konkurrerende dagsordener, værdier og rationaler.

Komponenter i professionel viden og erfaringsdannelse

Vi kan komme nærmere en forståelse af, hvordan den enkelte planlæggeres professionelle identitet er etableret af mere sammensatte elementer end de betydningssystemer, som man kan finde inden for de enkelte fagforvaltninger igennem Schöns typologi på komponenter i professionel viden og erfaringsdannelse. Schön minder os om at problemer indrammes og praksissituationer er konstrueret i overensstemmelse med planlæggerens eksisterende vidensbase (Schön, 1987). Baseret på Edgar Schein beskriver Schön følgende tre komponenter: (1) En underliggende videnskabelig disciplin som praksis bygger på, eller fra hvilken praksis udvikler sig. (2) Et applied science komponent, hvorfra mange procedurer til diagnosticering af problemer og problemløsning hentes i den daglige praksis. (3) Endelig færdigheder og attituder, der knytter sig til den faktiske udførsel af services for en klient, hvor praktikerens altså bringer den disciplinære og anvendelsesorienterede viden i spil (Schön, 1983).

De tre komponenter i professionel viden er med til at pege på, hvordan planlægges professionelle kompetencer ikke kun trækker på deres faglige baggrund, der dels bygger på en tilknytning til specifikke videnskabelige discipliner og dels måden hvorpå de præger de metoder og tilgange, der arbejdes med i praksis. Vi vil ofte definere forskelle mellem planlæggere ud fra deres faglige baggrund. Selvom at det udgør en væsentlig del af måden, hvorpå planlæggere udvikler deres erfaringer, så udgør planlæggernes konkrete opgaver, hvor de bringer deres disciplinære og anvendelsesorienterede viden i spil, en væsentlig kilde til at udvikle erfaringer. Stillet over for bymæssige udfordringer, der kræver nye former for tværfagligt samarbejde, eksisterer der altså en mulighed for at planlæggerne kan udvikle nye fælles erfaringer og problemløsningskapaciteter, der overskrider grænserne for deres egne fagfelter. Det er muligheden for at den enkelte planlægger, eller administrative enhed, har mulighed for at udbygge deres erfaringsfelt, der rækker ud over hvad der umiddelbart er muligt inden for deres eget fagfelt.

De forskellige komponenter af professionel viden er samtidig også med til at pege på, hvordan forskelle mellem planlægges faglighed ikke bare er afgrænset til de socialiseringsprocesser, der sker i de fagforvaltninger, som de er en del af. Selvom der, som beskrevet i kapitel 3, stadig kan rettes en kritik mod at mange fagforvaltninger i kommunerne udgør mere lukkede siloer, så viser de hyppige omstruktureringer af byudviklingsindsatser og forvaltninger at de kommunale forvaltninger ikke udgør nær så stabile organiseringer. Set i lyset af dette, giver det mest mening ikke at opfatte planlæggerens professionelle praksis, som noget der vokser direkte fra den fagforvaltning, der udgør planlæggerens organisatoriske base. Når vi skal forstå, hvordan planlæggere kan forme tværfagligt samarbejde omkring nye problemindramninger, så bliver det en forsimplet fremstilling, hvis vi alene kategoriserer deres handlinger ud fra de forvaltninger, som de repræsenterer. Også selvom organisatoriske rationaler omkring opfyldelse af målsætninger og dokumentationskrav kan være væsentligt disciplinerende for deres handlinger. I stedet åbner Schöns perspektiv på praksis op for en forståelse af, hvordan tværfagligt samarbejde må nuanceres til meget mere end blot at se på relationer mellem forskellige forvaltningsperspektiver og uddannelsesmæssige baggrunde.

Ifølge Schön refererer praksis til en trænet performance inden for en række professionelle situationer, der er relateret til hinanden. Den professionelle praktiker møder disse situationer, fx cases eller projekter, gentagne gange og udvikler derigennem et repertoire af forventninger, billeder og teknikker omkring dem. Hun lærer, hvad det er hun skal lede efter, og hvordan hun skal reagere i hendes praksismiljø. Når professioner specialiseres i forskellige subgrupper, og når professionel aktivitet bliver mere rutinebaseret og repetende, risikerer praktikerne at blive mere rigid og vælge at ignorere de fænomener, der ikke passer ind i hendes kategorier for tanke og handling. Hun så at sige 'overlærer' sin

praksis og går glip af vigtige muligheder for at reflektere over sine handlinger. Hun risikerer derfor at havne i situationer, hvor hun gentagne gange begår fejl, og hvor hun ikke lærer noget til at rette sine fejl (Schön, 1983).

Refleksiv praksis omkring tværfaglig problemløsning i planlægning

Schöns refleksive praksis er ofte blevet fremhævet som en måde til at udfordre indlejrede vaner fra organisatoriske rutiner og socialisering i fagfællesskaber, ved at rette fokus på at udvikle nye problemindramninger. Schön beskriver, hvordan praktikere ofte er involverede i situationer, der er prægede af konflikter imellem forskellige værdier, mål, intentioner og interesser. Han peger på at en konfrontation med organisatoriske dilemmaer og konflikter skaber mulighed for social læring, hvor rutiner, principper og værdier kan re-evalueres. Ifølge Schön sker der først en virkelig professionel vækst, når vi tør tvivle og tænke kritisk omkring vores handlinger. Herved åbnes der mulighed for at forestille sig alternative fremgangsmåder, der kan løse de problemstillinger, som vi oplever at være konfronterede med (Schön, 1983). Schön peger på, hvordan et fælles engagement i refleksive samtaler med situationen må være rettet mod identificere problemstillinger og udforske løsninger i en afprøvende og gradvist udviklende proces. Inden for planlægningslitteraturen har Schön inspireret til et syn på, at læring ikke sker ud fra debat og argumentation, men derimod ud fra pragmatiske interventioner, hvor planlæggerne kan lære fra konsekvenserne af deres handlinger og dermed fra deres direkte forsøg med at skabe forandringer (Innes & Booher, 2018).

Schön opdeler refleksive praksisser i to tidlige kategorier igennem *reflection-in-action* og *reflection-on-action* og giver dermed et billede på, hvordan planlægges refleksioner omkring udvikling af tværfaglige samarbejdsformer kan rammesættes i forskellige situationer. Schön understreger, hvordan refleksion finder sted, imens planlæggeren er involveret i handlinger. *Reflection-in-action* finder sted imens handlingen udføres og involverer improvisation, hvor planlæggeren kombinerer, rekombinerer og veksler mellem forskellige figurer og skaber sammenhæng i deres udøvelse. I denne form for refleksion kan planlæggeren overveje forskellige muligheder for at reagere på og påvirke situationen, imens den udspiller sig. *Reflection-on-action* handler derimod om, hvordan planlæggeren efterfølgende analyserer den måde, som denne har reageret på situationen og undersøger handlingernes årsager og konsekvenser. Denne analyse kan derefter lede til beslutninger, om hvordan planlæggeren ser et behov for at præcisere eller ændre sin hidtidige problemforståelse, og om hun bør ændre noget i hendes praksis.

I Schöns udlægning er refleksion både en individuel og social proces. På individuelt niveau drejer det sig om, når en praktiker søger at udlede mening af en konkret situations *backtalk*. Refleksiv praksis er samtidig en social praksis, da vi har brug for at diskutere

med nogen, der ikke deler vores måder at tænke på, for at blive bevidst om det betydningssystem, som vi arbejder inden for, eller misforholdet mellem den handlingsteori, som vi går ind for og den handlingsteori, som andre observerer, former vores handlinger. Vi har brug for andre til at ekspliciterer, hvilken handlingsteori eller *frame* som vi handler ud fra og gøre den til genstand for kritisk vurdering, herunder om der er behov for at revurdere den (Laws, 2010). Schön understreger at reflektiv praksis ikke skal isoleres til den enkelte planlæggeres problemløsning, men er baseret på dialog. Det er en dialog, der i sig selv kan reflekteres over for, hvis vi skal blive klogere på, hvordan vi ud over den direkte konfrontation med praksis, lærer at lære inden for byplanlægningen. Schön lægger netop vægt på dialogens udforskende karakter.

As Don put it, "I'm interacting with you and we're interacting with something. It might be a problem we face; it might be an agreement we're trying to come to; it might be a puzzle we're trying to solve together. And there's something we're trying to make out of this. It could be an agreement, it could be a proposition, it could be a plan. So we inquire with each other and we inquire in relation to this 'it' that we're dealing with together and which we are defining in the course of inquiry with each other." (Laws 2010:600)

Schöns opfordring til bryde med de vanemæssige strukturer igennem iterative processer peger altså på et behov for at arbejde med frirum i planlægning, til at engagere sig i reflektive praksisser. Det vil sige reflektive og eksperimentelle frirum, der åbner diskussioner omkring håndtering og navigering i planlægningssituationer, der er præget af en stor usikkerhed og kompleksitet. Disse frirum kan udgøre en kritisk funktion i at understøtte planlæggeres kollektive problemindramninger af problemstillinger, der kræver samarbejde på tværs af forvaltninger. Når handlinger skal koordineres i tværfaglige organisationer, er der behov for at skærpe refleksion omkring den tavse viden og værdiforestillinger, som forskellige planlæggere ellers organiserer praksis omkring.

I denne afhandling er der fokus på at undersøge, hvordan eksperimenter med et brætspil skaber konkrete afprøvninger af nye strukturer for dialog og tværfagligt samarbejde, der adskiller sig fra hidtidig praksis. I spileksperimentet struktureres et særligt rum for at udfolde tværfaglige refleksioner blandt planlæggere omkring problemstillinger og udvikling af løsningsforslag i de byudviklingsprojekter, som de er involverede i. Med Schöns fokus på *reflection-in-action*, bliver det altså interessant at dykke ned i den måde planlæggerne, hver især aktiverer deres repertoires af handlinger, og hvordan deres refleksioner udstiller særlige forståelser som bringes til forhandling med kolleger, når de bruger *Urban Transition* spillet til at strukturere specifikke mødesituationer. Herunder, hvordan de reagerer på de problemstillinger, som de er med til at koreografere med spillets spørgsmål, og hvordan de igennem mødet med andre fagligheder identificerer mangler og udvikler nye vinkler. Spileksperimentet er ligeledes med til skabe nye erfaringer med et ukendt mødeformat,

der også aktiverer følelsesmæssige reaktioner hos planlæggerne omkring nysgerrighed, skepsis og at føle sig tryk eller utryk ved selv at skulle facilitere en sådan mødesituation.

Den måde som planlæggerne efterfølgende evaluerer spileksperimenterne på refleksionsworkshops, iscenesætter derimod en form for *reflection-on-action*. Her er det analytisk interessant at zoome ind på, hvordan de analyserer deres oplevelse af spilsituationen og forsøger at etablere en mere generel mening omkring, hvilke konsekvenser spilformatet som samarbejdsform ville have for organisering af mødesituationer omkring byudviklingsprojekter. *Reflection-on-action* tilbyder her et mere evaluerende perspektiv på de *theories-of-action* som styrer planlæggernes egne, såvel som organisationens værdisystemer og socio-materielle praksisser, herunder de rationaler der styrer udviklingen af specifikke byudviklingsprojekter. Det kommer til udtryk igennem at planlæggerne sætter ord på, hvilke nye erfaringer som spileksperimentet har bidraget med, og deres oplevelse af, hvordan det har medvirket til at udvikle og udfordre eksisterende problemforståelser i projektet. Schön understreger vigtigheden af offentlig afprøvning, hvor dilemmaer der normalt fortrænges bag vanemæssige antagelser i professionel praksis, bringes frem (Schön 1983). *Planlæggernes reflection-on-action* aktiverer også værdiforståelser omkring mere ideelle samarbejdssituationer, og hvordan planlæggerne oplever institutionelle og politiske barrierer i forhold til at iscenesætte disse.

Spileksperimentet og refleksionsworkshops som iscenesættes igennem spiludviklingsforløbet, og som analysen vil se nærmere på, udtrykker en særlig form for socio-materiel læring, hvor læringsprocesser med planlæggere organiseres ud fra deres hverdagslige sociale og materielle kontekster. Det vil sige med udgangspunkt i byudviklingsprojekter, som de på daværende tidspunkt har haft et ansvar for at være med til at gennemføre. På den måde ansporer de til læring igennem praktiske interventioner. Det er interessant at se på, hvordan spiludviklingsforløbet udvikler generative metaforer, der aktiverer forskellige komponenter i professionel viden hos planlæggerne og muliggør nye problemløsninger af indsatser i specifikke planlægningsprojekter. En generativ metafor er en metafor, der genererer nye opfattelser, forklaringer og opfindelser. Schön understreger at generative metaforer kan have en enorm forklaringskraft, der kan være med til at udvikle og flytte et felt. Ifølge Schön kan der genereres nye forståelser, forklaringer og opfindelser, når nogen finder en måde at skabe forklaringsmodeller af ukendte fænomener ud fra sammenligninger med familiære fænomener fra andre kontekster. Generative metaforer kan virke som et springbræt, der gør det muligt at bevæge sig fra dilemmafyldte og fastlåste situationer ind i helt nye sfærer for ikke forudsatte muligheder for handling. Det er dog vigtigt at understrege, at den generative metafor ikke i sig selv er en løsning, men derimod at den kan muliggøre kollaborativ problemløsning (Mäntysalo, 1997).

Eksperimenter

Ifølge Schön er eksplorative eksperimenter sonderende og legende aktiviteter, igennem hvilke vi opnår en følelse for tingene (Schön, 1983). Når vi som praktikere udfører *reflection-in-action* er vores eksperimenter på samme tid eksplorative, *move testing* og hypoteseafprøvende. Schön uddyber at virtuelle verdener kan være med til at håndtere nogle af de begrænsninger, som eksisterer for at teste hypoteser i praksis (Schön, 1983). Schön fremhæver for eksempel, hvordan arkitekttegninger fungerer som en kontekst for eksperimenter, og har den særlige kvalitet at de kan udelade de elementer, der i et *real-world* eksperiment ville skabe forstyrrelser i forhold til udførelsen af eksperimentet. Disse skal dog ikke ignoreres, pointerer Schön, der minder om, at disse må medtages i vurderingen af det gennemførte eksperiment (Schön, 1983). Her ser vi også, som det også er blevet fremhævet af John Dewey, at refleksiv praksis ikke er en selvstændig handlingsteori. Dens rolle er ikke fastlægge, hvilke beslutninger som vi skal træffe. Derimod retter refleksiv sig mere mod udvikling af metoder på en måde, sådan at eksperimenter ikke udfoldes i blinde, styret af tilfældigheder, men udformes på en mere informeret måde, sådan at en større grad af læring muliggøres (Dewey, (1927) 1954 i Mäntysalo, 1997). Strukturerende for den eksperimentelle tilgang er, at planlægning er både en reflekterende og teknisk disciplin, der trækker på både tekniske, kreative og videnskabelige tilgange. Det er vigtigt at holde sig for øje at refleksion gennemføres med et praktisk formål. Refleksiv praksis er derfor også afhængig af, at der sker en fiksering af mening rettet mod en mere teknisk problemløsning (Mäntysalo, 1997).

Schön kan kritiseres for primært at have udviklet hans praksis-epistemologi med inspiration fra praktikere, der allerede havde en meget refleksiv tilgang til udvikling af deres praksis. De dvæler ved erfaringer som overraskelse, forundring og forvirring i situationer, som de oplever er kendetegnet ved usikkerhed eller unikhed. De reflekterer over de fænomener, der ligger foran dem og de implicitte forståelser, der hidtil har kendetegnet deres praksisser. De udfører eksperimenter, der både har til hensigt at skabe nye forståelser af fænomenet og forandre situationen. Schön argumenterer at når praktikere på denne måde udfører *reflection-in-action*, bliver de forskere i praksis-konteksten. De er ikke længere afhængige af de kategorier, der er etableret igennem teorier og teknikker, men konstruerer i stedet nye teorier omkring den unikke case (Schön, 1983).¹⁷

¹⁷ En af de mere levende forklaringer af *reflection-in-action* uddyber han igennem jazzmusikerens performance. Musik var i øvrigt en stor inspirationskilde igennem hele Schöns liv, hvor han spillede både klarinet og klaver og komponerede (Ramage 2017). *When good jazz musicians improvise together, they similarly display reflection-in-action smoothly integrated into ongoing performance. Listening to one another, listening to themselves, they "feel" where the music is going and adjust their playing accordingly. A figure announced by one performer will be taken up by another, elaborated, turned into a new melody. Each player makes on-line inventions and responds to surprises triggered by the inventions of the other players. But the collective process of musical invention is organized around an underlying structure. There is a common schema of meter,*

Behov for at opdyrke reflection-in-action og reflection-on-action i professionel praksis

Dog peger Schön i sit værk fra 1983 på, at der i blandt mange institutioner og organisationer ikke har været en udbredt anerkendelse af, hvilken central betydning som *reflection-in-action* kunne have for udviklingen af professionel viden. Af den grund fremhæver han at forskning og undervisning har en vigtig rolle i forhold til at opdyrke *reflection-in-action*. Det kræver at forskere engagerer sig i praksisser og inden for disse etablerer rum for systematisk refleksion (Bertolini, 2010). Han fremhæver at omfanget af vores kapacitet til gensidig *reflection-in-action* kun kan afdækkes igennem en aktionsforskning, *which seeks to make some of us do on rare occasions into a dominant pattern of practice*. (Schön, 1983, s. 354). Laws uddyber, hvordan det handler om at iscenesætte et særligt socialt miljø, der motiverer til en læreproces, der er dybere end blot at korrigere individuelle handlinger.

Inquiry is, then, not simply a process of correcting the theory from which we act through individual reflection. It is a process of producing the behavioural settings in which it is possible to surface these theories and critically reflect on them with the help of others (Laws, 2010, s. 601).

Laws beskriver at det en svær proces, hvor der kan være meget på spil. Hvis refleksionen udfordrer de teorier, som planlæggere handler ud fra, er det med til at true deres kompetencer og stabiliteten i den vidensbase, som de bygger på. Derfor øges sandsynligheden også for at det refleksionen mere får karakter af en defensiv måde at rationalisere på, hvilket kan underminere ambitionen om åbenhed og samarbejde. Ifølge Laws er behovet for læringsprocesser i professionel praksis præget af det dilemma, at jo mere behov der er for udforskning og refleksion, jo mere modstand vil der være mod at etablere dette rum (Laws, 2010).

Etablering af refleksive frirum igennem iterative designprocesser

Donald Schöns teoretiske arbejde har fortsat stor bevågenhed inden for eksempelvis designfaget. Eriksen 2012 argumenterer, at Schöns indsigter, der relaterer sig til praksis omkring design og det at designe, også kan medvirke til en bedre forståelse for co-design praksisser, fordi han grundlæggende fokuserer på materialitet og situeretheden af en designpraksis (Eriksen, 2012). Han beskriver blandt andet design praksis således: *Design as*

melody, and harmonic development that gives the piece a predictable order. In addition, each player has at the ready a repertoire of musical figures around which he can weave variations as the opportunity arises. Improvisation consists in varying, combining, and recombining a set of figures within a schema that gives coherence to the whole piece. As the musicians feel the directions in which the music is developing, they make new sense of it. They reflect-in-action on the music they are collectively making – though not, of course, in the medium of words. (Schön, 1987, s. 30)

a reflective conversation with the situation (Schön, 1992). Her understreger han, hvordan designpraksis er en dialektisk og iterativ proces mellem designeren, designet og det miljø som designet er tiltænkt at skulle fungere i.

I stedet for at lede efter standardløsninger, ser designeren situationen som noget, der allerede er til stede i hendes repertoire af paradigmatisk cases eller prototyper. Designeren ser situationen som unik og fokuserer både på forskelle og ligheder med cases, som hun allerede kender. Selvom designeren ser situationen som allerede værende del af hendes repertoire, så formår hun at udvikle noget nyt igennem eksperimentelle handlinger, der kan skabe resultater, der rækker ud over hendes indledningsvise forventninger. Schön fremhæver, hvordan sådanne uforudsete konsekvenser giver mening til designsituationen (Schön, 1983).

Designeren arbejder selektivt med forskellige medier og materialer og eksperimenterer med forskellige aspekter af hendes design i forskellige faser af designprocessen. Disse designrepræsentationer udgør en form for virtuelle verdener, der kan facilitere eksperimenter, der kan gennemføres med en lav risiko og omkostninger, idet at de begrænsninger, der findes i den virkelige verden, her er sat ud af kraft (Schön, 1983). På den måde kan forskellige alternativer let udformes og udforskes. I den virtuelle verden kan designeren gøre sig erfaringer med, hvordan det ville udfolde sig i virkeligheden. For eksempel kan man skrue op for hastigheden på de begivenheder, der normalt udfolder sig over lang tid. Ligeledes åbner det eksperimentelle miljø op for, at man udvælger og isoleret fokuserer på enkelte elementer, der indgår i større mere komplekse systemer (Schön, 1983). Schön bruger ordet 'virtuel' til at udtrykke en fysisk repræsentation, der er næsten lige så virkelig, som det objekt, der designes. Det kan fx være en tegning eller fysiske artefakter. Der vil senere i dette teorikapitel blive taget fat på, hvordan designforskningen – nærmere participatory design – har bidraget til teoridannelsen om eksperimentelle frirum for praksisudvidende refleksion gennem socio-materielle pragmatiske interventioner.

Kritik af et individcentreret fokus

Selvom Schöns ideer omkring refleksiv praksis har opnået en stor udbredelse, rejses der også en del kritik af hans hovedsagligt individfokuserede perspektiv. Kritikken har blandt andet handlet om, at Schöns dvælen ved uafklarede situationer og det læringspotentiale, der ligger i denne, primært bliver knyttet til forholdet mellem den enkelte praktiker og en genstridig situation. På den måde tager han ikke højde for at diffuse situationer ofte udspiller sig i, hvad Pedersen og Nielsen beskriver som heterogene multikontekstuelle praksisser, hvor der eksisterer en arbejdsdeling og deltagerne tager del i praksis på meget forskellige præmisser (Pedersen og Nielsen, 2009). Det overser det sociale prak-

sisperspektiv, der ligger i *community of inquiry*. Schön fokuserer altså på, hvordan den enkelte praktiker inden for sin egen profession, reflekterer over en arbejdsituation i en specifik kontekst. I forhold til analyser, der fokuserer på de uklare og problematiske situationer, hvor der eksisterer en nødvendighed i at samarbejde mellem heterogene praksisser, er Schöns individperspektiv således begrænsende.

Schön kan også kritiseres for ikke at indregne de politiske rationaler, der er med til at organisere det eksperimentelle frirum. Således ligger der nogle begrænsninger i hans forståelse af reflektiv praksis til at forstå, hvordan praktiske interventioner igennem spileksperimentet kan udvikle nye perspektiver og erfaringer med at forme tværfaglige samarbejdsituationer. Schöns perspektiv tager ikke hensyn til, hvordan planlæggere forsøger at arbejde med problemindramning, så de er i samklang med de politiske eller organisatoriske prioriteringer, som styrer de byudviklingsprojekter, som de er involverede i. Der tages heller ikke højde for mere taktiske og mikropolitisk overvejelser ved at fremlægge eller tale for bestemte problemforståelser. Det rejser spørgsmål om, hvordan planlæggere sammen kan opnå en politisk læring, der rækker ud over de mål og midler, der kendetegner single-loop og double loop læring og hvordan kan der udvikles fælles identiteter omkring handlinger (De Leo & Forester, 2017). De Leo og Forester peger på at reflektiv praksis i højere grad skal drejes hen imod deliberativ praksis, der har fokus på kapacitetsopbygning og udvikling af fælles identiteter omkring handlinger på tværs af forskellige interesser.

How might a plurality of solo 'I's become a precarious 'we,' as capacity building might shape identities as well? Because such questions of trust, learning, process design and identity pose issues of deliberative rather than reflective practice – issues that Schön's account does not yet address (De Leo & Forester, 2017, s. 203)

Mäntysalo diskuterer, hvordan strukturer for det han kalder transkulturel kommunikation inden for planlægning kan fremmes, ved at etablere rum for praktisk deliberation omkring konfliktfyldte planlægnings spørgsmål. Han argumenterer for nødvendigheden i at udvikle planlægningspraksis igennem reflektive og kreative handlinger på tværs af fagkulturer i planlægningen, der kan udfordre fremherskende økonomiske og politiske rationaliteter. Hvis man skal tage et skridt hen imod en transkulturel planlægning, kræver det en villighed og kapacitet hos aktørerne til at praktisere selvkritik. Det kræver samarbejde, men det er en anden form for samarbejde end det, der finder sted inden for de epistemiske fællesskaber, der eksisterer inden for de enkelte fagtraditioner (Mäntysalo, 1997).

Refleksiv praksis i en politisk og institutionel planlægningskontekst

Den amerikanske planlægningsteoretiker John Forester har gennem en stor del af hans arbejde vist, hvordan refleksiv praksis i planlægning foregår inden for politiske og konfliktfyldte kontekster. Samtidig er det teoretiske tankegods, som han har udviklet interessant, da han indskærper nogle pragmatisk kommunikative komponenter i en politisk refleksiv planlægning igennem hans begreber *listening* og *designing as collective sense-making*. Disse etablerer perspektiver på, hvordan planlæggere kan udvikle en mere demokratisk tilgang i deres praksis, med henblik på at skabe kvalitative forandringer igennem byplanlægning. I analysen vil jeg se nærmere på, hvordan spiludviklingsforløbet med *Urban Transition* spillet skaber et miljø for at iscenesætte disse former for refleksion hos planlæggerne.

John Forester har igennem både hans teoretiske og mere praksisbaserede analyser været optaget af, hvordan planlægningspraksis udfolder sig i en kontekst, der er præget af magt, ulighed og ideologi. John Forester argumenterer for at det analytiske tankesæt der ligger i Schöns begrebsdannelse omkring refleksiv praksis må udvikles mod en mere kritisk og politisk orientering (Forester, 2009; Forester, 2012; De Leo & Forester, 2017). Han søger derfor at udfordre den apolitiske subjektorientering, der ligger i Schöns forståelse ved i stedet at udvikle en politisk situeret og inter-subjektiv tilgang til deliberativ praksis, der anerkender at planlæggere handler igennem sårbare relationer til andre. Sårbare relationer skal her forstås, at relationerne ikke er givne størrelser, men nogle som planlæggeren aktivt er med til at påvirke og selv påvirkes af i sit arbejde. (De Leo & Forester, 2017). Han spørger hvordan vi kan redefinere Schöns refleksive praktiker, til at hjælpe os til at have et analytisk blik for magt og konflikter. Herunder hvordan vi kan håndtere forskelligheder, og hvordan vi kan forstå politisk deltagelse og læring i en mere eller mindre demokratisk kontekst (Forester, 2012).

John Forester er anerkendt for sit pragmatiske bidrag til kommunikativ planlægningsteori (Mäntysalo & Jarenko, 2014; Sager, 2005). Foresters kritiske pragmatiske perspektiv og betoning af kontekstuelle læsninger er også blevet fremhævet at kunne tilbyde en alternativ normativ guideline for planlægningspraksis. Forester tilbyder et perspektiv, der ser kommunikative processer som formet af magt og modstridende politiske interesser. De Foucault-inspirerede kritiske analyser af planlægning slår sig tilfreds med at vise, hvordan magt og politiske konflikter udspiller sig og former offentlige planlægningsprojekter. Omvendt argumenterer Mäntysalo og Jarenko, i lighed med Forester, at der også er behov for at forskere i planlægning også må kunne kigge fremad og spørge i konkrete og praktiske termer om, hvad der kan gøres for at gøre vores fremtid bedre på trods af de politiske forskelle og ulige magtforhold. Det understreger, hvordan planlægning primært

er et handlingsfelt, hvor der skal træffes beslutninger. At uddanne planlæggere til at være kritiske analytikere skaber således et ufuldstændigt billede af den praksis, som de senere skal begå sig i (Mäntysalo & Jarenko, 2014; Sager, 2013).

Jeg vil her have mindre fokus på John Foresters bidrag til at forstå planlæggeres mediering af partcipatoriske processer med borgere, som han for eksempel behandler igennem *The deliberate practitioner: Encouraging Deliberative Planning Processes*. I stedet vil fokus være afgrænset til at tværfaglige grupper af planlæggere, der også må gøre sig overvejelser om, hvordan de inddrager offentligheden i planudviklingen og handler ud fra et social justice perspektiv.

Et kritisk-pragmatisk blik på reflektiv praksis i mødet mellem modstridende interesser

Forester peger på, hvordan Schöns social-psykologiske model har svært ved at indfange den læring, der opstår i politiske kontekster, hvor der opstår konflikt mellem modstridende interesser om, hvad der er det ønskede outcome. Her beskriver han, hvordan politiske processer ikke kun giver anledning til læring hos individer, der tilpasser de teorier som de handler ud fra, men også indebærer forandringer og udvikling i relationer mellem mennesker (Forester, 2012; 1999). Analyser af handlinger og konsekvenser, samt deres mere teoretiske ophæng, må ifølge Forester udvides med refleksioner omkring de politiske og moralske betingelser for at gennemføre mere demokratiske og partcipatoriske drøftelser (Forester, 2012).

Selvom reflektiv praksis kan udføres på et individuelt niveau, kræver en deliberativ praksis at vi undersøger de usikkerheder og sårbarheder, der er knyttet til opbygning af relationer. Praktikerne er ikke konfronteret med ambivalenser alene, men er også nødt til at forudsige og reagere på andre aktørers fortolkninger og mulige bias i situationen (De Leo & Forester, 2017). Nye problemdramninger og perspektiver kræver altså at reflektive praktikere afprøver disse sammen med andre, der har andre synspunkter.

Forester understreger, hvordan planlæggere arbejder inden for politiske institutioner og at deres opgaver er politiske. Planlæggere må derfor ikke kun have tekniske, men også politiske færdigheder. De løsninger, som planlæggere medvirker til at udvikle, er ofte afhængige af involverede aktørers interesser, forståelser og former for engagement og forpligtelse. Samtidig arbejder de i kontekster præget af korte deadlines og begrænsede informationer til at arbejde med at løse problemstillinger og udføre grundige analyser af alternativer (Forester, 1989). Planlæggerens politiske rolle, som Forester beskriver den, består for eksempel i at de kommunikerer deres ideer igennem arbejdet med udvikling af planforslag, peger på hvad, der er betydningsfuldt, medvirker til at kortlægge farer og frugtbare muligheder for handling (Forester, 1989).

Forester er optaget af at vise, hvordan kommunikative processer godt kan organiseres omkring modstridende interesser og positioner. Modsat et Habermasiansk konsensusideal, er det ikke et krav at opnå enighed (Forester, 1993; Mäntysalo og Jarenko, 2014). Han argumenterer for, hvordan der i planlægningsprocesser, der er præget af grundlæggende og tilsyneladende uforsonlige konflikter, kan identificeres en række interdependenser i relationen mellem de modstridende parter, hvis man zoomer væk fra det, der skaber konflikten. Pointen er her at samme relation mellem forskellige aktører både kan rumme elementer af uforsonlighed og forhandlingspotentialer. Relationen er derfor ikke kun entydig, men er kompleks og dynamisk, hvorfor den på den måde rummer potentiale for udvikling og forandring (Forester, 1999). For at der kan udvikles egentlige samarbejdsrelationer, argumenterer Forester, stiller det nogle krav til processen. De konfliktende parter må bringes sammen på en måde der gør, at de har mulighed for at opdage, at de deler en fælles bekymring omkring andre problemstillinger, således at de kan udvikle aftaler, der kan føre til forandringer i praksis. Hvis der alene fokuseres på de dybe forskelle og uforsonligheden, går vi altså glip af at udvikle alternative aftaler omkring handlinger, der kan understøtte offentlig velfærd (Forester, 2012). På den måde handler det om at skabe et miljø for deliberation, der respekterer deltagerens initiale rammesætninger og understøtter deres kapacitet til at lære fra hinanden. Forester uddyber, at det ikke bare handler om at udvikle kompromisser, men om fordybende kreative forhandlinger eller samskabte løsninger (De Leo & Forester, 2017)

Når vi som i denne afhandling fokuserer på samarbejdsrelationer mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger, er det rimeligt at tage det udgangspunkt, at relationerne sjældent er så konfliktprægede som i de praksisfortællinger, Forester selv refererer til i hans empiriske arbejde (Forester, 2012). Alligevel præsenterer hans kritiske pragmatisme en vigtig pointe om, hvordan det både er muligt og nødvendigt at skabe refleksive rum, der kan udfordre fastlåste positioner og konflikter omkring de forskellige målsætninger og opdrag, som planlæggere arbejder ud fra – og som på den måde vanskeliggør samarbejde i faktiske planlægningsprojekter. Den kritiske pragmatisme søger ikke at underkende de substantielle forskelle, der ligger imellem forskellige forvaltningers politiske og juridiske opdrag. Derimod er dets idegrundlag interessant, da det søger at etablere betingelser for en reflektiv dialog, der giver mulighed for et større indblik i andre forvaltningers opgaver og faglige perspektiver, der kan give anledning til nye helhedsforståelser og interesser i at samarbejde på tværs.

Forester argumenterer for at en deliberativ policy analyse, der udføres igennem for eksempel aktionsforskning, kan bidrage til etablering af nye relationer mellem deltagerne, såvel som det kan etablere relationer mellem forskere og praktikere inden for et felt. De relationelle kvaliteter, der kan udvikles igennem refleksive og deliberative praksisser, er

derfor lige så væsentlige som etableringen af nye facts. Ud over at teste og lære om hinandens antagelser, er et væsentligt mål at styrke oplevelser af interdependens og fælles engagement på at løse fælles problemstillinger. Det går videre end at restaurere relationer, der har lidt skade og handler om en egentlig kapacitetsopbygning, hvor deltagerne er i stand til at *forstå* og *føle* en gensidig afhængighed og er i stand til at handle på det (Forester, Kuitenbrouwer & Laws, 2019).

Det organisatoriske livs kompleksitet

For at forstå de mikropolitiske dimensioner, der indgår i reflektive deliberative praksisser, er det væsentligt at se nærmere på, hvordan Forester forstår planlæggerens politiske rolle i at forme handlinger i en kompleks organisatorisk – men også videre planlægningsmæssig – kontekst. Ved at bruge udtrykket *the messiness of organizational life* (Forester, 1989, s. 8), fremhæver han hvordan offentlige forvaltninger oftest ikke virker som velordnede mekanismer, der smidigt arbejder sig hen mod veldefinerede mål. Planlæggere befinder sig derimod i organisatoriske kontekster, der er præget af konflikter, som de konfronteres med hver dag (Forester, 1989; 1993). Det kræver at de har en kritisk bevidsthed om, hvordan disse strukturerer deres arbejde. *Ignoring the opportunities and dangers of an organizational setting is like walking across a busy intersection with one's eyes closed.* (Forester, 1989, s. 7) For at være rationel i praksis, må planlæggere være i stand til at tænke og handle politisk. Deres politiske rolle skal forstås på den måde at de er i stand til at anticipere og være med til at forme relationer mellem magt og afmagt. Kun hvis den praktiske kontekst af magt-relationer, konfliktende interesser og politisk-økonomiske strukturer er vurderet klart, kan planlæggerne tage hånd om de virkelige behov og problemer. En sensitiv vurdering af den kontekst, der handles indenfor, er altså helt central for, hvor vellykkede givne interventioner er. Selv den mest faktuelle information kan betyde forskellige ting i forskellige kontekster og i forskellige institutionelle kontekster og kræver at planlæggeren er i stand til at reagere på situationen. Ellers er det mere usandsynligt at hun ikke får noget gennemført (Forester, 1989).

I lighed med Schön har Forester et reproduktivt perspektiv på den organisatoriske kontekst, som planlæggerne arbejder inden for. Han understreger, hvordan planprocesser på et mikropolitisk niveau er med til at genskabe politiske magtrelationer. Han skriver at, *Every organization reproduces a world of promise, hope, expectation, frustration, dependence, and trust, just as it may shape the natural or material world* (Forester, 1989, s. 20). Det knytter sig til forskelle i, hvornår forskellige aktører har adgang til informationer, i hvilken grad de er organiserede og har adgang forskellige former for formel og uformel magt og indflydelse. Foresters kritiske pointe er, at organisationer, private såvel som offentlige, ikke er egalitære utopier. Derimod vil de altid være prægede af forskelle i status, magt og autoritet, information og ekspertise, interesser og ønsker (Forester, 1989). Forester er derfor også kritisk over for antagelsen om lighed i demokratiske partcipatoriske processer, og lægger

i stedet op til at have en vedvarende bevidsthed om, at disse altid vil være prægede af ulighed.¹⁸

Hvis vi skal forstå professionelles handlinger, så bliver vi nødt til at forstå konteksten for deres profession. Professioner er aktivitetssystemer eller epistemiske fællesskaber og har deres egne indbyggede målsætninger. Når en planlægger udfører sin profession, så bekræfter hun professionens værdistrukturer, konceptuelle værktøjer og sociale relationer. Det giver også sig udtryk i specifikke fagsprog og måder at kommunikere omkring en problemstilling. Ved at anvende fagsproget til at kommunikere, hvordan et problem skal løses, så er de samtidig med til at reproducere denne professionsgruppes måder at indramme problemstillinger på (Forester, 1989). Foresters reproduktive perspektiv på planlægningsinstitutioner lægger dog samtidig op til, at disse kan forskydes og transformeres igennem praktisk kommunikativ handling. Han ser det også som planlæggerens rolle at rette op på unødvendige forstyrrelser og arbejde mod en politisk demokratisering af dagligdags kommunikation.

Planlægning som politisk argumenterende praksis

Forester understreger, hvordan planlæggere, på trods af en lille formel autoritet, råder over forskellige subtile måder at påvirke planprocesser. Han ser planlæggere som *selective organizers of attention to real possibilities for action* (Forester, 1989, s. 14). Planlæggere kan altså medvirke til at organisere opmærksomhed på særlige handlemuligheder. Igennem deres praktiske arbejde er de ikke kun med til at forme facts, men også opmærksomhed omkring visse facts og fremtidige handlemuligheder. De er pragmatiske kritikere, der udformer, argumenterer selektivt, og derfor påvirker, hvad andre lærer noget om (Forester, 1989).

På den måde opererer planlæggere ikke bare som tekniske problemløser. Heller ikke blot som nogen, der blot forarbejder information og feedback til det politiske niveau. Denne politiske rolle kan for eksempel komme til udtryk ved, at planlæggere vælger at lytte til og skabe opmærksomhed omkring nogle særlige bekymringer, imens andre ignoreres eller tillægges mindre vægt. Planlæggere kan også vælge at time, hvilken information som de giver til hvem, for på den måde at forsøge at påvirke andre menneskers forventninger, håb og frygt. Her ses planlægning som en kritisk argumenterende praksis. Forester mener at planlæggere har mulighed for at formulere problemstillinger forud for den politiske

¹⁸ In a world of severe inequalities, planning strategies that treat all parties "equally" end up ironically reproducing the very inequalities with which they began. Nowhere is this paradox of "equal opportunity" more obvious and poignant than in apparent democratic, participatory planning processes – in which initial inequalities of time, resources, expertise and information threaten to render the actual democratic character of these processes problematic, if not altogether illusory (Forester, 1989, s. 9).

beslutningstagning ved at være med til at definere, udvælge og behandle den information og feedback, som de opnår igennem planarbejdet (Forester, 1989; 1993).

Forester uddyber, hvordan hans mere politiske udlægning af planlæggerrollen betoner, hvordan planlæggere ikke kan handle ud fra målsætninger og informationer som givne størrelser. Derimod udgør de praktiske og politiske problemstillinger, der må formuleres, genfortolkes og som kontinuerligt bliver reevalueret og rekonstrueret. Hvordan planlæggere organiserer opmærksomhed, udgør således en central politisk problemstilling i deres praksis. Planlæggernes handlinger er praktisk kommunikative. De er på daglig basis involverede i kommunikative handlinger, der retter sig mod at opbygge relationer, søger at åbne muligheder og former andre aktørers fortolkninger af betydninger og muligheder (Forester, 1989). Forester understreger at planlæggere selvfølgelig ikke selv frit kan forme facts og organisere opmærksomhed efter deres egne hoveder. De handler inden for komplekse og konfliktprægede politiske kontekster præget forskellige lag af fordrejet kommunikation. Forester beskriver planlægningsinstitutioner som strukturer for praktisk kommunikativ handling. På den måde producerer de organisatoriske interaktioner ikke kun instrumentelle resultater, men reproducerer også sociale og politiske relationer. Forester understreger, hvordan planlæggere i forbindelse med problemløsning varetager en kritisk rolle som koalitionsopbyggere. Når planlæggere søger at opnå bestemte mål, er de på samme tid med til at udvikle særlige netværk af samarbejdsrelationer, hvilket også betyder at andre potentielle netværk nedprioriteres. Den politiske dimension viser sig ved at disse netværk bygger på formulering af bestemte problemstillinger, hvor der skabes en særlig legitimering af bestemte vidensformer, formes koalitioner omkring bestemte beslutninger og opbygges tillid (Forester, 1989).

Thus as structures of communicative relations, organizations both produce instrumental results and reproduce social and political relations of knowledge (who knows what), consent (who accepts whose authority and who resists), trust (who has established networks of cooperative contact). and the ways we formulate problems (who considers which issues and neglects which others) (Forester, 1989, s. 73).

Forester fremhæver to centrale aktiviteter omkring planlæggerens politiske rolle: Praktiske og kritiske aktiviteter omkring *listening* og *designing* (Forester, 1989, s. 9). Disse begreber kan hjælpe til at forstå, hvad der er på spil, når planlægningspraksisser udfordres igennem iterative designeksperimenter.

Listening som praktisk fortolkende aktivitet

Forester beskriver, at de hverdagslige udfordringer forbundet med at udføre en sensitiv og kritisk *listening* som grundlag for mulige fremtidige handlinger, ofte har været et negligeret aspekt i planlægningspraksis. En praksis omkring *listening* er ikke kun essentiel for at kunne identificere, hvad der bør gøres i en given situation. Forester peger på *listening* som en særlig færdighed, hvor planlæggeren udøver en praktisk fortolkende aktivitet. Planlægningssituationer, der er præget af uklarhed og sociale konflikter håndteres ikke nødvendigvis bedst ved at opstille alle facts og indsamle information. Forester fremhæver at villighed til at stille spørgsmål kan have en vigtig funktion i mere ustabile situationer, hvor målsætningerne er vagt formulerede, muligheder stadig ikke er klarlagt og hvor deltagerne argumenterer ud fra modstridende facts. *Listening* i praksis involverer ikke bare de gode intentioner og at høre ord. Det omfatter også respekt, en villighed til at forstå i ud fra konteksten af den talendes livsverden og opbygning af relationer (Forester, 1989).

So too in our efforts to work and organize with one another: Developing the ability to listen critically is a political necessity. Listening well is a skilled performance. It is a political action not simply a matter of a friendly smile and good intentions. Without real listening, not simply hearing, we cannot have a shared, critical and evolving political life together (Forester, 1989, s. 118).

Forester beskriver *listening* som *The Social Policy of Everyday Life* (Forester, 1989). *Listening* er grundlæggende en deltagende handling, hvor vi igennem sproget er med til at skabe en fælles bevidsthed. Denne interaktion, kan danne grundlag for mobilisering og organisering omkring fælles betydninger. Forester uddyber at det at lytte gør os bedre til at forstå og forklare. Det hjælper til at overkomme subtile ideologiske forvrængninger, som vi konfronteres med, inklusive vores egne misforståelser (Forester, 1989). Forester understreger, hvordan facts og rationaler i planlægningspraksis er tæt sammenvævet med følelser og stemninger. Det er vigtigt for planlæggere aktivt at forholder sig til dette ved at lytte opmærksomt og vurdere betydningen af hvad der bliver sagt i en bestemt kontekst.

Også inden for det organisatoriske liv er det at lytte centralt, hvis vi vil forstå, hvad der er særligt betydningsfuldt for andre eller hvad de frygter. Det er væsentligt i forhold til at skabe læring omkring, hvilke fælles interesser som vi deler, hvor vi kan identificere, hvilke argumenter eller strategier vi vil forsøge at arbejde videre på sammen. *Listening* som praksis er også det, der gør det muligt at udvikle relationer baseret på tillid og skabe en oplevelse af gensidighed. Ved at bringe forskellige parter sammen i en fælles analytisk proces, hvor de kan udvikle en bedre forståelse for deres egen og andres situation, kan være det første skridt til at nedtrappe en konfliktsituation. Selvom processen ikke formår at skabe enighed omkring den grundlæggende konflikt, kan den altså medvirke til at fremtidige handlinger af de konfliktende parter sker ud fra en større hensynstagen til hinanden.

Men samtidig kan konflikten medvirke til at identificere områder, hvor man deler interesser og hvor det er muligt at etablere et samarbejde omkring disse interesser (Forester, 2012).

Mäntysalo argumenterer for at samarbejde mellem epistemiske fællesskaber har en meta-kommunikativ karakter, der udøves igennem reflektiv kommunikation. Som modsætning hertil beskriver han kommunikationen *inden* for epistemiske fællesskaber som reaktiv kommunikation. Reflektiv kommunikation søger at kritisk at undersøge de implicite forståelser og vidensgrundlag, som den enkelte professions praksisser bygger på. Mäntysalo understreger at det kræver en atmosfære af gensidig tolerance og tillid. Deltagerne i den reflektive kommunikation skal kunne udtrykke og sætte ord på de oplevede dilemmaer, og ligeledes udøve en kritisk lytning (Mäntysalo, 1997).

Designing som kollektiv sense-making

Med sit begreb *designing as collective sense-making* forklarer Forester, hvordan udvikling af planforslag for fremtidig byudvikling udtrykker designsituationer, hvor de der deltager udvikler betydninger igennem praktisk kommunikation (Forester, 1989, s. 125). Forester beskriver dette designarbejde som en meget social og kommunikativ proces. Det er en proces, hvor sociale aktører, som planlæggere, arkitekter og klienter arbejder helt praktisk med at skabe meninger sammen.

This common creation of sense lies at the core of the social process of designing: giving meaningful form to a building, a park, a project, a program that is recognizable, coherent, significant, and realizable by a variety of interested parties (Forester, 1989, s. 9).

Designsituationen er på samme tid det *socio-politiske* miljø af gensidig planlægningskommunikation mellem samtalepartnere og det *socio-fysiske* miljø, der er objekt for kommunikationen. Samtidig med at der sker en indramning af behov og ønsker for den fremtidige udvikling af et byområde, sker der også en indramning af socio-politiske miljø, dvs. en organisering af planlægningsindsatsen. Det handler altså ikke kun om at finde designløsninger i det fysiske miljø, men også om at udforske grænser og muligheder for transkulturel kommunikation (Forester, 1989; Mäntysalo, 1997). Planlægningskommunikation handler om at finde praktiske design-løsninger: developerens design gennemgås, der indhentes argumenter for og imod forslaget, tekniske og økonomiske muligheder undersøges og begrænsninger i lokale zoner og byggesregulativer fastlægges. Samtidig med dette, fremhæver Mäntysalo, etableres roller og koncepter omkring hvordan der skal samarbejdes i planlægningssituationen (Mäntysalo, 1997).

In project-review negotiations in a local planning office for example, planners and architects come to shared understandings as they review plans, criticize working drawings and search for alternatives that promise better results – functionally, aesthetically, or politically.

The design of the project evolves not only in the architect's or planner's mind, but more so in the shared sketches and drawings and proposals they can review and agree on together. What evolves is not simply an abstract form but a socially constructed offer or proposal that grows from a history of practical, working conversations that link interested parties. This "socially constructivist" notion of planning practice, and design practices more broadly, enables us to respect the **intuitive aspects** of the creation of form, and also appreciate the thoroughly **social and indeed political character** of the communicative process through which any working design is achieved (Forester, 1989, s. 10).

Ovenstående citat giver et godt billede af, hvordan Forester ser arbejdet med planforslag som en praktisk situeret og kommunikativ proces. Forester understreger at konteksten aldrig er en given størrelse. En læsning af konteksten er en praktisk færdighed, der udøves igennem kommunikation. På koncept- og designudviklingsstadiet er arkitektens forsøg på at skabe mening uløseligt forbundet med hendes eller hans aktive læsning af og forventning til konteksten, både socialt og fysisk. Deltagere i en planproces udøver den ikke bare inden for en bestemt kontekst, men også i relationer til hinanden præget af forskellige ambivalente følelser af frygt og ønsker. Forester fremhæver, hvordan sådanne følelser præger betydningen og karakteren af designløsninger (Forester, 1989).

Forester understreger at designpraksisser som sense-making er praktisk situerede handlinger påvirket af de institutionelle og organisatoriske settings som de foregår inden for. *Design proposals must be formulated within the bounds of resources such as time, information, historical legacy, political ideologies and cultural styles, as well as capital* (Forester, 1989, s. 129) Derfor er en analyse af den sociale og politiske karakter af disse begrænsninger af afgørende betydning i forhandlinger omkring og realisering af specifikke designforslag (Forester, 1989). Forester argumenterer derfor at design-praksis organiseret omkring sense-making må være opmærksom på hvilke politiske rationaliteter, der styrer den. Designere må udforske hvordan magt og ideologi påvirker selv de mest grundlæggende kommunikative moves i designprocessen, som f.eks. udarbejdelse af skitser, fremvisning, forslag, vurdering, præsentation (Forester, 1989).

Spil som designeksperimenter, der iscenesætter refleksiv praksis

I denne del af teorikapitlet vil jeg nærmere diskutere, hvordan den kritisk pragmatiske tilgang og refleksiv praksis i planlægning kan iscenesættes igennem co-design eksperimenter. Fokus ligger på, hvordan participatory design litteraturen kan bidrage med indsigter til organisering af eksperimentelle formater, der kan understøtte refleksiv praksis og iterative designeksperimenter. Med participatory design litteraturen lægges der vægt på, hvordan materialitet har en stor betydning for at strukturere refleksiv praksis og heraf de

betydninger og former for kommunikation, der kan etableres. Denne disciplinering af det reflektive frirum sker både ud fra den måde som designforskere vælger at tilrettelægge co-design processer, som udviklingsprocessen bag *Urban Transition* spillet er et eksempel på, herunder de materialer, der udvælges. Samtidig organiseres co-design processer under hensynstagen til de(n) kontekst(er), som de søger at intervenere i.

Her vil jeg særligt koncentrere mig om, hvordan spildesign introducerer en partcipatorisk dimension, hvor planlæggere ved at arbejde som co-designere, deltager i en reflektiv praksis. I denne teoridel er der også mere eksplicit vægt på at diskutere forskerroller i forhold til at forme og iscenesætte eksperimenter i planlægningspraksis. Formålet med at inddrage Participatory Design litteraturen er også at lave et scenskifte fra at fokusere på reflektiv praksis blandt planlæggere til også at inddrage forskerroller i at understøtte og fremme tværfaglig refleksion blandt planlæggere.

Jeg vil udfolde, hvordan litteraturen omkring designspil og tilknyttede co-design processer behandler spørgsmål omkring etablering og strukturering af frirum for refleksion og social læring. Hvilke indsigter giver litteraturen omkring, hvordan designpraksisser kan strukturere former for social og tværfaglig interaktion, der adskiller sig fra de kommunikationsformer og mødeformater, som planlæggerne normalt benytter sig af? Hvordan kan det lede til nye problemforståelser og handlingsorienteringer blandt deltagerne? Hvilke særlige kvaliteter tilskriver litteraturen spildesignformater? Hvilke latente udfordringer løftes frem? Og hvordan kan denne litteratur og spildesigneksperimenter fortolkes ind som driver for udvikling af planlægningspraksis? For at komme nærmere ind på disse spørgsmål finder jeg det væsentligt at zoome ind på (1) spil som en socio-materiel praksis for interdisciplinært samarbejde, (2) Forståelser af social læring i spildesignprocesser, samt (3) designinterventioner og frirum som mikro-aktivisme. Først vil jeg give en kort indføring i hvordan spil udgør en del af participatory design feltet, for at tydeliggøre hvilket fagområde, som de er en del af. Ligeledes vil jeg kort introducere til, hvordan spil er blevet anvendt inden for byplanlægningsfeltet.

Designpraksisser rettet mod etablering af offentligheder omkring social læring

Siden slutningen af 1990'erne er der inden for participatory design blevet eksperimenteret med, hvordan design kan spille en rolle i at øge en samfundsmæssig bevidsthed og motivere til politisk handling (DiSalvio, 2009). Fra at have været forankret i enkelte organisationer har participatory design har bevæget sig ud i mere åbne sociale arenaer, hvorfor forskere i stigende grad undersøger, hvordan kollaborative events kan hjælpe til at reartikulere vigtige emner, der ellers ikke er let tilgængelige for den brede offentlighed (Halse et al, 2010; Parker & Schmidt, 2017). Co-design aktiviteter finder ofte sted inden for multidisciplinære og komplekse projektkonstellationer, hvor deltagerne kun mødes under

særlige begivenheder (Eriksen, 2012). Peter Parker og Staffan Schmidt peger på, hvordan participatory design bevæger sig væk fra at fokusere på problemløsning i afgrænsede opgavefelter til i højere grad at beskæftige sig med strukturelle forandringer, hvor de eksperimentelle PD-tilgange anvendes med et mere strategisk sigte – og hvor opgaverne er mere udefinerede. Her kan PD-tilgangens styrke ligge i at mediere mellem de forskellige interesser, og muliggøre former for mere kollektiv handling (Parker og Schmidt, 2017).

Carl DiSalvio har argumenteret for, at participatory design netop har meget at tilbyde en pragmatisk reflektive processer i den offentlige sfære. DiSalvio fremhæver at Deweys interesse for, hvordan der etableres offentligheder omkring problemstillinger, også er relevant i forhold til at forstå og analysere designpraksisser. DiSalvio argumenterer at Deweys tænkning er produktiv for designstudier, da den tilbyder nye måder at anskue designprocesser i et teoretisk perspektiv, såvel som for professionel praksis. Særligt er det produktivt, da det fokuserer opmærksomheden på at en offentlighed ikke er en for en gang given enhed, men noget der aktivt konstrueres. Det rejser spørgsmål om, hvilke midler og metoder, der anvendes til at skabe disse offentligheder (DiSalvio, 2009).

Han fremhæver at designmetoder kan hjælpe til at nærmere at identificere og artikulere utydelige og komplekse problemstillinger. På den måde kan de understøtte at offentligheden kan finde en mere fast form og kan organisere sig med henblik på at håndtere problemstillingen (DiSalvio, 2009). Han beskriver, hvordan designmetoder kan have en række taktiske kvaliteter, der kan udvide designfeltet til at engagere sig i mere tværviden-skabelige spørgsmål. Designtaktikker er på den måde kendetegnet ved at være modifikationer af kendte designprodukter og strategier, der anvendes til at engagere flere aktører på tværs af fagfelter. Designtaktikker kan tydeliggøre betingelser og konsekvenser omkring en problemstilling på et kollektivt niveau (DiSalvio, 2009). DiSalvio uddyber, hvordan designtaktikker kan hjælpe til at organisere kompleks viden, udpege og fokusere på enkeltdele og skabe et engagement igennem æstetiserende praksisser.

Der er kommet et større fokus på co-design praksisser i byplanlægning i det seneste årti. Inden for byplanlægningsfeltet har co-design praksisser særligt vundet fodfæste inden for lokalsamfundsudvikling og borgerinddragelse i planlægningsprocesser (Munthe-Kaas & Hoffmann, 2017; Frandsen & Petersen, 2014). Som følge af at der inden for den offentlige sektor arbejdes med at udvikle og tilpasse offentlige services i samarbejde med brugerne, ser co-design forskere muligheder i engagere sig i spørgsmål omkring deltagelse og samarbejde (Seravalli, Eriksen & Hillgren, 2017; Lenskjold et al, 2015; Huybrechts et al, 2017; Reimer, 2016). Peter Munthe-Kaas og Birgitte Hoffmann argumenterer at co-design skaber rum for nye eksperimentelle planlægningspraksisser, der stadig tager udgangspunkt i byens eksisterende netværk af planer, strategier, visioner og praksisser

(Munthe-Kaas & Hoffmann, 2017). Med henvisning til Sanders og Stappers (2008) fremhæver de, at det er de urbane professioner som arkitektur og planlægning, der faktisk er de sidste blandt de traditionelle designdiscipliner, der er begyndt at udforske de nye designrum, der fokuserer på participatory design og co-design. Inden for byplanlægning har design oftest udgjort en relativt velordnet og velstruktureret praksis, der er udført af professionelle (Munthe-Kaas og Hoffmann, 2017).

Designtilgange har også vundet ind i de strategiske og administrative rum der tegner byplanlægning (Reimer 2016). Det er sket på baggrund af en forståelse af at design i en bred forstand kan tilføre noget andet til de rutiner, der er etableret omkring mødeprotokoller, lokalplaner, konsekvensanalyser og visionsplaner, og at design præsenterer en række metoder til at materialisere komplekse problemstillinger og gøre dem til genstand for udforskning. Maria Hellström Reimer advarer dog også om at forholde sig kritisk over for den måde, hvor design thinking præsenteres som en universalløsning til at stimulere organisatorisk kreativitet (Reimer, 2016).

Yet, the sometimes derogatory designation of such tentative and provisional approaches as unscientific play, subjective vagary, or commercial spectacle has all along been close at hand and indeed, these accusations have not always been entirely inaccurate. Some of the inflated promises surrounding “design thinking” as a putative panacea for stimulating organizational creativity have turned out to be little more than business quackery. (Reimer, 2016, s. 16).

Reimer peger på, hvordan der er behov for en kritisk bevidsthed om, hvordan designtilgange kan bidrage til virkelige forandringer for de deltagere, der bliver involverede. Frem for lade design thinking være et mantra for at fremme organisatorisk kreativitet, er det vigtigt at tilrettelægge processer, hvor deltagerne selv udvikler en tillid til og forståelse for, hvordan nye metoder kan bidrage til udviklingen af deres felt. DiSalvio skriver at et samarbejde med andre discipliner vil styrke udforskningen specielt i forhold til virkelig at vurdere effekten af designet. DiSalvio argumenterer at vigtigheden af andre discipliner kan hjælpe til at evaluere effekterne af designtaktikker, der er rettet mod dannelsen af offentligheder. DiSalvio beskriver hvordan discipliner, som fx læringsvidenskaber og public policy, der allerede knytter forbindelser til designvidenskaberne, har gode teoretiske og metodiske forudsætninger for at arbejde med disse spørgsmål. Et relevant spørgsmål i en kritisk analyse er således, om strukturer, argumenter og antagelser omkring et givet emne bliver tydeliggjort på en ny måde og bliver de derved gjort mere tilgængelige (DiSalvio, 2009). Altså, om designtaktikker leder til nye problemforståelser hos planlæggere og dermed åbner for nye handlemuligheder?

Parker og Schmidt (2017) argumenterer for at en række nye tension points opstår, når designeksperimenter re-lokaliseres fra at foregå inden for afgrænsede organisatoriske rammer, til i stedet at foregå i netværk af aktører med mere forskelligartede interesser og

baggrunde. Det er med til at problematisere et hidtidigt fokus på pædagogisk og gensidig læring, som er ideel i organisatoriske rammer, hvor deltagerne understøttes i at samarbejde inden for et delt domæne af interesser. Dette er særlig gældende i byudviklingsprocesser der er præget af og påvirker en kompleks sammensætning af borgere, virksomheder, investorer, politikere og planfagligheder. Parker og Schmidt reflekterer at *It seems the further away from an institutional setting Co-Design and PD moves, the more the focus tends to be on designers' creative practices, and the more complex and political this role becomes.* (Parker & Schmidt, 2017, s. 203). Spændingspunktet består her i, at designerne her må forhandle deres rolle ikke ud fra en bestemt målsætning defineret af den klient, der har hyret dem, men må positionere sig selv i forhold til et mere broget billede af behov afspejlet i en mere kompleks deltagergruppe (Parker & Schmidt, 2017).

Urban Transition Øresund var organiseret igennem en kompleks projektkonstellation i et grænseoverskridende samarbejde mellem flere forskningsinstitutioner og kommuner. Herunder var flere forskellige forvaltninger og projektgrupper tiltænkt som deltagere i de udviklingsaktiviteter, som arbejdsgruppen omkring spil skulle gennemføre. Det er derfor interessant at undersøge hvordan udfordring af samarbejdsformer igennem spiludviklingsforløbet rummer politiske dimensioner, hvor der er skabt et bevidst forsøg på at bevæge sig væk fra vanlige praksisser i de kommunale forvaltninger. Her har forskere igennem kreative praksisser skullet forhandle deres position (som co-designere med planlæggere) i forhold til et broget og fragmenteret aktørnetværk. Her kan forskerne arbejde mere strategisk at mobilisere planlæggere i spileksperimenter og refleksionsworkshops, og efterfølgende, i samarbejde med planlæggerne, arbejde med strategier for forankring af erfaringerne med ændrede samarbejdsformer. De politiske dimensioner i denne konkrete designpraksis kan ses i, hvordan projektledelsen bag UTØ introducerede projektet som en ambition om at mindske gabet mellem sustainability research, nye innovative ideer i planlægningspraksis og in situ implementering. I denne kontekst var designforskningens rolle at fungere som en normativ praksis og have en oversættende funktion inden for den kommunale kontekst (Reimer, 2016).

Spil som medlem af participatory design-familien

Spil som metode er blevet udforsket længe (Ampatzidou et al, 2018; Dodig & Groat, 2020). Serious Games og Learning Games bliver i stigende grad anvendt inden for det professionelle arbejdsliv. Inden for participatory design og co-design er arbejdet med spil og spildesign, som metode for iscenesættelse af deltagelses- og udviklingsprocesser været bredt anerkendt i en længere årrække (Brandt, 2006; Brandt et al, 2008; Eriksen, 2014; Dodig & Groat, 2020; Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Designspil er anerkendt som en værdifuld, legende og i nogen tilfælde kritisk tilgang, der åbner designprocessen op for

ikke-designere. På den måde udgør de en særlig genre for at iscenesætte design dialoger imellem forskellige stakeholdere (Brandt et al, 2008).

John Habraken og Mark Gross pointerede allerede i slutfirserne at spil kan skabe et miljø, hvor en gruppe aktører, kan udleve deres interesser i et gensidigt afhængighedsforhold. En praksis, der adskiller sig markant fra mere rationalistisk strukturerede arbejdsgange (Habraken & Gross, 1988; Reimer, 2016). Designspil anvendes til at studere designhandlinger i et manipulerbart miljø, hvor designsituationen tilstræbes at ligne real-world situationer. I spil, såvel som i den virkelige verden, er spillernes træk begrænset af eksisterende regler, konventioner og principper (Habraken & Gross, 1988).

Inden for participatory design eksisterer der en bred palette af spil-inspirerede redskaber teknikker, der anvendes til at understøtte deltagelsesbaserede processer (Brandt et al. 2012). Kendetegnende for disse er at de er udviklet i specifikke kontekster, med forskellige formål og anvendelsesområder. Der findes derfor heller ikke nogen klar definition af designspil (Vaajakallio, 2012; Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Det afspejler også, hvordan co-design udgør et meget interdisciplinært felt, der til stadighed er genstand for eksperimentel udvikling (Lenskjold et al 2015). Et fællestræk ved designspil synes dog at være, at de udgør en form for eksplorative aktiviteter til at understøtte deltagelse. Co-design spil er ofte blevet definerede som redskaber til at strukturere meningsfuld involvering og deltagelse af en bredere offentlighed, ikke-designere og brugere, hvor interaktionen mellem spillerne ledes igennem kritisk reflekterede eller klart udtrykte spilleregler og konkrete spilmaterialer (Brandt, 2006; 2008). De fleste co-design spil er også kendetegnede ved at være lægge op til forhandlinger, da de netop involverer forskellige synspunkter og eksperter. (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014) De er organiseret ud fra værdiorienteringer om at opbygge relationer mellem deltagerne, udjævne normalt eksisterende magthierarkier og skabe gensidig læring (Brandt et al, 2008).

Spil i byplanlægning

Spil har været anvendt i byplanlægningen siden 1960'erne, bl.a. som værktøjer til at strukturere dialog i komplekse beslutningsmiljøer (Dodig & Groat, 2020). Det er i dag et bredt felt af professionelle, herunder arkitekter, byplanlæggere, geografer og designere, der arbejder med spildesign. De har forskellige baggrunde, arbejder i forskellige typer organisationer, ligesom der også er stor variation i de roller, som disse aktører har i spildesignprocesserne. Der findes et utal af spil, der anvendes som redskaber i co-design processer inden for arkitektur og planlægning (Dodig & Groat, 2020).

Der eksisterer en lang tradition inden for byplanlægning med fuldt udarbejdede læringspil. Tidlige eksempler sigtede på at på igennem modellering at skabe dybere forståelser

af urbane dynamikker, herunder arealanvendelse, transport, økologi og håndtering af naturressourcer (Ampatzidou et al, 2018). Blandt nogle af de lidt nyere og kendte spil, der skaber en simulering af byplanlægningsprocesser, er MetroPolis, SimCity og Community Land. Spillerne lærer om planlægningsinstrumenter, roller og procedurer. Spillene sigter på at forbedre kommunikationen i komplekse politiske beslutningsprocesser og på den måde hjælpe en gruppe med at nå frem til mere konsensusbaserede beslutninger (Devisch et al, 2016). Disse simuleringsspil udvikles både med henblik på træning af studerende i byplanlægning, men også med henblik på at understøtte beslutningsprocesser i virkelige planlægningsprocesser. Det som mange simuleringsspil kan kritiseres for er, at de tager udgangspunkt i specifikke by-kontekster og planprincipper, hvilket gør dem svære at overføre til andre kontekster. Flere af disse spil, særligt de der er udviklet i en nordamerikansk kontekst, er meget orienteret omkring bilisme som grundlag for byernes planlægning (Devisch et al, 2016).

Der er også nu en stigende tendens til, at forskellige færdigdesignede spilformater anvendes som ramme i deltagelsesprocesser omkring byudvikling. Der er en interesse for, hvordan spil-elementer eller legende tilgange kan skabe øget engagement i inddragende processer – eks. gennem online spil eller location-baserede spil, med fokus på kortlægning og re-design af byrum, udforskning af forskellige fremtidsscenarier eller at skabe alternative stedsfortællinger (Løssing et al, 2003; Ampatzidou et al, 2018; Nyseth, 2010).¹⁹ På den måde danner de alternativer til traditionelle byplanlægningsprocesser, der ofte sker i relativt lukkede parløb mellem forvaltningssystemet, bygherrer og indbudte arkitekter, hvor borgere og andre interessenter først inviteres ind relativt sent.

Behov for et kritisk blik på feltet

På trods af at der er mange byplanlæggere og arkitekter, der har udviklet anvendt spil, har de ofte ikke fundet tid til mere systematisk at beskrive, evaluere og kritisk reflektere over de spil, som de har skabt og anvendt. Da de mange spil heller ikke har været genstand for forskning, mangler der derfor oftest et empirisk grundlag, der nærmere kan dokumentere deres effekt og betydning (Dodig & Groat, 2020). Dodig & Groat konstaterer, at den akademiske litteratur har en tendens til at fokusere på digitale spil frem for analoge spil, der anvender bestemte fysiske elementer og artifakter. De argumenterer derfor at feltet stadig savner en stærkere forskningsmæssig forankring og er underteoretiseret. Erfaringsudveksling primært sker på et praksisniveau, hvor spil indrammes inden for de samme teorier eller imellem aktører inden for den samme region eller inden for særlige niches i feltet (Dodig & Groat, 2020).

¹⁹ Se også projekter som Mistra Urban Futures (SE) og MindLab (DK)

Inden for designspil mere bredt er kritikken meget den samme. I Ph.d. afhandlingen *Design games as a tool, mindset ad a structure* argumenterer Kirsikka Vaajakallio at litteraturen omkring design games er fragmenteret og mangler at etablere en mere struktureret ramme, der kunne skabe grundlag for en mere sammenhængende udvikling, analyse og diskussion af nye designspil (Vaajakallio, 2012). Kritikken af designspil går blandt andet på, at definition af anvendelsesområde, parametre og spilleregler har en afgørende betydning for, i hvilken retning mulige outcomes udvikler sig i, ligesom de begrænser de mulige løsninger (Vaajakallio, 2012). På den måde er det vigtigt at være opmærksom på de underliggende magtstrukturer, normer og agendaer, som designspil er konstrueret omkring. Implementering af de outcomes som designspil skaber repræsenterer et andet kritisk spørgsmål (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).

Organisering af eksperimentelle spilformater for refleksion i udfordrende planlægningsprojekter

I det følgende vil jeg dykke ned i tre dimensioner af spildesignprocesser og spileksperimenter, som jeg vil argumentere, er særligt relevante til at forstå, hvordan planlæggere kan engagere sig i tværfaglige problemstillinger og være med til at flytte deres felt: (1) Spil som socio-materielle praksisser. (2) Forståelser af social læring igennem spildesign. (3) Designinterventioner og frirum som mikro-aktivisme. Jeg vil her fokusere på, hver af disse dimensioners rolle i forhold til at forme etablering af offentligheder omkring utydelige problemstillinger (Dewey), iscenesætte refleksiv praksis omkring professionel handlen (Schön), og danne et konkret udtryk for *designing as collective sensemaking* (Forester). Jeg vil her præsentere, hvordan participatory design litteraturen forholder sig til disse dimensioner og diskutere dem op imod den øvrige teori, som jeg har præsenteret i dette kapitel.

Spil som en socio-materiel praksis

Spil udgør et særligt socio-materielt sprog og praksis, der kan organiseres på forskellige måder alt efter hvad der ønskes opnået. Spildesignprocesser er i denne afhandling interessante, fordi de kan iscenesætte refleksive praksisser hos grupper af forskellige planlæggere omkring reflection-in-action og reflection-on-action. Spildesigns lægger op til særlige måder at eksperimentere på og bliver altså her rammesættende for at skabe det eksperimentelle frirum som adresseres af Schön og etablering af communities of inquiry som står centralt i pragmatismen mere generelt.

Mit formål er ikke her at præsentere spilmaterialer som objektive elementer, der altid øver den samme påvirkning uanset hvilken kontekst, som de bringes til anvendelse inden for.

På samme måde ønsker jeg ikke at argumentere for objekters selvstændige agency, sådan som det fremstilles af Latour. I stedet læner jeg mig op af Schöns forståelse af design som en samtale med materialer, hvor et hvert træk er med til at definere det problem, der skal løses (Schön, 1983). Konkrete materials værdi til at understøtte reflektiv praksis afhænger altså af den kontekst, som de skal bringes til anvendelse inden for. Det synes også rimeligt at antage, at det er påvirket af de værdier og rutiner, der kendetegner denne kontekst. Derfor bliver det også en del af designprocessen at udforske og eksperimentere med, hvilke materialer, der kan hjælpe med at indfri de målsætninger, der er sat for designprocessen. Schön beskriver, hvordan designeren i designprocessen arbejder med forskellige medier eller materialer og eksperimenterer med forskellige aspekter af designet. Selve designprocessen udgør en form for eksperimentel afprøvning i forskellige stadier, som Schön metaforisk beskriver som en reflektiv samtale med designsituationens materialer (Schön, 1992). Materialernes backtalk til situationen, hjælper designeren til at forstå uforudsete problemer og potentialer og guider designeren i, hvordan den videre designproces skal udformes. Implicit i denne forståelse ligger, at essensen af designprocessen ikke består i at løse veldefinerede problemstillinger, men i stedet at definere og indkredse de problemstillinger, der skal løses (Schön, 1983).

Ser vi på spildesigns i forhold til byplanlægningspraksis, så tilbyder de en socio-materiel rekonfiguration af den måde som planlæggere udvikler planforslag på. Eva Brandt beskriver hvordan designspil består af konkrete spilmaterialer og spilleregler, der guider designmoves og deltagelse. Reglerne i designspil er drivkræfter for dialogen mellem deltagerne (Brandt & Messeter, 2008). Mette Agger Eriksen beskriver i hendes ph.d. afhandling, *Materials matter in co-designing*, hvordan nogle materialer i en co-design situation har egenskaber af at udgøre formater for samarbejde,²⁰ hvor andet i stedet udgør indholdsmateriale.²¹ Spilmaterialer søger at adskille sig fra hverdagsdaglige materielle strukturer og rutiner, som deltagerne arbejder under i deres normale arbejdsliv. De skal opstille andre regler for praksis for at udfordre og skabe nye perspektiver på denne. Samtidig vigtigt at spilmaterialernes udformning heller ikke bliver så fremmedartede, at deltagerne finder det useriøst eller svært at forholde sig til (Eriksen, 2012). Vaajakallio understreger, hvordan spilleplader er centrale for at forandre atmosfæren væk fra at ligne et normalt møde til i stedet at være fokuseret på at der skal spilles et spil (Vaajakallio, 2012).

DiSalvio argumenterer, hvordan forskellige designtaktikker kan hjælpe til at gøre betingelser og konsekvenser omkring problemstillinger mere tydelige for de aktører, der oplever dem. Mere specifikt fokuserer han på hvordan designtaktikkerne *projection* og *tracing*

²⁰ Formats of collaboration

²¹ Content material

kan danne grundlag for læring og etablering af offentligheder omkring et specifikt problem (DiSalvio, 2009). Projektioner som taktik, sigter på at præsentere deltagerne for en række mulige fremtidige konsekvenser, som en problemstilling er forbundet med. Projektioner er baseret på, hvad der kan ske baseret på eksisterende viden og praksisser. Men frem for at komme med direkte anvisninger for handling, sigter projektioner på at skabe bedre muligheder for at deltagerne kan udforske betingelser og udviklingsspor. *Tracing* som designtaktik har, i modsætning til projektionernes interesse for fremtiden, fokus rettet på nutid og fortid. *Tracing* sigter på at fremvise underliggende strukturer, argumenter og antagelser omkring et emne. I forbindelse med konstruktion af offentligheder kan *tracing* defineres som anvendelse af designformater til at kommunikere og formidle netværk af materialer, handlinger, koncepter og værdier, som former og indrammer en problemstilling. *Tracing* anvender designformater til kreativt at udtrykke historier, diskurser og teknikker, der konstituerer en problemstilling og hvor viden skabes igennem deltagelse (DiSalvio, 2009). I planlægges udvikling af planforslag kan designtaktikker således anvendes til at undersøge mulige fremtidsscenerier for udviklingen af et givet byområde, hvis man arbejder med forskellige faglige greb. Ligeledes kan de udformes til at understøtte en tværfaglig refleksion over, hvordan forskellige planlæggere fortolker en planlægningsmæssig problemstilling, og hvilke værdier og rationaler, som de former deres handlinger. Her kan altså skabes en fordybet refleksion omkring komplekse planspørgsmål.

I modsætning til et traditionelt fokus på designs æstetiske kvaliteter, er designets rolle her fokuseret på at skabe forandring ved at åbne op for nye former for deltagelse og opfordre til en eksplorativ og kreativ attitude. Ifølge Binder et al 2015 handler designprocesser om at iscenesætte de socio-materielle betingelser for kontroversielle emner på måder der faciliterer modsætninger og uenigheder igennem et direkte engagement (Binder et al, 2015). Arbejdet med prototyper udgør centrale komponenter i denne forandringsorientering. Proto-typing gennemføres ikke med det formål at udvikle nye produkter, men er primært orienteret mod at skabe viden (Lenskjold et al, 2015; Munthe-Kaas og Hoffmann, 2017). Lenskjold, Olander og Halse argumenterer, hvordan materialer anvendt i co-design-processer kan understøtte aktivistiske design-interventioner. Det ligger ikke i materialerne i sig selv, men hvordan de bringes i anvendelse i en specifik kontekst. De understreger at designelementerne må være taktisk engagerende. Materialer kan virke som generative værktøjer til at udforske eksisterende forhold og spekulere omkring alternative konfigurationer af det eksisterende (Lenskjold et al 2015). Det vil sige at kritikken iscenesættes igennem bestemte formater, der er udformet af designeren ud fra dennes læsning af situationen. Det er altså en designmæssig tilgang til at forme community of inquiry, der bruger spekulativ praksis og fantasirige projektioner som midler til at foreslå alternativer til det eksisterende og således muliggøre handlinger i nye retninger (Lenskjold et al, 2015).

I designspil, der spilles ved særligt organiserede designevents, er der behov for regler, der beskriver, hvad spillerne kan gøre, og hvad de ikke kan gøre i denne særlig etablerede temporære verden. Der er dog en afgørende forskel fra konventionelle spil, hvor spille-reglerne er bindende og ikke efterlader plads til tvivl. I designspil er reglerne derimod åbne for genfortolkninger. Deltagerne opmuntres til at udføre genfortolkninger, sådan så de også gives mulighed for at finde et meningsfuldt fokus. Brandt et al 2008 fremhæver at vage regler og rekvisitter kan få deltagerne til aktivt at arbejde med emnet og være eksplicite i at beskrive, hvordan de forstår og fortolker rekvisitterne og de elementer, som de finder meningsfulde at arbejde med inden for emnet (Brandt et al, 2008). På den måde er de 'vage' regler og rekvisitter med til at opbygge et fælles sprog, der er menings-givende for alle deltagerne (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Vaajakallio uddyber, hvor-dan de kan invitere til både verbale og non-verbale reaktioner, og understøtte forskellige måder at udtrykke ens tanker, drømme og viden. På den måde opmuntrer designspil til at bevæge sig mellem intuitiv og rationel tænkning, at være spontan og bruge fantasi (Vaa-jakallio, 2012).

Når spildesign processer iscenesættes med planlæggere, inviteres de til at præcisere, hvilke diskussioner og planlægningsmæssige problemstillinger, der skal adresseres igennem spillets struktur. De gives mulighed for at påvirke, hvilke spilmekanikker, der skal bruges og hvordan de skal udformes. Dermed inviteres de som co-designere ind i en udforskning af socio-materielle strukturer, som kan understøtte nye praksisser omkring samarbejde i udvikling af planforslag. Vaajakallio fremhæver, hvordan deltagerrollerne i designspil er meget dynamiske og der mellem deltagerne vil være forskellige grader af engagement (Vaajakallio, 2012). På den måde kan planlæggerne være mere engagerede i en aktiv fortolkning og tilpasning af spilmekanikker, hvis de deltager i flere stadier af designproces-sen. Derimod kan oplevelsen af spillets materialitet være afgrænset til konteksten af det enkelte planlægningsprojekt, hvis planlæggerne blot deltager i enkelte spileksperimenter. Her spiller designforskeres fortolkning af situationen en større rolle i forhold til at udvikle spilmekanikkerne.

Spildesignerens kreative arbejde kommer til syne i forbindelse med udformning af spille-materiale og etableringen af en struktur for workshops, hvor det kræver en forståelse og dybere sensitivitet omkring, hvad der vil virke og hvad, der vil påvirke deltagerne. Spille-materialerne skal være redskaber for at etablere et fælles sprog mellem deltagerne. De bliver af Vaajakallio også beskrevet som boundary objects, der åbner op for forskellige fortolkninger. Spillematerialerne skal altså være i stand til at engagere deltagernes forskel-lige færdigheder (Vaajakallio, 2012). Vaajakallio understreger at siden co-design events adskiller sig fra normale arbejdspraksisser, kan man risikere at deltagerne vil være skepti-ske over for dem. Derfor er det vigtigt spildesigneren at udtænke strategier for, hvordan

at co-design eventen udtrykker en egentlig relevans for deltagerne og har mulig effekt efterfølgende (Vaajakallio, 2012).

Refleksiv praksis organiseret igennem serier af designevents

Eriksen understreger hvordan co-design events ofte udgør meget koreograferede møder mellem deltagere med forskellige baggrunde (Eriksen, 2012). Designspil bliver typisk organiseret omkring særlige events, der er programlagt på forhånd og bygger på en agenda, der indeholder forskellige faser, der skal gennemgås, ligesom at det kun er en udvalgt gruppe, der deltager (Vaajakallio, 2012).

Da spil-designene opsætter en struktureret ramme for deltagelse, kræver det selvfølgelig også en bevidsthed hos facilitatorerne om, hvordan deltagelsen iscenesættes, og hvordan deltagerne gives mulighed for at udtrykke sig. Ligesom med andre deltagelsesformater, så vil man som facilitator igennem organisering af spil-situationer opstille et styrende og intentionelt design, der sætter rammer for, hvordan deltagelsesprocessen vil udfolde sig. Det betyder ikke, at man nødvendigvis på forhånd ved, hvad det præcise outcome vil være. Rammesætningen indebærer dels formulering af designmålsætninger, der retter sig mod, hvad man ønsker, skal være processens outcome. Ligeledes fastlægges, hvilke spil-mekanismer, der skal sætte rammerne for dialog og læring. Det kan være særlige problemindramninger og opgaver som deltagerne stilles og de redskaber og materialer, som de skal anvende til at løse dem. For eksempel kan spørgsmålet være, om man ønsker at åbne op for at deltagerne i høj grad selv definerer problemstillingen. Eller at ønsker man at dykke ned i en mere afgrænset problemstilling. En del af rammesætningen består selvfølgelig også i, hvem der udvælges som relevante deltagere og finde de mennesker, der interesserer sig i at deltage. Det er typisk praksis inden for spildesigns er, at spilmekanikker vurderes og finpudses igennem spil-tests så de stemmer overens med designmålsætningerne (Brandt et al, 2008). Før et egentligt designbrief præciseres, undersøges de nærmere applikationsmuligheder, som af Vaajakallio & Mattelmäki også beskrives som en konceptøgningsfase, hvor formål fra det virkelige liv kombineres med generativ design research. Designhandlinger er i denne fase således ikke orienteret mod færdige designløsninger, men i stedet er målet at lægge grunden for designkoncepter ved at udpege designmuligheder ud fra indsigter i brugerne. Aktiviteterne i designspil inkluderer refleksive og generative handlinger omkring konceptøgning, hvor brugere ses som partnere i designprocessen.

Vaajakallio ser co-design gathering som en meget social begivenhed, hvor deltagere der ikke nødvendigvis kender hinanden på forhånd, skal arbejde sammen for at opnå et givet mål. Hun understreger, hvordan deltagernes forudindtagede meninger, forventninger og sociale normer i den givne situation vil påvirke interaktionen og derfor også de outcomes, der skabes igennem spilsessionen. Siden co-design events ofte sigter på at samle deltagere

fra forskellige professionelle kulturer, kan det også betyde et møde mellem forskellige adfærdsmodeller. Ofte har deltagerne ikke tidligere erfaringer omkring designspil, så de ved ikke, hvad de skal forvente (Vaajakallio, 2012). Med reference til Richard Schechner peger Vaajakallio og Mattelmäki også på, at der kan identificeres forskellige roller alt efter deltagerens niveau af engagement i forskellige faser af processen. Designspil gør det muligt for deltagerne at skifte mellem roller, og opnå nye perspektiver på et emne og vinde en sympatisk forståelse af andre menneskers erfaringer. Vaajakallio og Mattelmäki argumenterer at det er vigtigt at udvikle en forståelse af disse roller og deres forandringer igennem planlægningen og faciliteringen. Rollerne mellem deltagere, der engagerer sig i co-design events er meget dynamiske og er derfor ikke forud givne (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).

Vaajakallio peger på, hvordan der ofte er fokus på det samarbejde, der finder sted under co-design events. Men derimod er der mindre opmærksomhed rettet mod det samarbejde, der finder sted før og efter spilsessionerne. Mange designspil er ofte designet på forhånd af fx forskere inden for participatory design, der organiserer den sociale læringsproces (Simonsen & Robertson, 2012). Eva Brandt (2006) er en af de designforskere der har undersøgt de mekanismer, der skaber kontinuitet i store projekter, hvor mange mennesker er involverede i eventdrevne produktudviklingsprocesser. Vaajakallio argumenterer dog også for at spildesign kan tilbyde en mere begrænset form for deltagelse, hvor deltagerne er med til at modificere spillet, imens de spiller det og ligeledes har regler, der tillader genfortolkninger. De større beslutninger omkring, hvad der skal inkluderes i spillet, hvor fokus skal lægges og hvilke fremgangsmåder, der skal anvendes, er typisk blevet besluttet på forhånd. Denne fase er typisk i mindre grad genstand for udforskning. Vaajakallio argumenterer for at der er behov for et større fokus på disse faser. Dette fordi, at designet af et spil er med til at styre, hvad der kan gøres med det, når man spiller det og på den måde påvirkes resten af projektet og de outcomes, som der skabes. Ligeledes peger Vaajakallio på at der er meget vigtig viden, der udvikles netop i designfasen, hvilket ikke kan tilegnes med mindre at man er involveret (Vaajakallio, 2012).

Forståelser af social læring igennem spildesign

Social læring er et centralt koncept inden for participatory design litteraturen. Ønsket om at fremme bestemte former for læring og refleksion udgør derfor også omdrejningspunktet for, hvordan spildesign og spileksperimenter udformes. Jeg vil her nærmere udfolde, hvordan organisering af reflektive praksisser igennem spil, kan understøtte planlæggere i at udvikle nye forståelser af deres felt og samarbejde på tværs af fagligheder. Der fokuseres på, hvordan social læring kan handle om at aktivere tavs viden ved kritisk overveje koncepter og praksisser, som planlæggere ellers tager for givet. Det omfatter også for-

handlinger af betydninger af centrale byplanmæssige begreber, der kan lede til nye problemindramninger. Selve iscenesættelsen af spil som samarbejdsform, der udfordrer eksisterende mødepraksisser, kan også ses som en træning af deltagerne til at indramme nye former for samarbejde (Halse et al, 2010).

Inden for arkitektur- og byplanlægningsuddannelser er spil blevet fremhævet som effektive redskaber for kollaborativ læring, der kan understøtte en aktiv deltagelse fra studerende. Som det er blevet uddybet tidligere i dette kapitel, udgør spil simplificerede udsnit af virkeligheden. På den måde har de potentiale til at simulere de udfordringer, som byplanlæggere og arkitekter møder i deres daglige praksis på en underholdende måde. Her kan de lære noget om de gensidigt afhængige forbindelser imellem økonomiske, sociale, politiske, kulturelle og miljømæssige faktorer, der påvirker designet af rummet. I et mere normativt perspektiv kan spildesign altså danne en pragmatisk tilgang til at udvikle forståelser for holistiske løsninger omkring en bæredygtig byudvikling, hvor planlæggerne opfordres til at identificere løsningsmuligheder, der integrerer forskellige interesser (Holden, 2008b).

Som fremhævet igennem afhandlingen er læring ikke afgrænset til en pædagogisk simulering af udfordrende planlægningssituationer, men netop at selve problemindramningen udgør et væsentligt element i læreprocessen. Design af spil konstituerer en situeret viden, der som Donna Haraway udtrykker det, gør os opmærksomme på vores egne semiotiske teknologier for at skabe betydninger (Simonsen et al 2014). I strategiske og forandringsorienterede designprocesser er skæringspunkterne mellem økonomier, teknologiske infrastrukturer, og økosystemer, er de semiotiske teknologier aldrig givne og er ofte gemt væk, indlejret i videnskabelige conceptualiseringer af virkeligheden. Som fremhæves af Friedmann er planlægning netop præget af en radikal usikkerhed, hvilket rejser krav om en kontinuerlig opbygning af handlingskapacitet til at løse nye opstående problemstillinger. Her fremhæver DiSalvio som sagt, hvordan forskellige designtaktikker kan invitere til at de aktører, der oplever komplekse problemstillinger, kollaborativt kan udforske og opnå en større forståelse af de betingelser og konsekvenser, der tegner den usikre planlægningssituation. For at vende tilbage til Schön, så kan en spilsituation, hvis den er struktureret og faciliteret rigtigt, potentielt skabe et beskyttet eksperimentelt miljø, hvor deltagerne kan udvikle nye perspektiver til at forstå, analysere og håndtere de problematiske og ubestemmelige/usikre situationer, som de konfronteres med igennem deres professionelle praksis. Devisch et al beskriver, hvordan spilstyrede deltagelsesprocesser tilrettelægges med det mål at skabe social læring, hvor deltagerne ved at engagere sig i fælles rollespil og interaktion med hinanden kan udvikle fælles værdier, praksisser, vidensgrundlag og ønsker til handlinger. De fremhæver at i byplanlægning kan spil være med til at skabe et miljø for udforskning, som i modsætning til mere rationalistiske og ekspertstyrede tilgange, skaber et rum, hvor en udvalgt gruppe aktører – eks. planlæggere eller borgere – kan udtrykke og diskutere deres specifikke interesser og agendaer med hinanden

(Devisch et al, 2016). Dette kan også relateres til pragmatismens forståelse af, at de værdier og organisatoriske rutiner, der former den måde forskellige planlæggere deltager i planudviklingen, har en betydning for, hvordan planforslag udvikles.

Imens designspil er seriøse i forhold til den kontekst som de bygger på, deres formål og resultater, så er den ånd og attitude, som de forsøger at iscenesætte, adskilt fra en normal arbejdspraksis igennem en specifik tid, sted og mennesker og forfølger spilkvaliteter igennem deres legende, sjove og eksperimenterende attitude. Vaajakallio understreger at selvom at en legende attitude bliver en del af den kreative proces i spilsessionen, så har seriøsitet stadig en vigtig rolle i forhold til at bevare en vis målrettethed i aktiviteterne (Vaajakallio, 2012). En legende attitude bliver dermed et af participatory designs svar på, hvordan man kan overvinde den modstand, som deltagere kan have mod at reflektere anderledes omkring problematiske situationer i deres praksis og engagere sig i forandringsaktiviteter. I begyndelsen af dette kapitel har jeg problematiseret forventningen om at deltagere altid har en naturlig interesse i at deltage i eksperimenter og videnudvikling, når de er konfronteret med en problematisk situation. Jeg har peget på, hvordan det kan være kilde til modstand og konflikt. I det perspektiv kan legen introduceres med det formål at afdramatisere og vende blikket væk fra det, der skaber konflikt og besværligheder i forskellige forvaltnings samarbejde omkring udvikling af planforslag. Med inspiration fra Forester kan en legende attitude i organiseringen af eksperimenter, rette sig mod at kollektivt at identificere og bevidstgøre de interdependenser, der kan medvirke til at opbygge handlingskapacitet i tværfaglige grupper af planlæggere. En del forskere inden for participatory design har anvendt leg som en styrende metafor til at skabe en forståelse af, hvordan der skabes et miljø for udforskning, der peger væk fra mere rationalistiske måder at analysere problemstillinger på. Pragmatisk orienterede tænkere inden for planlægnings-teorien har ligeledes anvendt begreber som *play* og *playfulness* i forhold til at udvikle forståelser af eksperimentets natur i deliberative processer, der sigter på at muliggøre fremkomsten af nye former for viden og handlingsfællesskaber. Raine Mäntysalo beskriver i artiklen *The Art of Reflection – Urban Planning as a Practical Activity*, hvordan leg kan etablere en struktur for transkulturel kommunikation. Her er målet ikke at formulere løsninger, men i stedet at finde et fælles fundament, der kan gøre det muligt at definere opgaver, så man kan begynde at arbejde med problemstillingen (Mäntysalo, 1997). Han understreger, hvordan planlægning som leg kræver en særligt tillidsfuld og støttende atmosfære. Det kræver en høj grad af tolerance over for brainstorming, for at fantasere og udtrykke ikke gennemtænkte og nogle gange skøre eller barnlige tanker. Målsætningen er at engagere sig i en leg uden bindinger og vente med de kritiske kommentarer til senere analyse. Deltagere opmuntres til at fremkomme med mange forskellige ideer og alternativer i håbet om at nogle af disse vil vise sig anvendelige ved senere afprøvning og analyse (Mäntysalo, 1997). Mäntysalo beskriver, hvordan der i legen kan skabes nye metaforiske relationer

mellem kontekster. Konceptuelle rammeforståelser nedbrydes og nye koncepter udvikles, der bygger bro mellem forskellige verdener. Det særlige kendetegn ved metaforen er, at den etablerer komplekse relationer mellem koncepter, der på samme tid er både forenede og adskilte. Metaforen skaber et nyt koncept fra den brydningsfulde relation mellem de to (Mäntysalo, 1997). På den måde kan de betydninger, der skabes igennem sproget, virke som brobygger mellem planlæggernes forskellige erfaringsverdener. Dog er det vigtigt også at være opmærksom på, at deltagerne kan have forskellige socio-materielle forudsætninger for at deltage i refleksive praksisser, ligesom der kan være forskelle i, hvordan kreative og legende formater taler til den enkelte som måde at kommunikere og udvikle samarbejde på. Ampatzidou et al fremhæver at manglende erfaringer hos byplanlæggere, betyder at spilmetoder ikke er mere udbredt i planlægningspraksis (Ampatzidou et al, 2018). Taktikker der sigter på at skabe en legende attitude må altså vælges med omhu og må udvikles, så de er i samklang med de måder som det som planlæggere vurderer som kvaliteter i kommunikation og samarbejde.

En forudsætning for at etablere et miljø for udforskning igennem spildesign er de må understøtte en kritisk tænkning omkring velkendte praksisser og rutiner. Ifølge participatory design litteraturen kan spillematerialer og regler åbne op for en frisk tilgang til meget velkendte ting, som for eksempel planlægges erfaringer med at udarbejde en plan for et byområde. På den måde kan spillets design fremkalde en kreativ tænkning og en empatisk forståelse både i direkte og indirekte brugerinddragelse. Dette kunne for eksempel være planlægges overvejelser over, hvilke sociale behov og grupper, som et planforslag bør fokusere på, eller hvordan borgerne kan involveres i planlægningsprocessen. Forhandlinger er ofte centrale i co-design spil, som bygger på inddragelse af forskellige synspunkter, meninger og færdigheder (Vaajakallio, 2012). Spilkvaliteter kan arbejde for at skabe kreative spændinger ved at opmuntre til forskellige synspunkter komme til udtryk eller skabe provokationer. Reglerne i designspil har til hensigt at holde normalt eksisterende magtrelationer og interesse modsætninger i skak, med henblik på at forbedre kommunikation og samarbejde (Brandt & Messeter, 2004). Vaajakallio peger på at etableringen af et fælles sprog under spilsessionerne kan bidrage til en følelse af gensidig forståelse og på den måde positivt kan påvirke den sociale oplevelse og altså ikke kun være produktiv i forhold til det arbejde, der udføres i spilsessionerne. Det peger på, hvordan den sociale læring også handler om at opnå en dybere forståelse for andre positioner, og på den måde udvikle relationer og handlingskapaciteter imellem deltagerne.

Vaajakallio uddyber, hvordan spil virker som *boundary objects* imellem deltagerne og tilbyder konkretisering i en abstrakt fase tidligt designprocessen (Vaajakallio, 2012, s. 81). Igennem designspil kan det emne, der fokuseres på, fremtræde forskelligt ud fra forskellige synspunkter, der kan åbnes op for nye spørgsmål og fortolkninger, der ikke ekskluderer, men komplimenterer hinanden. De forskellige muligheder for at etablere fokus, hjælper til at finde fokus inden for en forskelligartet gruppe af deltagere, samtidig med at

der er frihed til at gøre sig individuelle opdagelser. Vaajakallio beskriver også, hvordan spil forsøger at balancere mellem det virkelige og fiktive, hvor deltagernes erfaringer, subjektive holdninger og færdigheder anvendes til at forestille sig hvad-nu-hvis scenarier (Vaajakallio, 2012). Det illustrerer en praksis, som planlæggere allerede er træned i at gøre igennem deres daglige arbejde med at udvikle byområder og lande forskellige samfundsmæssige hensyn.

Udover de kvaliteter som participatory design litteraturen fremhæver omkring gensidig læring, rummer tværfaglig refleksion omkring planlægningsmæssige problemstillinger også en samfundsmæssig og politisk dimension. Reimer understreger, hvordan spil netop aktiverer og tydeliggør, at der findes forskellige former for viden, og at der derfor heller ikke nødvendigvis findes et entydigt fælles outcome af disse processer. I det ligger der en forståelse af, at designspil er grundlæggende politiske, der rummer normative spørgsmål om, hvad der udgør offentlighedens interesse (Reimer, 2016). Som jeg har beskrevet ud fra Foresters kritiske pragmatisme, er planlæggerne bevidste om, at de må udforme planforslag inden for en politisk kontekst, hvor hver planlægningssituation er præget af særlige interesser og magtforhold. Ud fra dette kan vi udlede at planlæggeres refleksioner omkring udvikling af praksissituationer foregår i et spænd mellem deres værdier, altså hvad de ser som god planlægning, og vurderinger af de organisatoriske, økonomiske og politiske vilkår, som de arbejder under. Refleksion rummer altså ikke blot mulighed for at udfordre den vanetænkning, der præger forskellige fagkulturer og udvikle fælles problemforståelser og helhedstænkning omkring planforslag igennem gensidig læring. I et politisk perspektiv giver den tværfaglige refleksion også mulighed for at planlæggerne kollaborativt undersøger og fortolker positioner og betingelser for at realisere mål om øget velfærd og bæredygtighed i specifikke planlægningsprojekter, og hvordan der kan arbejdes med at udvikle demokratiske processer og indsigt i offentlighedens interesse. I dette perspektiv kan tværfaglig refleksion og sociale læreprocesser i mindre grupper af planlæggere bidrage med en række situerede perspektiver på, hvordan forskellige vidensfelter kan integreres og adressere bæredygtighedsudfordringer. Her er det vigtigt at den sociale læreproces også omfatter refleksioner over, hvordan fremtidig handling kan reorganiseres for at lede til forandringer i praksis, herunder hvordan forandringsprocesser bæres af engagement og deltagelse.

Designinterventioner og frirum som mikro-aktivisme

Udover at introducere til diskussioner af socio-materielle strukturer for planlægningspraksis og særlige forståelser af social læring, kan de designinterventioner, der etableres igennem spileksperimenter og spildesignprocesser, anskues som en form for mikro-aktivisme, der potentielt kan udfordre dominerende praksisser inden for byplanlægning. Her

etableres et rum for kritisk refleksion omkring planlæggernes egne praksisser og de organisatoriske kontekster, som de er del af. Her skabes der ikke blot et forstærket fokus på hvilke politiske rationaliteter, der styrer planlægningspraksis, men deltagerne engageres også direkte i at gøre sig alternative erfaringer med at organisere planlægningspraksis.

Den skandinaviske tradition omkring participatory design bygger på en aktivistisk etos, der siden 1970'erne har haft en mere eksplicit emancipatorisk orientering (Lenskjold et al, 2015). Lenskjold et al argumenterer for, hvordan der igennem den eksperimentelle designproces udfoldes og udvikles et aktivistisk agency. Participatory design litteraturen trækker her ofte på Latoursk ANT-forståelse, når den nærmere undersøger betingelser for, hvordan design kan intervenere i og rekonfigurere eksisterende praksisser (Lenskjold et al, 2015; Seravalli, Eriksen og Hillgren, 2017). Jeg vil ikke forholde mig specifikt til ANT-perspektivet, men lægge vægten på, hvordan designinterventioner som mikro-aktivisme, kobler de nye problemforståelser, der etableres igennem refleksiv praksis med en handlingsorientering og ønske om at organisere planlægningspraksis hen imod tværfagligt samarbejde.

Lenskjold et al argumenterer at denne designaktivisme ikke er afgrænset til særlige marginaliserede eller ikke-kommercielle domæner. De argumenterer, hvordan designaktivisme også kan arbejde inden for offentlige institutioner og agendaer. Fra denne strukturelt indlejrede position og igennem åbne designeksperimenter er dens mål at udfordre allerede fastsatte agendaer og refigurere grupperelationer. En vigtig præmis er, at det arrangeres igennem åbne og eksplorative designeksperimenter, hvor der sker en kontinuerlig mobilisering af aktører og netværk igennem kollektive eksperimenter. Den aktivistiske orientering er ikke optaget af specifikke socio-materielle formater i sig selv, men mere i hvilken grad de skaber plads for kritisk undersøgelse af systembegrænsninger og mulighedsrum (Reimer, 2016). Spildesignprocesser kan således være organiseret med henblik på at skabe en øget sensitivitet over for mikro-politiske magtkampe og sociale kontroverser og øge bevidstheden hos deltagerne om problemstillingeres strukturelle og politiske natur, og hvordan de kan forsøge at påvirke dem igennem handlinger på mikroplan. Reimer understreger at der igennem designspils etablering af frirum, findes et kreativt potentiale i designspil til at skabe friktioner i forhold til eksisterende socio-materielle strukturer og praksisser.

Understood as this, design unfolds as a non-neutral yet publically accessible faculty for social becoming, as such continuously and creatively regulating distributional patterns and courses of events, and constantly challenging the supposed naturalness of given orders (Reimer, 2016, s. 19).

Reimer argumenterer altså for at design og designpraksis har en tydelig politisk funktion.

Betoningen af den samfundsmæssige funktion og sociale dynamikker, søger ikke at disqualificere ideen om, at design som en intuitiv praksis, der undersøger og udlever²² en mangfoldighed af mange forskellige potentialer. I stedet er det med til at understrege funktionen af kreative impulser, som agiterede og kritiske momenter for potentiel rekonfiguration, som en magtsensitiv indblanding, der fremkalder systemiske forandringer i planlæggerens tværfaglige samarbejde omkring projektudvikling.

Designaktivisme på mikroplan sigter på at opmuntre til forandring inden for institutioner og organisationer. Den afskriver sig at deklarere en kritisk distance til de eksisterende forhold og forsøger at flytte den interne organisatoriske struktur igennem designinterventioner, der søger efter at ændre beslutningstageres syn på mulige fremtider. I mødet med en organisation, der er stratificeret, vil aktivistiske designpraksisser søge at udfordre de givne organisatoriske strukturer, praksisser og forståelser, som de opererer inden for (Lenskjold et al, 2015). Det at forestille sig fremtiden og reflektere over og udfordre rutiner og strukturer igennem spil, rummer altså også en kritisk forandringsdimension. Her kommer eksperimenter til at spille en central rolle, som metode i at udforske mulige scenarier for forandringer. Spildesigns lægger op til særlige måder at eksperimentere på og bliver her rammesættende for at skabe det eksperimentelle frirum.

Igennem designeksperimenterne skabes der ikke bare *rehearsals of future practices* (Halse et al, 2010). Designaktivismen retter sig samtidig mod at opbygge alliancer, der fokuserer på rekonfigurationer af socio-materielle setups (Huybrechts et al, 2017). Inden for co-design er *infrastructuring* ofte anvendt til at fremhæve vigtigheden af at arbejde med et tentativt, fleksibelt og åbent design arbejde, hvor tilpasning og kulturel tilegnelse udgør helt afgørende elementer. Infrastructuring, der oprindeligt er introduceret af Susan Leigh Star, udtrykker en længerevarende proces, der sigter på at ændre på eksisterende relationer mellem sociale aktører ved at udforske mulige alliancer og koblinger mellem deres forskellige interesser (Seravalli, Eriksen og Hillgren, 2017). Seravalli, Eriksen og Hillgren opfatter også infrastructuring som en tilgang, der kan hjælpe til at identificere mulige friktioner med eksisterende logikker og strukturer i den offentlige sektor. Begrebet retter opmærksomheden på, hvordan nye infrastrukturer ikke blot gror frem, men altid må forholde sig og kommer i brydninger med den inert, der ligger i den eksisterende organisatoriske base. Igennem udviklingen af nye infrastrukturer kan der opstå nedbrydninger på tre niveauer (1) I forhold til praktiske aspekter (2) på tværs af forskellige kontekster (3) i relation til forskellige forståelser og værdier. Altså en stræben efter nye praksisser og tilgange kan skabe friktioner inden for eksisterende organisatoriske rammer, procedurer og måder at tænke på (Seravalli, Eriksen og Hillgren, 2017).

²² act out (Reimer, 2016)

At spil altid i sig selv danner grundlag for nye kritiske offentligheder og mikroaktivistiske handlinger, skal dog ikke tages for givet. Den store interesse der er for spil i disse år som rammesættende for innovationsprocesser i både offentligt og privat regi, betyder at de ligeså vel kan være indlejrede i de systemiske strukturer, som de kritiske perspektiver søger at stille sig udenfor og problematisere. Reimer fremhæver, hvordan anvendelsen af spil ofte begrundes i funktionelle frem for politiske forventninger. I denne forståelse findes der ikke noget behov at skulle stille spørgsmål ved økonomiske, tekniske eller sociale strukturer, der guider handling inden for et felt og de sociale læreprocesser bliver i stedet afgrænset til at udvikle metoder, der kan håndtere disse.

On the one hand, this vision points to the risks of a "gamification" of social life that merges social, technological and ecosystemic management into one integrated machine driven by the laws of supply and demand (Reimer, 2016, s. 18).

Reimer understreger at spildesign ikke kun er socialt konstruktivt. Det kan også være i lommen på nogen og er altid sårbart over for at blive bortødslet i spekulativ gambling og snæversynet profitsøgning blandt virksomheder og offentlige organisationer, der ønsker at fremstille sig selv som innovative og nytænkende. I deres programmering og kanalisering af muligheder bliver designspil i stigende grad grundlæggende for en økonomi, der bygger på vækst gennem kontinuerlig omstilling.

In a target-setting and revenue-oriented rather than relational and transformative mode, the game of design can be a controlling and manipulate practice, just as it can be an enabling and differentiating one (Reimer, 2016, s. 20).

Der er derfor vigtigt at spildesignprocesser udformes og understøttes af en konsistent teori omkring deltagelse og social læring, hvis de skal opleves som relevante inden for planlægningspraksis og medvirke til at understøtte tværfaglig refleksion og udvikling af relationer omkring komplekse planlægningsproblemer. Netop dette har jeg i kapitlet forsøgt at udfolde igennem pragmatismen. Samtidig er der brug for kritiske analyser af hvordan spildesignprocesser udfolder sig i praksis, for at forstå, hvordan de skaber deltagelse og refleksion omkring planlægningspraksis.

Konklusion

I dette kapitel er det blevet belyst, hvordan pragmatismens tilgang til social læring, igennem refleksiv praksis hos planlæggere, kan udvikle tværfaglige forståelser af komplekse planlægningsproblemer. Jeg har argumenteret for at Schöns ideer om refleksiv praksis inden for planlægningsfeltet må udvides fra at fokusere på individuel refleksion til at være en måde, hvor tværfaglige grupper af planlæggere udvikler fælles problemanalyse og handlingsorienteringer på komplicerede planmæssige problemstillinger. Samtidig har jeg

argumenteret for at planlæggernes handlingsfelt, og dermed også betingelserne for refleksiv praksis, er formet af at planlægningskonteksten altid er præget af ulighed og magt.

Det er blevet vist, hvordan spil organiseret igennem co-design processer tilbyder socio-materielle formater, der kan understøtte eksperimentel afprøvning og refleksion omkring tværfaglige kommunikations- og samarbejdsformer i planlægning. Designinterventioner kan rekonfigurere planlægningskommunikation i konkrete praksissituationer med udvikling af planforslag og skubbe til eksisterende problemforståelser og betydningssystemer, der findes inden for kommunale forvaltninger. Jeg har her primært fremhævet tre dimensioner (1) Spil som socio-materielle praksisser (2) Forståelser af social læring igennem spildesign (3) Designinterventioner og frirum som mikro-aktivisme.

Som socio-materielt format kan participatory design og spileksperimenter yde et væsentligt bidrag til pragmatismens søgen efter strukturer og praksisser, der kan understøtte eksperimentelle undersøgelsesfællesskaber igennem communities of inquiry. Igennem co-design processen kan der i samarbejde med planlæggere formuleres spilleregler, der skal være med til at sikre stringens og relevans i den tværfaglige refleksion i efterfølgende eksperimenter med tværfaglige mødesituationer. Ved at bringe planlæggere med forskellige faglige baggrunde sammen i spilsituationer, kan de således medvirke til etablering af nye offentligheder omkring komplekse planlægningsmæssige problemstillinger.

Spiludviklingsprocesser kan således understøtte tværfaglig refleksion, der kan udvikle kritisk tænkning, lede til sociale læreprocesser og guide handling i virkelige planlægningssituationer. Her kan skabes et miljø for udforskning og eksperimenter, der kan udvikle en helhedsforståelse af planlægningsprojekter. Inden for planlægning er det vigtigt at refleksionen ikke blot rettes mod en gensidig læring og udvikling af en kollektiv problemforståelse. Som fremhæves inden for den kritiske pragmatisme og participatory design, må de også rumme en samfundsmæssig dimension, der løfter spørgsmål om, hvordan et givet planforslag understøtter mål omkring bæredygtighed, demokrati og offentlig velfærd.

Spildesignprocessers understøttelse af tværfaglig refleksion kan ligeledes skabe mikro-aktivistiske interventioner i de fagkulturer, der kendetegner forskellige kommunale forvaltningers og planlæggeres måde at arbejde med planlægning på. Her sættes der midlertidig parentes om de rutinebaserede måder, hvorpå tværfagligt samarbejde i planprojekter tilrettelægges og gennemføres. Formålet bliver at denaturalisere eksisterende praksisser og skabe en øget bevidsthed om de strukturelle og politiske vilkår, der er knyttet til planlægningsarbejdet. De deltagende planlæggere opfordres til skærpet refleksion om, hvordan de kan adressere disse igennem handlinger på mikroplan. Igennem eksperimenter får de mulighed for at udvikle erfaringer med alternative måder at organisere deres praksis.

I kapitel 7 og 8 vil jeg, på baggrund af dette teoretiske grundlag, analysere, hvordan planlæggere og forskeres arbejde med at udvikle Urban Transition spillet var med til at udvikle tværfaglig refleksion og samarbejde omkring problemløsning og udvikling af planforslag. Men først vil jeg nærmere uddybe, hvordan det pragmatiske perspektiv på refleksiv praksis og social læring i planlægningspraksis har formet de metoder, som afhandlingen bygger på.

5. Et partecipatorisk case-studie af et grænseoverskridende udviklingsprojekt

Jeg vil her præsentere og reflektere over mit epistemologiske og metodologiske grundlag for at udforske, hvordan reflektiv praksis i eksperimentelle frirum kan iscenesættes som grundlag for praksisudvikling inden for byplanlægningen hen imod nye planlæggerroller og tværfaglige organiseringsformer.

Afhandlingens forskningsdesign er et outcome af en længerevarende eksplorativ proces, hvor jeg har afsøgt forskellige muligheder for, hvordan planlæggere og forskere kan engagere sig i samproduktionsprocesser, der skulle udvikle vidensgrundlaget for at arbejde med en bæredygtig byudvikling. Det empiriske grundlag bygger på det projektsamarbejde med forskere og planlæggere, der er foregået i Urban Transition Øresund, og som jeg har fulgt som deltager i den 3-årige periode, projektet varede. Min empiri rummer på den måde et rigt materiale af forskellige planlæggeres og forskeres erfaringer og refleksioner omkring praksisudfordringer ved tværfagligt samarbejde, der er fremkommet igennem diskussioner på møder, workshops eller i interviews. Ud over at min Ph.d. er indgået som del af UTØ har det samtidig været væsentligt for mig at etablere en kritisk distance til projektet, ved at udvikle en bredere metodologisk og teoretisk ramme, der altså fortolker det samarbejde, der er foregået mellem de involverede aktører i et bestemt lys. I metodekapitlet præsenterer jeg således de metoder, der har været udgangspunktet for min egen forskningsmæssige involvering i UTØ-samarbejdet.

De metoder, som jeg har anvendt, har været tilrettelagt både med henblik på at skabe viden i en akademisk kontekst, samt at bidrage til læreprocesser i et praktisk felt. Dette var også en del af min samarbejdsaftale med UTØ. På den måde kan de ses i tilknytning til en modus 2 baseret tilgang, der bliver stadig mere udbredt inden for forskningsverdenen (Nowotny et al, 2001; Svensson & Brulin, 2009; Lang et al, 2012; Coghlan & Brydon-Miller, 2014). Modus 2 paradigmet opsætter nogle særlige normer for vidensproduktion, der er kontekstbestemt, problemorienteret og udviklet i et interdisciplinært samarbejde mellem forskere og praktikere (Gibbons et al, 1994). I UTØ blev der arbejdet med forskellige kollaborative og partecipatoriske forskningsdesigns. Di Salvio understreger, hvordan samarbejde med andre discipliner vil styrke udforskningen inden for partecipatory design processer, særligt i forhold til at evaluere, hvordan designtaktikker bidrager til konstruktion af Deweys offentligheder. Discipliner som læringsvidenskaberne og public po-

licy kan bidrage teoretisk og metodisk til at vurdere effekten og betydningen designinterventionen (DiSalvio, 2009).²³ Som er blevet tydeliggjort i kapitel 3 og 4 er planlægningslitteraturen og særligt den pragmatiske position inden for planlægning og reflektiv praksis, der udgør mit udgangspunkt for at undersøge, hvordan spil som et iterativt designeksperiment, kan udfordre de måder som mødesituationer omkring udvikling af planforslag praktiseres og designs. Metodisk arbejder jeg case-baseret inspireret af deltagende etnografiske metoder, hvor erfaringerne fra processen formidles igennem en narrativ analytisk tilgang. Denne metodiske tilgang vil nærmere blive udfoldet i dette kapitel.

Forskerrolle i et modus 2 orienteret projektsamarbejde

Forpligtelser og opgaver

Min Ph.d. var halvt finansieret igennem Urban Transition Øresund, hvilket betød at jeg skulle være med til at løfte opgaver omkring projektets vidensopsamling og generering sammen med de øvrige deltagere i projektgruppen. Det nærmere indhold i disse opgaver var ikke defineret ved projektets start, men var tiltænkt at blive udviklet ud fra de vidensbehov, der opstod igennem arbejdsgrupperne. Konkret deltog jeg to arbejdsgrupper: (1) Samarbejdsformer, hvoraf spildesign-processen var den væsentligste delaktivitet, samt (2) planprocesser og medborgerdialog. Ligeledes var jeg del af projektets overgribende aktiviteter og deltog i arbejdsgruppemøder og konferencer. Beskrivelser af arbejdsgrupperne vil blive uddybet senere i dette kapitel. I øvrigt henvises, der også til UTØ's samlede projektbeskrivelse, der fremgår af bilag A

Som det understreges af Svensson og Brulin, ligger der i den modus 2 orienterede forskning en særlig forpligtelse over de involverede partnere fra praksis, hvor man som forsker også skal medvirke til at skabe læring og styrke kompetencer igennem individuelle og kollektive læreprocesser (Svensson og Brulin, 2009). Det betød at jeg i UTØ lavede desktop research, udførte interviews og var med til at skrive rapporter og arbejdspapirer, der dannede baggrundsviden for det to arbejdsgrupper. Samtidig indgik det i projektbeskrivelsen, at jeg som forsker skulle medvirke til at opsamle erfaringer fra arbejdsgruppernes pilotstudier og videreføre dem i analyser. Det var derfor en central opgave for mig fra

²³ Specifically, through assessment, claims made concerning the effects of design are made accountable; enabling broader arguments to be made, or refuted, regarding the value and place of design in increasing societal awareness, and motivating and enabling political action (DiSalvio 2009:62).

start af at følge udvalgte arbejdsgrupper, for senere at kunne sammenfatte de læreprocesser, der var foregået heri. Jeg har derfor deltaget i en lang række arbejdsgruppemøder og workshops, hvor jeg på forskellige tidspunkter i forløbet har været med til at facilitere tre workshops, der havde fokus på succeskriterier, erfaringsudveksling og evaluering. Jeg har i den forbindelse også deltaget i udviklingen af *Urban Transition* spillet og et manifest for bæredygtig byudvikling, der formidlede projektets erfaringer målrettet kommunale forvaltninger. Ligeledes har jeg holdt oplæg om projektets erfaringer på Urban Transitions afslutningskonference i København i september 2014.

Jeg blev en del af projektet i december 2012, hvor det netop var i sin opstartsfasen, og hvor projektgruppen holdt de indledende møder i de deltagende kommuner. Det betød at jeg deltog tidligt i processen, hvor det blev diskuteret, hvordan kommunerne skulle engageres og, hvordan projektet som helhed skulle organiseres og koordineres.

Mit forskningsfokus – forgreninger, vildveje og en pragmatisk tilgang i problemindramning

Idet min Ph.d. var finansieret igennem projektet, var jeg også forpligtet til at tilrettelægge mit forskningsmæssige fokus på problemstillinger, der var relevant for projektdeltagerne, og kunne virke understøttende for de aktiviteter omkring erfarings- og vidensudvikling, der fandt sted i projektet. Det trækker på ideen inden for modus 2 og aktionsforskningen, hvor forskningen har en dobbelt rolle. Svensson og Brulin beskriver, hvordan det på den ene side handler om at facilitere en bedre håndtering af praktiske problemer i forbindelse med teknologiske og organisatoriske omstillinger, og på den anden side medvirke til at generere ny videnskabelig viden, som eksempelvis teorier og koncepter (Svensson & Brulin, 2009). Da jeg havde en stor interesse i, hvordan der blev arbejdet med bæredygtighedsmål igennem byplanlægningens praksis, gav det en god mening for mig at starte med at bruge en åben og eksplorativ tilgang til feltet, for at indkredse min forståelse for de deltagende planlæggers konkrete problematiseringer af praksis. Dette er netop et vigtigt princip inden for pragmatismen om inddragelse af forskellige vidensformer som afsæt for formulering af centrale problematiseringer omkring komplekse spørgsmål (Holden, 2008). I mine studier af det grænseoverskridende samarbejde i UTØ har jeg arbejdet med udgangspunkt i pragmatismens ide om, hvordan vi kan skabe en væsentlig viden om verden igennem interventioner og tæt kontakt til sociale praksisfelter. Inden for kollaborativ og partcipatorisk forskning fremhæves, hvordan der på forhånd ikke findes nogen ideelt metodisk design, da deltagerne altid vil bringe noget uforudset i processen (Philips og Kristiansen, 2012). Det kræver at man forholder sig reflektivt til situationen og løbende arbejder med at forankre det metodiske design, således at man bevarer en sensitivitet over for den kontekst der handles i (Drewes, 2007). Når genstandsfeltet på den måde løbende er med til at generere nye perspektiver på eksisterende teori og praksis, er det nødvendigt

at reflektere over, hvordan forandringsforsøg udvikler sig, og hvilken betydning forskerens intervention har for praksis (Bradbury, 2010).

Da jeg var netop færdig kandidat fra Roskilde Universitet, havde jeg ikke nogen forudgående erfaring med at arbejde i en kommunal praksis. Dette var derfor også en væsentlig motivation for, at jeg arbejdede ud fra et mere åbent forskningsdesign, for at forstå feltet ud fra dets egne præmisser og ikke ud fra bestemte teoretiske optikker. På et taktisk plan var den eksplorative tilgang ligeledes en nødvendighed, da projektets nærmere problemstillinger, deltagere og cases var meget udefinerede ved projektopstart. Ud over at deltage i møder i projektgruppe og arbejdsgrupper indledte jeg interviews med planlæggerne og enkelte feltundersøgelser af de cases, der var udpeget til at skulle indgå i projektet.²⁴

Da UTØ mødte store udfordringer med at få defineret, hvilke cases på byplanlægningsprojekter og problemstillinger, som der skulle arbejdes i dybden med, kom projektet ikke særlig langt med, hvad der var den indledende ambition om længerevarende eksperimenter med planprocesser. Ligeledes betød en stor udskiftning af deltagere, især blandt planlæggerne, vanskeligere betingelser for at etablere en struktur i arbejdsgrupperne for længerevarende læringsprocesser drevet af fælles problemindramning, samproduktion af viden og integration af løsninger omkring bæredygtig byudvikling, sådan som det ellers defineres inden for den modus 2 inspirerede sustainability science litteratur (Lang et al, 2012). Der blev fra projektledelsen gjort forskellige forsøge på at genindramme processerne ud fra forskellige faglige rationaler. Det skete blandt andet igennem et partnerskabsmøde et år inde i processen, hvor deltagere fra kommunerne og forskningsinstitutionerne skulle definere succeskriterier for samarbejdet, igennem seminarer, hvor forskerne præsenterede deres forskningsmæssige ekspertise for planlæggerne og opsøgende dialoger med i de enkelte forvaltninger, samt strategimøder i projektgruppen. Alligevel lykkedes det kun i begrænset grad at skabe en konkretisering af fælles problemstillinger.

For mig betød det også, at jeg måtte droppe min indledende intention om at følge disse eksperimenter igennem uddybende case-studier. Mit empiriske fokus blev derfor primært knyttet til selve projektsamarbejdet, hvor jeg i stedet begyndte at interessere mig for de planlæggerrefleksioner og udviklingsaktiviteter, der foregik inden for rammerne af arbejdsgrupperne *Samarbejdsformer* og *Planprocesser*. Min ide udviklede sig derfor til at analysere planlægningspraksisser og læreprocesser, der foregik inden for disse to arbejdsgrupper. Med de mange aktører fra forskellige forskningsinstitutioner, samt forskellige kommunale og forvaltningsmæssige kontekster, der havde hver deres agenda, var UTØ også

²⁴ Egebjerggård (Ballerup), Vestra Hamnen og Segevång (Malmø), Musicon (Roskilde), Skt. Kjelds Kvarter (København)

i sig selv et meget komplekst projekt. Inden for de to arbejdsgrupper var det, trods mange forsøg, svært at definere et fælles fokus, som læreprocessen kunne organiseres omkring.

I den arbejdsgruppe, der arbejdede med planprocesser, betød udskiftninger i projektledelsen undervejs, at der blev arbejdet med forskellige processer og målsætninger omkring leverancer, hvilket gjorde det vanskeligt at etablere et egentligt læringsforløb. Det første halvandet år, blev der undersøgt muligheder for at udvikle et fælles Øresundsoverskridende bæredygtighedsværktøj. Det blev grundet en generel lav interesse i kommunerne droppet, hvorefter der blev arbejdet med at udvikle et case-baseret inspirationskatalog til, hvordan planlæggerne kunne arbejde strategisk med bæredygtighed. Hvad jeg dog tidligt i projektsamarbejdet fandt interessant var, hvordan de planlæggere, der deltog i denne arbejdsgruppe, havde meget forskellige refleksioner om, hvordan de opfattede planlægningspraksis. Det viste, hvordan de reagerede forskelligt på de kommunikative strømninger, der kommet til at præge deres felt. Det var også tydeligt at de arbejdede under forskellige planlægningsmæssige vilkår, anvendte forskellige metoder og redskaber og indgik i forskellige typer samarbejdskonstellationer. Dette inspirerede mig til at arbejde videre teoretisk og analytisk med forskellige forståelser af planlæggerroller, og hvordan det var med til at tegne et mere nuanceret blik på dansk og svensk planlægningspraksis. Inspireret af Patsy Healeys begreber om institutionel kapacitetsopbygning og stedsbaseret planlægning (Healey, 1998; 2007) havde jeg også tidligt i projektføreløbet en interesse for, hvordan planlægning udvikles igennem forskellige vidensformer. Men mit ønske om at undersøge, hvordan der igennem en partecipatorisk forskningstilgang kunne eksperimenteres med at integrere disse vidensformer til at løse komplekse problemstillinger i planlægning – som fx omkring bæredygtighed – blev derimod ikke indfriet i denne arbejdsgruppe.

I arbejdsgruppen *Samarbejdsformer* blev der gjort forsøg med forskellige formater for samarbejde, der kunne understøtte en living lab tilgang (Reimer et al, 2012) med eksperiment og læring omkring i virkelige planprocesser. Men som det også vil blive udfoldet i analysen, var det længe en udfordring i arbejdsgruppen at finde cases, hvor kommunerne var villige til at eksperimentere med samarbejdsformer. Arbejdsgruppen var konfronteret med den samme problemstilling med en overvældende kompleksitet imellem forskellige typer planprocesser og interesser i praksisudvikling. Set i et retrospektivt lys kom spildesignprocessen som designtaktik til at fungere som måde at reducere kompleksiteten ved at skabe en ramme for prototyping ud fra planlæggernes konkrete erfaringer med problemstillinger. Ved de indledende møder og workshops omkring spildesignprocessen, var dette en ny og ukendt metode for mig. Efterhånden som det lykkedes at organisere eksperimenter med mødesituationer omkring udvikling af planforslag, og jeg lyttede til, planlæggerne reflektere over, hvordan spilformatet udviklede nye perspektiver på deres samarbejdsformer, begyndte jeg gradvist at interessere mig mere og mere for netop dette forløb. Her udviklede der sig altså nogle specifikke læreprocesser, som jeg oplevede,

havde relevans for et bredere planlægningsfelt, der arbejder med kommunikative processer. Jeg blev særligt optaget af forløbet, fordi arbejdet med spildesignet også rettede sig mod at bygge bro og skabe læring mellem de forskellige fagfelter og forståelser, der fandtes i UTØ projektet. Spildesignprocessen blev også ved projektets evalueringer fremhævet som den mest interessante og lærerige aktivitet af mange af planlæggerne. Min afgrænsning og forskningsmæssige fokus er har således udviklet sig gradvist igennem mine erfaringer med projektets aktiviteter. Men grundlæggende har jeg hele tiden været styret af at forstå planlæggerroller, kommunikation og processer, der organiseres omkring arbejdet med at realisere komplekse målsætninger, såsom en bæredygtig byudvikling.

Sammenfattende har jeg således valgt at bruge processerne i de to arbejdsgrupper, som et væsentligt empirisk input i min afhandling. UTØ har skabt en længerevarende relation til plankulturer i de fem kommuner og de planlæggere, der undervejs har deltaget i projektaktiviteterne. Således er der igennem projektet skabt øget mulighed for at følge planlæggernes refleksioner over praksis igennem et længere tidsforløb. Det har skabt adgang til et rum og data, som giver dybe indsigter i komplekse og sammensatte planlægningspraksisser, som planlæggerne også tænker og reflekterer forskelligt omkring. Projektet har således også etableret den bredere kontekst som spiludviklingen har fundet sted inden for.

Figur på næste side viser en opsummering over de samlede aktiviteter, som jeg har deltaget i undervejs i UTØ. Foruden min deltagelse i aktiviteterne, bygger min indsigt i processen også på forskellige skriftlige kilder, der er med til at dokumentere, hvad der fandt sted i UTØ. Min tilgang til arbejdet med det empiriske materiale vil blive uddybet længere nede i dette kapitel. For en nærmere oversigt over aktiviteter og deltagere henvises til bilag D.

Min deltagelse i mødeaktiviteter i UTØ dec. 2011-nov. 2014

	Samarbejdsformer	Planprocesser	Overgribende UTØ-aktiviteter
Beskri- velse	Møder i arbejdsgruppe, dialog med planlæggere, co-design workshops, eksperimenter, refleksionsworkshops	Møder i arbejdsgruppe, dialog med planlæggere, seminarer, eksperimenter	Indledende møder med kommuner, planlægnings-gruppemøder, partnerskabsmøder, konferencer
Antal	19	15	29
Særlige opgaver	Dokumentation, rapporter, vidensinput	Dokumentation, arbejdsnotater, oplæg, mødereferater	Dokumentation, oplæg, facilitering workshops, evaluering, mødereferater

Casestudie af et iterativt designeksperiment i byplanlægningspraksis

Urban Transition Øresund og i særdeleshed spildesignprocessen leverer derfor det empiriske grundlag for min undersøgelse af, hvordan spil som et iterativt designeksperiment kan udfordre til nye tværfaglige samarbejdspraksisser i byplanlægning. For at skabe et analytisk indblik i kompleksiteten i relationer, kontekster og planlæggerens praksisrefleksioner igennem projektet, har jeg valgt at anvende en case-baseret og narrativ tilgang (Flyvbjerg, 2001; Sandercock, 2003) For mig implicerer dette et fokus på intentioner udtrykt af planlæggere og forskere, deres interaktion igennem projektet, og udpegning af situationer, der har haft afgørende betydning for udvikling i samarbejdsrelationer.

Phronesis og studiet real-world situationer og erfaringer

Som et grænseoverskridende projektsamarbejde, kan aktiviteterne i UTØ levere væsentlige indsigter omkring lærings- og kompetenceudvikling og vidensbehov i kommunernes planlægningspraksis. Det gælder for eksempel erfaringer omkring planlæggerroller og tværfaglige samarbejdsformer, der udgør denne afhandlings interessefelt.

Case-studier er særligt anvendelige til at opnå en kontekstualiseret vidensforståelse af fænomener, der studeres i en real-life kontekst, og lægger op til at der anvendes forskellige datakilder (Schram, 2012). Med case-studiet af spiludviklingsforløbet og planlægges refleksioner søger jeg at skabe en dybere forståelse af, (1) hvilke erfaringer planlæggere har udviklet omkring deres planlægningspraksis, (2) hvordan iterative designeksperimenter med planlæggere kan udfordre den måde, som mødesituationer omkring udvikling af planforslag praktiseres og designes. Dermed kan man sige, at mit formål ikke er at frembringe en universel viden, men derimod at eksemplificere konkrete virkelighedssituationer igennem et tværvideenskabeligt perspektiv.

I tråd med Flyvbjergs phronetiske forskningstilgang er hensigten med mit case-studie at skabe konkrete indsigter i potentialer og genvordigheder ved at iscenesætte tværfagligt samarbejde i byplanlægning. Flyvbjerg peger på, hvordan målet med den samfundsvidenskabelige forskning først og fremmest må være orienteret mod at skabe læring igennem uddybede indsigter i konkrete cases (Flyvbjerg, 2001). Dermed søger han at frigøre samfundsvidenskaben fra et naturvidenskabeligt vidensideal, der fokuserer på at etablere beviser gennem tilvejebringelse af hårde facts. Samtidig repræsenterer det kritiske og kontekstualiserede perspektiv, der præger den phronetiske forskningstilgang, også et opgør med rationelle og kommunikative paradigmer inden for planlægningslitteraturen (Flyvbjerg, 2001). Flyvbjerg fremhæver, hvordan et vedvarende engagement i de real-world situationer, der konstituerer den udforskede case, åbner op for at se aktørers handlinger i det sociale felt, som ikke udelukkende regelfølgende handlinger. På den måde har det en disciplinerende effekt på teoretiske forståelser, som cases analyseres ud fra.

Argumenterne for det analytiske fokus i casen er udviklet retrospektivt, efterhånden som jeg har opnået en dybere forståelse for de dynamikker, der har præget projektsamarbejdet, og hvor der netop blev cementeret et særligt læringsforløb omkring spiludvikling, imens andre udviklingsaktiviteter, var præget af en større diskontinuitet. Dette fremhæves netop af flere planlægningsforskere, hvordan de indledende analytiske valg sker på grundlag af intuitive vurderinger frem for indgående kendskab til casens karakteristika (Flyvbjerg, 1991). Pedersen, Sehested og Sørensen fremhæver, hvordan det er vanskeligt at skabe fuldt overblik over, hvilke konsekvenser som konstruktionen af ens forskningsobjekt har, før man har afsluttet sin undersøgelse (Pedersen et al, 2010).

Flyvbjerg bygger sin konceptualisering af samfundsvidenskabernes relevans med udgangspunkt i Aristoteles *phronesis* begreb. I sin oprindelige betydning refererer *phronesis* til en praktisk visdom om, hvordan man skal håndtere social problemstilling i en bestemt kontekst. *Phronesis* kategoriseres som en distinkt form for viden, der adskiller sig fra *episteme*, der henfører til analytisk og videnskabelig viden, og *techné*, der dækker over tek-

nisk viden og knowhow. Flyvbjerg argumenterer, hvordan det ikke giver mening at sammenligne samfundsvidenskaben med naturvidenskaben på baggrund af deres epistemiske kvaliteter, det vil sige deres evne til at frembringe forklarende teorier, der kan forudsige fremtidige begivenheder. Samfundsvidenskaben fremstår derimod stærkest ved at tage afsæt i en phronesis viden igennem reflektive analyser og diskussion af værdier og interesser, som er grundlæggende for at gennemføre samfundsmæssige forandringsprocesser. Faktisk fremhæver Flyvbjerg phronesis som en forudsætning for at kunne håndtere og internalisere de to øvrige vidensformer i arbejdet med sociale problemstillinger (Flyvbjerg, 2001).

Phronesis handler altså om, hvordan vi igennem samfundsvidenskaben kan udpege handlinger, der kan bidrage til det gode liv. Phronesis bygger på vurderinger baseret på intuition og erfaring, der rækker ud over en analytisk rationalitet. Flyvbjerg refererer til Dreyfus og Dreyfus' fænomenologiske tilgang om læring, når han beskriver at intuition, ud over at trække på en intellektuel vurdering, også rummer en kropslig og emotionel erfaring og genkendelse af ligheder mellem nye og tidligere erfarede situationer (Flyvbjerg, 2001). Phronesis er knyttet til den måde, som de mennesker, der er genstand for vores forskning, handler og reflekterer over betydningen af deres handlinger, samt den måde vi som forskere tilegner os færdigheder til at gennemføre videnskabelige undersøgelser. Phronesis repræsenterer en form for mere sofistikeret erfaringsdannelse, når vi bevæger os fra at forstå og analysere verden ud fra teorier og regler, til at arbejde med en højere grad af refleksivitet omkring den kontekst, som vi producerer viden inden for. På den måde adskiller phronesis sig fra en rationel forståelse, hvor tilegnelse af færdigheder og en udvikling hen imod at opnå en højere grad af ekspertise antages at bestå i tilegnelse af flere og bedre regler om kausale sammenhænge (Flyvbjerg, 2001)

Flyvbjerg beskriver den phronetiske forskningstilgang som en pragmatisk position i modsætning til en normativ eller en utopisk position inden for forskning i planlægning (Flyvbjerg, 2009). Flyvbjerg peger på tre faktorer, der ifølge ham bør gøres for at styrke en phronetisk forskningstilgang. For det første bliver vi nødt til at opgive en opfattelse af planlægning som en rationel og progressiv disciplin, som han hævder, er fremherskende både inden for det rationelle og kommunikative planlægningsparadigme. I stedet bør forskningen beskæftige sig med kritisk at undersøge de 'sandheder' som produceres i planlægningsprocesser, og hvordan planlægning udøves som en form for magt. For det andet, argumenterer Flyvbjerg, er det vigtigt undersøge problemstillinger, som er vigtige for grupper på forskellige geografiske skalaer, og gøre det på måder, som de opfatter som væsentlige. For det tredje skal forskningens resultater kommunikeres på effektiv og dialogisk vis til offentligheden, hvor det er vigtigt at feedback bliver taget alvorligt (Flyvbjerg, 2009)

Hvad phronesis nærmere dækker over er vanskeligt at beskrive teoretisk, men lader sig bedst indfange via konkrete eksempler. Som eksempel på kontekstsensitiv forskning nævner Flyvbjerg datasæt, der hjælper sociale aktører til at lære at værdsætte kompleksiteten i sociale relationer. Pointen er altså at phronesis viden er grundlæggende, ikke kun med henblik på at afdække kompleksiteten i et samfundsmæssigt fænomen deskriptivt og igennem at etablere mere uddybende forståelser. Derimod orienterer en phronetisk metodologi og forskningstilgang sig mod at skabe forandringer (Flyvbjerg, 2001). Flyvbjergs medforfattere i bogen *Real Social Science* (2012) fremhæver ligeledes at samfundsvidenskaben finder sin værdi, når den producerer viden, som de mennesker, der studeres selv kan anvende til at håndtere de problemstillinger, som de oplever (Schram et al, 2012).

Case-narrativer som analytisk metode

Målet med forskning må være at producere input til en stadig igangværende social dialog og praksis i et samfund, snarere end at generere en ultimativ, verificeret og autoritativ viden (Flyvbjerg, 2001) Med det særlige fokus på at skabe læring, der kan anspore til forandringer, opstår der også nogle særlige forventninger til, hvordan viden formidles. Flyvbjerg fremhæver at mange case-studier ofte indeholder stærke narrative elementer, og betoner at gode narrativer kan afdække kompleksiteter og modsætningsforhold, der består i real-life situationer. Narrativernes thick descriptions står i kontrast til et videnskabeligt sprog præget af generelle udsagn og teorier. Meget detaljerede beskrivelser kan pege på at man har afdækket en særlig rig problematik, som ikke er muligt at fremstille igennem en generaliseret beskrivelse.

Fortællinger og narrativer er også et vigtigt redskab inden for planlægning og studier af planlægning, der tager udgangspunkt i at vi både som forskere og praktikere kan lære at udvikle en bedre praksis, ved at lytte til andres historier både omkring succeser og fejltagelser (Forester, 1999; Sandercock 2003). For eksempel er Foresters arbejde med praktikerhistorier grundlæggende for planlægningsteoretikere og praktikere, der ønsker at lære af planlæggeres erfaringer med at udføre planlægning (Lissandrello, 2018). Fortællinger finder deres styrke ved at de kan være med til at kaste lys over komplekse og rodede situationer i det virkelige liv, og ved at gå tæt på enkelte praksisser også kan udfolde politiske og kulturelle dramaer. Fortællinger kan give læseren mulighed for at finde karakterer og situationer, som de både kan genkende og i nogle tilfælde identificere sig med (Frandsen, 2018; Forester, 1999) I forhold til dette er min ambition med en fortællende fremstillingsform at forsøge at gå tæt på de planlæggerkarakterer og situationer, som udviklingsprocessen bag *Urban Transition* spillet blev defineret ud fra, for at skabe et større indblik i de positioner og perspektiver, som planlæggerne og forskerne repræsenterer, og de situationer, som de handler inden for.

Den narrative vinkel er derfor valgt for at give en mere nuanceret forståelse af, hvordan spiludviklingsforløbet er udsprunget i og formet af en kompleks projektstruktur, hvor mange forskellige aktører fra forskellige organisatoriske kontekster (kommunale såvel som forskningsmæssige) har haft indflydelse på, hvordan metodeudviklingen konkret blev planlagt og gennemført. Selvom udviklingen af *Urban Transition* spillet har været ledet ud fra nogle klare intentioner og professionelle kompetencer hos de forskere og spiludviklere, der var projektledere, så eksisterede der fra start ikke nogen drejebog for, hvordan de konkrete spileksperimenter skulle indgå som del af igangværende planlægningsarbejde ude i kommunerne. Det var noget der senere skulle vise sig at blive rigtig vanskeligt. En stor del af forløbet har derfor også handlet om at forskerne og planlæggerne skulle finde og forhandle en samarbejdskultur for spiludviklingen, hvor der skulle opbygges tillid til at arbejde med en ny ukendt metode. Med andre ord, hvor der skulle arbejdes med eksperimentel metodeudvikling, der adskilte sig væsentligt fra eksisterende praksisser omkring samarbejdsformer i kommunerne. På den baggrund mener jeg at casen giver et væsentligt indblik i de forhold, der har indflydelse på, hvordan eksperimentelle design- og metodeudviklingsprocesser finder deres form, når de udformes inden for komplekse projektkonstellationer i planlægningsfeltet.

En fortællende tilgang er også med til at respektere præmissen om at spildesignprocessen som eksperiment og de outcomes den producerer, som noget der udvikler sig emergent i processen, hvor deltagerne spiller en væsentlig rolle i den nærmere udformning. Det er altså ikke noget, der detaljeret kan planlægges og styres på forhånd (Eriksen, 2012; Vaajakallio, 2012). Spildesign-processen sættes i relation til Schöns identificerede behov for at udvikle lærende institutioner og læringskulturer, der kan håndtere konstante forandringer og kompleksitet. Spildesignet kan ses som metode til at udvikle konkret situeret viden omkring organisering af læringskulturer på tværs af forvaltninger, der trækker på deltagerens erfaringer. Altså konkrete forsøg på at aktivere *reflection-in-action* og *reflection on action*.²⁵

Fortællingerne fra UTØ viser, hvordan bæredygtighedsproblematikker og visioner om at fremme bæredygtighed i byudviklingsprojekter netop involverer spørgsmål om, hvordan man organiserer tværfagligt samarbejde i de kommunale forvaltninger. Da fortællingerne er knyttet til de planlæggere, der undervejs har haft en aktiv rolle i UTØ, rummer de naturligvis ikke en udtømmende beskrivelse af planlæggerroller og planlægningsstilgange i kommunerne. Fra et forskningsstrategisk synspunkt er planlæggerne tilfældigt udvalgte, idet der tages udgangspunkt i dem, der har deltaget i UTØ. Det interessante i forhold til

²⁵ Se kapitel 4 i denne afhandling for uddybning.

at skabe et indblik i tværfaglige samarbejdsformer er, at planlæggerne repræsenterer forskellige positioner i de kommunale organisationer og dermed præsenterer problematikker fra forskellige vinkler. Ud fra en erkendelse af organisationers kompleksitet, understreger Vaajakallio, hvordan det er en grundlæggende betingelse for kollaborativ vidensproduktion, at forskellige deltagere bringer forskellige identiteter, vidensformer og vidensinteresser ind i samarbejdet (Vaajakallio, 2012). En vigtig del af min narrative strategi har været at give stemme til de forskellige positioner, erfaringer og meninger, der fandtes blandt de planlæggere, der deltog i spiludviklingsforløbet. Samtidig har jeg inddraget refleksioner og erfaringer omkring udfordringer i planlægningspraksis, som er kommet til udtryk igennem, den arbejdsgruppe, der arbejdede bredere med planprocesser. Derfor har det også været en udfordring at definere en analytisk strategi, der kunne håndtere og skabe afgrænsninger i dette komplekse materiale.

Jeg har gjort mig en del overvejelser omkring, hvordan jeg rent sprogligt repræsenterer planlæggernes erfaringer og refleksioner igennem en narrativ tilgang. Ideelt set har jeg ønsket at bruge planlæggernes eget sprog og ordvalg, for at skabe indblik i hvordan de reflekterer og forstår situationer. Projektet har været særligt ved at der både er blevet talt svensk og dansk og nogle gange også en blanding af de to sprog. Der har fra deltagernes side været lagt en del kræfter i at forstå hinanden på tværs af landegrænserne. Det har også været en udfordring i mit empiriske arbejde i forhold til at tage noter på svenske planlæggeres udtalelser ved møder, hvor det har været umiddelbart lettere at gøre det på mit eget modersmål. I forhold til mine interviews har jeg valgt at transkribere dem alle på dansk. Dette er dels gjort ud fra et praktisk hensyn, da jeg har skullet bruge pointer fra interviewene i forhold til intern vidensdeling i UTØ. Ligeledes har oversættelsen været vigtig for at jeg kunne udvikle en bedre forståelse af de svenske planlæggeres praksis. Jeg har i oversættelsen forsøgt at holde mig så autentisk til ordvalg som muligt ved at vælge de danske ord, der lå tættest på det svenske. Men jeg anerkender at der herved ligger et vist tolkningsarbejde i dette. I det omfang jeg har haft skriftlige noter på svenske planlæggeres refleksioner, har jeg valgt at fastholde deres modersmål i de citater jeg inddrager.

Afhandlingens empiriske grundlag

De fortællinger, som afhandlingen bygger på, stammer som fremhævet ovenfor primært fra min involvering i arbejdsgrupperne *Planprocesser* og *Samarbejdsformer*. For at give læseren et nærmere indblik i de processer, som jeg har været en del af, vil jeg her præsentere de overordnede faser og deltagere, som har tegnet aktiviteterne i de to arbejdsgrupper. Foruden disse to arbejdsgrupper har jeg også deltaget i opstarts- og koordineringsmøder i den planlægningsgruppe, der skulle sikre sammenhæng og fremdrift i alle arbejdsgruppernes aktiviteter. Se også bilag D for uddybning af aktiviteter.

Arbejdsgruppen Spil som samarbejdsform

Det var inden for rammerne af denne arbejdsgruppe at *Urban Transition* spillet blev udviklet. Arbejdsgruppens bredere formål var at udvikle projektspecifikke og grænseoverskridende samarbejdsmetoder og formidlingsformer, samt at træne alle partnere i at arbejde med og implementere de udviklede metoder. Aktiviteterne i arbejdsgruppen skulle understøtte de øvrige arbejdsgruppers arbejde med at udvikle metoder. En nærmere beskrivelse af arbejdsgruppens formål og aktiviteter kan læses i kapitel 2, ligesom der i kapitel 7 findes en uddybende fortælling om de indledende motivationer for at igangsætte arbejdet med *Urban Transition* spillet. Arbejdsgruppen havde et svingende deltagerantal. I alt tre kommuner, Roskilde og Københavns Kommuner samt Malmö Stad, var involveret i spilstests i virkelige plansituationer. Omkring fem planlæggere var gennemgående karakterer sammen med de to designforskere fra Malmö Högskola og udgjorde således kernearbejdsgruppen, der var med til at udvikle spillets indhold og tilrettelægge eksperimenter. Men langt flere planlæggere tog del i refleksionsworkshops og lokale eksperimenter en eller flere gange. I alt deltog mere end 100 planlæggere i arbejdsgruppens aktiviteter. I bilag D kan der findes en oversigt over, hvor mange der deltog i de enkelte mødeaktiviteter, som jeg var med i.

Nedenstående model skitserer udelukkende det forløb, der omhandlede spiludvikling, hvorimod jeg har afgrænset mig fra at beskæftige mig med de øvrige aktiviteter, der blandt andet omfattede indledende kortlægninger af eksperimentelle samarbejdsformer i kommunerne, workshop om mobilvideo som dialogform, visuel formidling og udviklingen af et *Urban Transition Manifest* ved projektets afslutning. Som det ses af modellen var der et vist tidsmæssigt overlap mellem fase 3 og 4, hvor spileksperimenter og opsamlende refleksionsworkshops var delvist sideløbende aktiviteter.

1 Mapping	<i>Aug. -Dec. 2012</i>	Indledende workshops med færdigt designede spil omkring samarbejdsformer. Erfaringsudveksling med andre spilforskere. Dialogmøder med planlæggere ude i kommunerne. Officiel kickoff-workshop, hvor planlæggere kortlægger udfordrende samarbejdssituationer. Framing af, hvordan spillet kunne gøre en forskel. Outcome: Et design-brief
------------------	------------------------	---

2 Form og indhold	<i>Jan. – Apr. 2013</i> Udvikling af spilkoncept igennem afprøvning af spil-prototyper	Afprøvning af spilmekanikker og spilformater, der kan virke understøttende for dialog omkring urbane omstillingsprocesser. Tre prototyper testes i en tværdisciplinær gruppe af forskere, spildesignere og planlæggere. Designforskere og spildesignere videreudvikler derefter en af prototyperne, der bliver til Urban Transition spillet, der udvikles gennem endnu 2 workshops
3 Test	<i>Apr. 2013 – Jan. 2014</i> Spileksperimenter i virkelige plancases	Spillet afprøves i en række plancases i tre kommuner, i alt syv eksperimenter. De planlæggere, der har deltaget i spiludviklingen, er med til at arrangere mødesituationen, hvor spillet spilles med tværfaglige grupper af kolleger.
4 Opfølgning	<i>Maj 2013 – Jun. 2014</i> Opfølgning og refleksion over spileksperimenter og spil som samarbejdsform	Spileksperimenterne følges op af en række refleksionsseminarer, hvor planlæggerne reflekterer over deres erfaringer og peger på, hvilke muligheder og barrierer de ser i at arbejde med spil som samarbejdsform i forhold til at arbejde med tværfaglige problemstillinger

Arbejdsgruppen Planprocesser

Formålet med denne arbejdsgruppe var at videreudvikle de værktøjer som kommunerne anvender i planprocesser til at sikre en bæredygtig byudvikling. Arbejdsgruppen blev ledet af planlægnings- og miljøforskere på Aalborg Universitet København. Indledningsvis undersøgte muligheder for at udvikle grænseoverskridende værktøjer for en bæredygtig byudvikling. Som et alternativ til certificeringsordninger som DGNB, BREEAM og LEAD, der udførtes af eksterne konsulenter, var intentionen med arbejdsgruppen at styrke planlæggernes kompetencer til at vurdere bæredygtighedstiltag igennem projektudvikling. Halvejs i forløbet blev ideen om at udvikle et specifikt værktøj med indikatorer dog droppet på grund af forskellige behov i kommunerne, samt problemer med at engagere en mere bred deltagelse af planlæggere. En ny forsker kom ind som projektleder og igangsatte tre følgestudier i Roskilde, København og Malmø. På baggrund af disse erfaringer blev der efterfølgende arbejdet mere bredt med forskellige værktøjsdimensioner,

der kunne hjælpe planlæggerne i at konkretisere og arbejde strategisk med bæredygtig byudvikling i forskellige former for lokale planprocesser. Planlæggere fra København, Roskilde og Ballerup kommuner samt Malmö Stad deltog i arbejdsgruppen sammen med forskere fra Ålborg Universitet København, Roskilde Universitet og Lunds Universitet. Arbejdsgruppen var præget af et skiftende antal deltagere på imellem ca. 2-6 planlæggere fra hver kommune. Nedenfor præsenteres en oversigt over forskellige faser i arbejdsgruppens aktiviteter.

1.	<p><i>Feb. 2012 – Sept. 2012</i> Indramning af arbejdsgruppens fokus og deltagere</p>	<p>Indledende møder i arbejdsgruppen og opsøgende dialog i kommunerne. Forskerne kortlægger hvilke planlæggere, der er relevant at inddrage og udarbejder et arbejdsnotat, der belyser forskelle i svenske og danske plansystemer. Planlæggerne præsenterer de bæredygtighedsværktøjer der findes i kommunerne og deres erfaringer med at arbejde med dem.</p>
2.	<p><i>Sept. 2012 – Feb.2013</i> Eksperimenter og udveksling af erfaringer med bæredygtighedsværktøjer</p>	<p>Planlæggerne gennemfører skrivebordsøvelser, hvor de afprøver en anden kommunes bæredygtighedsværktøj på en lokalplan eller kommuneplan, som de selv har været med til at udvikle. I København, Roskilde og Ballerup Kommune gennemføres test af Malmö Stads <i>Värdeplaneringsmodel</i>. I Malmö Stad testes Københavns Kommunes <i>Bæredygtighedsværktøj</i>. Der samles op og reflekteres over skrivebordsøvelserne igennem møder med kommunerne og et fælles seminar for alle deltagere.</p>
3.	<p><i>Feb. 2013 – Maj 2013</i> Diskussioner omkring indhold af et nyt grænseoverskridende værktøj</p>	<p>Baseret på erfaringerne med de grænseoverskridende test, diskuterer planlæggerne ønsker til, hvordan et nyt fælles bæredygtighedsværktøj kunne se ud. Der afholdes et seminar, der præsenterer internationale eksempler på forskellige typer bæredygtighedsværktøjer.</p>

4.	<i>Jun. 2013 – Maj 2014</i> Case-baseret udforskning af planprocesser med fokus på bæredygtig byudvikling	Som konsekvens af de forskellige udviklingsønsker og en lav deltagelse foretages der et sporskifte i arbejdsgruppen, hvor fokus i stedet fokuseres på at udvikle nogle generiske anbefalinger, der skal hjælpe planlæggerne til at arbejde strategisk med bæredygtighed. Forskerne gennemfører tre case-studier af udvalgte planprocesser i kommunerne, hvor der arbejdes med et særligt fokus på bæredygtighed.
5.	<i>Jun. 2014 – Nov. 2014</i> Refleksion og diskussion af formater for kompetenceudvikling	Der samles op på casestudierne igennem fælles seminarer med alle deltagere i arbejdsgrupperne. Der reflekteres over, hvilke formater for videns- og kompetenceudvikling, som planlæggerne har brug for, for at arbejde mere strategisk med bæredygtighed. Erfaringerne sammenfattes af arbejdsgruppelederen i et kursusmateriale, der præsenteres for planlæggerne ved flere møder.

En deltagende forskningsmetode

Min rolle som ph.d. studerende og deltager i UTØ har været central for, at jeg har kunnet opbygge detaljerede og kontekstspecifikke beskrivelser af aktiviteterne i udviklingsforløbet med *Urban Transition* spillet og planlæggernes fortællinger om praksisudfordringer. Inspireret af en etnografisk forskningstilgang har jeg arbejdet med et mikro-perspektiv på refleksioner og sociale praksisser, der udfoldede sig på de workshops og mødesituationer, hvor spillet blev udviklet og afprøvet (Larsen og Meged, 2012). Samtidig har det været vigtigt for mig at forstå planlæggerne ud fra deres egne præmisser og indleve mig i deres forståelsesrammer og common sense betragtninger omkring deres felt.

Sammenlignet med de forskere, der var ledere af arbejdsgrupper, har min rolle været at følge udviklingsaktiviteter og læreprocesser i UTØ. Jeg har på den måde ikke haft et ledende ansvar for facilitering og organisering af arbejdsgruppernes aktiviteter, men var i stedet med som deltagende observatør, der bidrog med viden, stillede spørgsmål, og reflekterede sammen med planlæggerne på møder og i workshops. Beslutningsansvaret for

aktiviteter og processer har altså ligget i andres hænder, og selvom jeg løbende har deltaget og delt mine observationer på koordinerende møder i forskergruppen, har jeg haft meget begrænset indflydelse på, hvordan arbejdet i arbejdsgrupperne er blevet tilrettelagt. Hvad jeg lærte om planlæggerne og deres oplevelse af det interne tværfaglige samarbejde i kommunerne er altså kommet frem igennem de mødesituationer, workshops og personlige samtaler, som jeg har haft med dem undervejs. Her har planlæggernes refleksioner omkring udfordrende samarbejdssituationer, således blevet udtrykt igennem dialoger med kolleger, forskere og planlæggere fra andre kommuner. De interne diskussioner med de øvrige forskere har sandsynligvis også haft en indflydelse på, hvordan jeg har udviklet min forståelse. Ud fra den dialogiske forsknings forandringsorienterede perspektiv, har jeg været interesseret i at følge en refleksiv forskningstilgang og se på, hvordan planlæggernes erfaringer og refleksioner over udfordringer for praksis, ikke udtrykker stabile og velafgrænsede planlæggeridentiteter, men at de netop udvikles igennem dialog. Inspireret af Schöns refleksive praktiker, har jeg bestræbt mig på at se de enkelte planlæggeres identitet og praksis som stadig uafsluttet og under udvikling i deres møde med situationer, der kræver opbygning af nye problemløsningskapaciteter.

Det har naturligvis været vigtigt for mig at udvikle en kritisk bevidsthed omkring min egen forskerrolle, og hvordan jeg fortolker og repræsenterer det planlægningsfelt, som jeg udforsker. Ud fra en poststrukturalistisk position argumenterer Phillips og Kristiansen for, hvordan en forskningsmæssig repræsentation af en praksiskontekst altid vil være et udtryk for en *othering* (Phillips & Kristiansen, 2012, s. 259). Her kritiseres den fænomenologiske ide om, at det er muligt at opnå en umedieret kontakt til det felt der studeres. Vi vil altid skabe en forståelse anden ud fra det perspektiv som vi selv som forskere arbejder med. I mit tilfælde repræsenteres praksiskonteksten som aktiviteterne i et grænseoverskridende samarbejde. Min interesse for at forstå planlæggerroller og samarbejdsformer, har betydet at jeg ikke har engageret mig dybdegående i andre praksisudfordringer, som blev fremhævet af nogle af planlæggerne. Dette handlede blandt andet om udvikling af indikatorer for at fremme økologisk bæredygtighed i lokalplanlægningen eller finde frem til finansieringsformer, der kunne fremme bæredygtigt byggeri.

Jeg har løbende søgt udfordre og validere de observationer og indtryk, som jeg har dannet mig af planlæggerroller og udfordringer i tværfagligt samarbejde. Igennem oplæg og workshops på projektets partnerskabsmøder har jeg forsøgt at tematisere udfordringer og sætte dem i relation til et bredere forsknings- og praksisfelt. Her har jeg også spurgt ind til planlæggernes reaktioner og feedback på, hvad jeg har bidt mærke i. Jeg har i den forbindelse blandt andet præsenteret mine observationer ved Urban Transitions afslutningskonference i september 2014 i København, hvor der var mere end 100 deltagere fra de deltagende kommuner og forskningsinstitutioner. Ligeledes har jeg gennemført interviews med udvalgte planlæggere i projektet og deltaget i nogle offentlige borgermøder,

som planlæggerne har været med til at facilitere. Dette har givet mig en større forståelse for de projekter, som planlæggerne arbejdede med. Jeg har også løbende haft uformelle samtaler med planlæggere i forbindelse med transport til møderne eller i frokost og kaffepauser, der også har medvirket til at give et personligt indblik i hvilke spørgsmål og værdier der særligt optager dem, og hvordan de oplever de projekter, som de er involverede i.

Observation og deltagelse i møder og workshops

Igennem afviklingen af Urban Transition Øresund har jeg deltaget i mere end 60 møder, workshops og seminarer med planlæggere, hvor jeg været med i arbejdet med metodeudvikling og udvikling af tilgange i til hvordan bæredygtighed kan konkretiseres i byplanlægningens praksis. Desuden har jeg deltaget i en række interne møder med de forskere, der har været ledere af arbejdsgrupperne. Levin peger på, hvordan forskere igennem aktionsforskningsprojekter kan etablere samarbejde med andre forskere, hvor de internt kan diskutere og konfrontere hinanden med deres individuelle opfattelser og fortolkninger med henblik på at skabe mening med de erfaringer, som de har gjort sig. Igennem samarbejde kan forskere også fordele roller ud fra deres forskningsmæssige fokus. For eksempel kan nogle være *on stage* og facilitere læreprocesser, imens andre kan indtage en mere observerende rolle (Levin, 2012). Min rolle som observatør blev aftalt i et samarbejde med de forskere fra Malmö Högskola og Aalborg Universitet, der var ledere af arbejdsgrupperne. Dialogen med disse forskere, har været væsentlig for at dele erfaringer i projektet og diskutere oplevelser og måder som metodeudviklingen i arbejdsgrupperne fremadrettet kunne gribes an. Min rolle betød også, at jeg igennem projektet har været fokuseret på at kunne dokumentere processen efterfølgende.

Inspireret af Flyvbjerg har jeg valgt at tage udgangspunkt i de små praksisser. Det vil sige det, der er blevet sagt og gjort undervejs på møder i UTØ. Jeg forsøgt at forstå praksisserne i forhold til den kontekst som planlæggerne har beskrevet, at de arbejder under, altså de bredere organisatoriske strukturer og planlægningsmæssige vilkår. Ifølge Flyvbjerg består kontekst både i den lille lokale kontekst, der tilfører fænomener deres umiddelbare mening og den større globale kontekst, hvor fænomener diskuteres ud fra deres generelle og konceptuelle betydning (Flyvbjerg, 2006). Planlæggernes refleksioner omkring deres praksis og tværfagligt samarbejde, indeholdt både situerede beskrivelser af konkrete projekter og dialoger, hvor disse erfaringer blev relateret til lignende projekter og tillagt mere generelle betydninger omkring, hvilke handlingsstrategier, som de kaldte på. Jeg har i min analytiske behandling på samme måde forsøgt at vise, hvordan de situerede erfaringer af planlæggerne bliver oversat til bredere forståelser, der formidler historier af, hvad det vil sige at være planlægger i dag og medvirke til at forme tværfagligt samarbejde i projektudvikling. I modsætning til Flyvbjerg, der arbejder med at identificere

de politiske og strukturelle dynamikker, der former et specifikt byudviklingsforløb, arbejder jeg med et indefra-perspektiv, der tager udgangspunkt i planlæggernes fortolkninger.

Feltdagbøger

Udgangspunktet i de små praksisser indebærer, at jeg i forbindelse med møder og workshops i UTØ har skrevet feltdagbøger for at nedfælde og dokumentere centrale erfaringer og processer i projektet. Heri har jeg nedskrevet de problematiseringer, udviklingsønsker og refleksioner og diskussioner, der har været løftet af planlæggere og forskere undervejs i samarbejdet. Det er diskussioner, der også har afspejlet forskellige vidensinteresser, tilgange og vilkår for at arbejde med bæredygtighed i byplanlægningens praksis. Jeg har i feltdagbøgerne også bidt mærke i hvilke situationer, der er opstået spændinger og konflikter i samarbejdet. Feltdagbøgerne har på den måde været et centralt empirisk redskab for mig til at fastholde erfaringerne fra de enkelte aktiviteter i projektet, der viser planlæggernes forskellige refleksioner omkring deres praksis og samarbejdsformer. Ligeledes ser jeg dem som vigtige metodiske redskaber til at øge min egen forskningsmæssige refleksion over, hvad det er for nogle problemstillinger og fortolkninger af planlægningspraksis og samarbejdsformer, som planlæggerne giver udtryk for på et mere systematisk niveau.

Som det fremhæves af den norske aktionsforsker Morten Levin, rummer skriveprocessen vigtige læringselementer for forskeren, blandt andet fordi den udgør en kropsliggjort praksis (Levin, 2012). Med reference til Howard og Barton 1986 skelner Levin mellem to forskellige formål med skriveprocessen. I de indledende faser *reasoning for discovery* ekspliciteres den første og umiddelbare forståelse af et fænomen. Derefter gennemskrives tekster indtil at de formidler en klar forståelse. I de sidste faser skrives teksten med henblik på at formidle erfaringer til et publikum (Levin, 2012).

Konkret har jeg i forbindelser med møder og workshops taget noter i stikord, for at fastholde de vigtigste indtryk af diskussionerne, samtidig med at jeg kunne følge aktivt med. Nogle gange har jeg valgt at skrive hele sætninger ned, hvis jeg har oplevet at de har indeholdt nogle kernebetydninger. Det har været vigtigt for mig ikke at fremstå for meget som den observerende forsker, men som en deltager i aktiviteterne, der også havde mulighed for at komme med input og stille undrende spørgsmål. I mange tilfælde har jeg valgt at tage noter på papir, da jeg oplevede dette skabte en mindre barriere mellem mig og de andre deltagere, i forhold til at jeg havde brugt tablet eller computer. Efter møderne har jeg renskrivet og uddybet mine noter, hvor jeg har forsøgt at genkalde diskussionerne ud fra mine stikord. Jeg har bestræbt mig på at klart anføre, hvem der har sagt hvad i diskussionerne, for at fastholde det nuancerede blik på de forskellige planlæggeres fortolkninger af planlæggerroller og samarbejdsformer. Stikordene og den efterfølgende renskrivning repræsenterer på den måde min umiddelbare forståelse af planlæggerne i UTØ.

Jeg har i løbet af projektet anvendt denne empiriske viden til at udpege problemstillinger for at arbejde med en bæredygtig byudvikling i samarbejde med de øvrige deltagere i arbejdsgrupperne. Man kan herudfra argumentere for at jeg har fået en bekræftelse af mine fortolkninger, og derfor delvist opnået en validering af mine fortolkninger.

Som det har været beskrevet tidligere i metodekapitlet, var UTØ et meget komplekst projekt med mange forskellige aktører, aktiviteter og processer. Det at jeg havde deltaget i flere arbejdsgrupper, interviewet og fulgt forskellige processer ude i kommunerne, gjorde at jeg oplevede det som udfordrende at organisere den viden, som jeg intuitivt havde tilegnet mig. Da jeg påbegyndte min analyse, havde jeg derfor behov for at rekonstruere forløbet i de enkelte arbejdsgrupper, for at danne mig et bedre overblik over, hvorfor processerne havde udviklet sig på bestemte måder og i hvilke kontekster, at planlæggerne havde sagt hvad. Det blev særligt vigtigt for mig at rekonstruere det samlede spiludviklingsforløb, for bedre at kunne se sammenhængene mellem de indledende intentioner og problematiseringer, beslutninger om tilrettelæggelse af eksperimenter og reflekterende workshops, for at få en mere samlet forståelse af, hvordan planlæggerne udviklede deres erfaringer med *Urban Transition* spillet som samarbejdsform.

I *reasoning for presentation* har jeg, som ovenfor beskrevet, søgt at præsentere min analyse som en narrativ fortælling, der viser planlæggernes refleksioner omkring deres praksis og i de forskellige faser i spiludviklingsprocessen. Denne måde at arbejde med tekst og formidling orienterer sig her primært mod et akademisk peer review publikum (Levin, 2012). Inden for et dialogisk forskningsprojekt som jeg har været en del af med UTØ, kan det være en fordel også at arbejde med formidlingsteknikker, der retter sig mod de ikke-akademiske partnere, der indgår i projektet. Her er et væsentligt hensyn også at skrive i et sprog, der skaber genkendelse for de planlæggere, der deltog i UTØ samarbejdet. Kristiansen & Bloch-Poulsen problematiserer, hvordan akademiske standarder for publicering betyder at samproduktionsprocesser ofte formidles i et sprog og format, hvor deltagerne fra den professionelle praksis har mindre interesse for at læse om resultaterne (Kristiansen og Bloch-Poulsen, 2014). Olesen peger på, hvordan peer-review praksis kan være med til at fjerne de erfaringer og læreprocesser, der finder sted i professionel praksis igennem de kollaborative forskningsprocesser længere væk fra den livsverden og praksisforståelser, der tegner feltet. Dette sker fordi forskeren må orientere sig mod de videnskabelige og ofte disciplinære diskussioner og traditioner, der finder sted inden for bestemte tidskrifter (Olesen, 2014).

UTØ har etableret ikke bare et sprogligt møde mellem svensk og dansk, men også mellem sprog og common sense måder at rationalisere på i den kommunale planlægnings praksiskontekster og forskellige måder at begrebsliggøre og analysere på indenfor forskellige akademiske traditioner. Det har været en væsentlig erfaring i UTØ, at det akademiske

sprog og begrebsdannelse blev oplevet af planlæggerne som abstrakt, idealistisk og svært tilgængelig. Når vidensproduktion skal rettes mod en kommunal praksiskontekst, kan det derfor være væsentligt at arbejde med forskellige strategier for at sørge for en større grad af handlingsorientering. Her er det vigtigt at forskningen ikke bare underordner sig en 'jamen i praksis er det jo sådan' attitude, men i sin formidling også er med til at etablere et kritisk blik på og udfordre praksis. Birgitte Ravn Olesen advarer imod at en stærk praksisorientering ikke skaber en forståelse af at det kun er praktikere, der legitimt kan udtale sig om, hvad det er der sker ude i virkeligheden, og at man som forsker derved underprivilegerer sin egen position (Olesen, 2014).

Interviews med planlæggere og observation af udvalgte workshops i kommunerne

Undervejs i projektsamarbejdet har jeg interviewet otte af de planlæggere, der har deltaget i projektet. Formålet med disse interview var oprindeligt at opnå et større indblik i specifikke planlægningscases ude i kommunerne. Interviewene handlede dog også for en stor del om planlæggernes egne roller og refleksioner over, hvordan de oplevede deres vilkår for at påvirke planlægningsprocesser. På den måde leverer interviewene også et væsentligt empirisk bidrag til at udvikle fortællingerne, der præsenteres i kapitel 6, og udtrykker de komplekse planlægningsmæssige vilkår og de forskellige faglige, organisatoriske og personlige positioner omkring tværfagligt samarbejde, der findes inden for den kommunale planlægning. De interviewede planlæggere havde forskellige faglige baggrunde indenfor byplanlægning, arkitektur, geografi, kommunikation og socialt arbejde. De havde forskellige aldre, men havde alle arbejdet i flere stillinger og opbygget erfaringer med forskellige typer projekter. To interviews med planlæggere fra Ballerup Kommune, som jeg foretog tidligt i projektforsløbet, har jeg valgt at udelade fra de empiriske analyser. De har begge bidraget med interessante indsigter, men er blevet skåret fra dels, fordi Ballerup Kommune kun indledningsvis deltog i udviklingen af *Urban Transition* spillet. Ligeledes har jeg ønsket at reducere kompleksiteten en smule, ved at fokusere på at skabe indblik i erfaringer omkring planlæggerroller og samarbejdsformer de tre kommuner, der deltog i udviklingen og afprøvningen af *Urban Transition* spillet.

I løbet af projektet interviewede jeg følgende planlæggere:

- Esben Paludan, strategisk planlægger, Plan og Udvikling, Roskilde Kommune
- Lone Åkeson, Stadsbyggnadskontoret, Malmö Stad
- Annette Larsson, Miljøforvaltningen/Staddelsförvaltningen Kirseberg, Malmö Stad
- Athanasios Patsias, koordinator af områdeprogram i Segevång, Miljøforvaltningen, Malmö Stad

- Dan Mogensen, chefkonsulent Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune
- Rene Sommer Lindsay, Arkitekt og projektleder, Klimakvarter Skt. Kjelds, Københavns Kommune
- Annegitte Hjorth, Byplanarkitekt, Planafdelingen, Ballerup Kommune
- Anette Kollits, Klimakoordinator, Teknik og Miljøforvaltningen, Ballerup Kommune

Interviewene varede 1-1 ½ time. Tidspunkter for interviews findes i bilag D. Interviewguides findes i bilag E.

I forbindelse med interviews og møder med planlæggere har jeg ligeledes aftalt at deltage som observatør i 5 borgerworkshops om udviklingsplaner for bestemte byområder i Roskilde Kommune, Malmö Stad og Ballerup Kommune. Disse blev oprindeligt også planlagt for at opnå en større indsigt i udvalgte plancases, og har givet mig en større kontekstuel forståelse af, hvordan nogle af planlæggerne konkret oplevede udfordringer ved at facilitere borgerinddragelsesprocesser. Men de indgår ikke som del af afhandlingens empiriske analyser. Disse fremgår ligeledes af bilag D.

Dokumenter

Sammen med mine feltdagbogsnotater har en lang række dokumenter fra Urban Transition Øresund, såsom dagsordener, referater, projektbeskrivelser og statusrapporteringer, interne nyhedsbreve og mailkorrespondancer været væsentlige for at etablere et mere nuanceret billede af det, der fandt sted i projektet og særligt aktiviteterne i spiludviklingsforløbet. Disse har været behjælpelige til at etablere en bredere kontekst i narrativet omkring udviklingen af *Urban Transition* spillet. Ligeledes har de været med til at skabe fordybende indsigter i planlæggernes refleksioner og problematiseringer, som fremkom igennem workshops ud over dem, som jeg har noteret igennem mine feltdagbøger. Disse kan findes i bilag D.

Facilitering af workshops

De tre workshops, som jeg var med til at organisere og facilitere i løbet af UTØ projekt-samarbejdet, var primært rettet mod at understøtte det projektinterne samarbejde. Men de diskussioner og refleksioner, der blev løftet af planlæggerne der, indgår dog også som en del af afhandlingens empiriske materiale, da workshopsne satte fokus på bredere spørgsmål omkring, hvordan erfaringsudveksling og metodeudvikling i byplanlægningspraksis skulle organiseres. Dette gælder særligt den sidste evalueringsworkshop, hvor planlæggerne kritisk reflekterede over begrænsningerne i UTØ projektets indramning og

organisering. Alle workshops blev planlagt i samarbejde med den planlægningsgruppe, der varetog fremdrift i UTØ samarbejdet og den praktiske koordinering mellem arbejdsgrupperne.

Partnerskabsmøde: Formulering af succeskriterier

Første workshop blev gennemført i december 2012 i Malmø, et år inde i projektet, hvor der havde været store problemer med at få aktiviteterne i arbejdsgrupperne rigtigt i gang. Intentionen med workshoppen var at invitere planlæggerne til at definere, hvad der var deres succeskriterier for at deltage i et grænseoverskridende udviklingsprojekt som Urban Transition Øresund. Workshoppen sigtede altså på at tydeliggøre over for planlæggerne, hvordan de havde en vigtig rolle i at bestemme i hvilken retning, som projektet skulle udvikle sig. På workshoppen var ca. 18 deltagere fra UTØ.

Partnerskabsmøde: Refleksion over formater for erfaringsudveksling og forankring af resultater

Denne workshop blev afholdt i september 2013 i Malmø. Den handlede om, hvordan erfaringsudvekslingen i projektet kunne forbedres på tværs af kommunegrænser og mellem forskning og praksis. Jeg indledte workshoppen med et 20 minutters inspirationsoplæg, der i et forskningsmæssigt perspektiv diskuterede samarbejdsdynamikker og udvikling af viden i tværfaglige modus 2 projekter. Afslutningsvis blev deltagerne bedt om at reflektere over, hvordan de så muligheder for at forankre resultater fra UTØ samarbejdet i deres organisation. På workshoppen var ligeledes ca. 18 deltagere fra UTØ.

Partnerskabsmøde: Evalueringsworkshop

Sidste workshop blev afholdt august 2014 i Malmø, og handlede om at evaluere på det samlede Urban Transition projekt, og hvad deltagerne havde fået ud af at være med i de enkelte arbejdsgrupper. På workshoppen deltog ca. 25 fra UTØ.

Analysestrategi

I det følgende præsenteres afhandlingens analysestrategi. Analysen etablerer en række planlæggerfortællinger om problematikker i deres felt og konflikter i det tværfaglige samarbejde i forvaltningerne med udgangspunkt i tre kommuner i Øresundsregionen. På det grundlag dykkes ned i spørgsmålet om, hvordan en spildesign-proces med *Urban Transition* spillet virker som et konkret format for organisering af et eksperimentelt frirum. Et frirum, der kan udforske og skabe læring omkring planlægningspraksis og samarbejdsformer i konkrete byudviklingsprocesser i de tre kommuner.

Analysen vil svare på spørgsmålet: *Hvordan kan iterative designeksperimenter organiseret igennem en spildesignproces, understøtte planlæggeres tværfaglige refleksion og samarbejde omkring problemløsning og udvikling af planforslag?*

Analysen er struktureret i tre dele:

- (1) *Udfordringer i tværfagligt planlægger-samarbejde. Erfaringer med at planlægge i en usikker virkelighed.* Denne analyse indgår i afhandlingens kapitel 6
- (2) *Spillepladen sættes – Co-design i planlægningspraksis i udvikling af formater for tværfagligt samarbejde.* Denne analyse indgår i kapitel 7
- (3) *Spileksperimenter og iscenesættelse af tværfaglige samarbejdsformer.* Denne analyse indgår i kapitel 8

I *Udfordringer i tværfagligt planlægger-samarbejde. Erfaringer med at planlægge i en usikker virkelighed* præsenteres, nogle kondenserede historier om planlæggeres erfaringer med udfordrende situationer omkring tværfagligt samarbejde i Københavns Kommune, Roskilde Kommune og Malmö Stad. Baseret på mit deltagende etnografiske feltarbejde i forbindelse med UTØ's møder, seminarer og workshops, samt interviews med udvalgte planlæggere, vil analysedelen præsentere en række sammenskrevne fortællinger om problemforståelser blandt planlæggere, der løftes ind i et tværorganisatorisk projekt som Urban Transition Øresund, og som der ønskes at finde løsninger på. Der er derfor mindre fokus på de enkelte planlæggere og specifikke planlægningskontekster, som de er tilknyttet. Analysen sigter på at vise et praksiskritisk blik på det kommunikative planlægningsparadigme ved at undersøge planlæggeres erfaringer med tværfagligt samarbejde. Hovedspørgsmålet for analysen vil derfor være: *Hvordan oplever de planlæggere, der deltager i Urban Transition Øresund at forandringer i planlægningsfeltet skaber forskydninger i deres praksis og skaber udfordringer omkring tværfagligt samarbejde?*

Her rettes et nærmere blik på planlæggernes fagligheder, de former for planlægning de varetager, organiseringsformer og hvordan de fortolker deres planlæggerrolle. Der skelnes overordnet mellem tre typer primære opgaver (1) lokalplanlægning/overordnet strategisk planlægning (2) områdefornyelse (3) økologisk fokuserede byudviklingsprojekter. Fokus ligger på ovenstående tre kommuner, da de var engagerede i udviklingen og afprøvningen af *Urban Transition* spillet. Altså vi skal se på, hvordan de forhold omkring planlægningens ændrede rolle, der blev præsenteret i kapitel 3, går igen i planlæggernes fortællinger i interviews og diskussioner ved arbejdsgruppemøder og workshops undervejs i UTØ. I denne analysedel fokuseres der derfor bredere empirisk på flere arbejdsgrupper og styregruppemøder i projektet sammenlignet med spiludviklingsforløbet. Dette gøres for at få en større bredde af perspektiver ind på tværfaglighedens udfordringer sammenlignet med de synspunkter, der blev løftet af deltagerne direkte igennem spiludviklingsforløbet.

Spiludviklingsforløbet med *Urban Transition* spillet analyseres ud fra to analytiske perspektiver i (2) *Spillepladen sættes – Co-design i byplanlægningspraksis i udvikling af formater for tværfagligt samarbejde* & (3) *Spileksperimenter og iscenesættelse af tværfaglige samarbejdsformer*. For at understrege den situerede karakter af den eksperimentelle og iterative designproces, er disse analysedele er bygget op som fortællinger om, hvordan spiludviklingsforløbet blev etableret og hvordan det udfoldede sig igennem spileksperimenter og refleksionssessioner. Jeg har altså ikke kun fokus på de enkelte workshops og hvordan dialog, refleksioner, problemindramning og betydningsskabelse struktureres her. På den måde arbejder jeg analytisk med en proces, der følger forskellige stadier af problemindramning, designforslag, eksperimenter, evaluering og forhandling af betydninger. Det vil sige, at jeg ikke følger, hvordan *Urban Transition* spillet påvirker de konkrete planlægningskontekster, som spilstene gennemføres i. Derimod følger jeg den proces, som spillet udvikles i og de problemindramninger og betydninger, som planlæggere udleder omkring kommunikation i organisering af komplekse planlægningssituationer. Hvad der var særligt ved de eksperimenter, som blev gennemført igennem spiludviklingsforløbet, var at det blev gjort med planlæggere fra forskellige kommuner præget af forskellige organisatoriske strukturer og med planlæggere med forskellige forvaltninger inden for samme kommune. Det har konkret betydet, at de deltagende planlæggere har haft forskellige ønsker knyttet til deres engagement i projektet funderet i deres arbejdspraksisser og de kontekster, som de arbejder inden for.

Analysen af spildesignprocessen deles op i to dele – kapitel 7 og 8. Første del i kapitel 7 første handler om, hvordan de første faser af participatory design processer er væsentlige for at udvikle en dialog mellem planlæggere og designforskere for at opnå en forståelse for de struktureringsproblematikker og udfordringer, der findes inden for feltet – og på den måde udvikle designs, der adresserer disse udfordringer. Den anden del af analysen af spiludviklingsforløbet handler om de senere faser, hvor der er udviklet en mere færdig spilprototype. Her fokuseres på, hvordan spileksperimenter iscenesætter tværfaglige samarbejdsformer. Der zoomes ind på, hvilke refleksioner det skaber hos planlæggere omkring organisering af byudviklingsprojekter, og hvordan det er med til at udfordre deres felt.

6. Udfordringer i tværfagligt planlægger-samarbejde.

Erfaringer med at planlægge i en usikker virkelighed

Indledning

I dette kapitel præsenteres en række fortællinger om, hvordan de planlæggere, der deltog i UTØ, fortolker deres muligheder og vilkår for at påvirke og forme planprocesser, der foregår i komplekse netværk af aktører og interesser. Fortællingerne om planlæggernes erfaringer med udfordrende planlægningssituationer går forud for de refleksioner, der opstår i forbindelse med flere af planlæggernes deltagelse i udviklingen og afprøvningen af *Urban Transition* spillet. Igennem de mange møder, der blev afholdt i UTØ, blev det tydeligt, hvordan planlæggerne oplevede en række dilemmaer ved at skulle organisere tværfagligt samarbejde med udvikling af planforslag i mere åbne og governancebaserede planlægningsprocesser. Kapitlet samler disse erfaringer, som er fremkommet igennem møderne for netop at etablere et multidisciplinært perspektiv på, hvordan planlæggerne oplever udfordringer i tværfagligt samarbejde fra forskellige positioner. Fortællingerne fokuserer på fortolkninger af planlæggerroller og erfaringer med tværfagligt samarbejde.

I første del viser fortællingerne, hvordan planlæggerne i mødet med nye planlægningsvilkår oplever behov for at udvikle nye praksisser og hvordan de på den måde medvirker til at skabe mere hybride planlæggerroller, hvor forskellige vidensformer kombineres. I anden del viser fortællingerne, hvilke vanskeligheder som planlæggerne oplever ved at organisere tværfagligt samarbejde internt i kommunerne omkring en helhedsorienteret og dialogbaseret planlægning.

Planlæggere, planlægningsvilkår og projekter

De planlæggere, der deltog i UTØ, var meget forskellige og giver derfor blikke ind i, hvordan planlæggerroller og tværfaglige samarbejdsformer udføres og fortolkes fra forskellige positioner i de kommunale forvaltninger og de projektgrupper, der er organiseret omkring særlige planlægningsindsatser. Planlæggerne var inviteret ind i UTØ samarbejdet på baggrund af, at de arbejdede med at realisere forskellige bæredygtighedsmålsætninger.

Disse omhandlede klimatilpasningsprojekter, hvor løsninger til lokal afledning af regnvand blev integreret med fysiske løft af byrum og mødesteder, energirenovering i forbindelse med bygningsfornyelse, eller højere økologiske standarder i byggeriet igennem skærpede krav til energiforbrug eller materialevalg. Andre planlæggere havde fokus på fysisk planlægning og initiativer i byområder, der styrker bæredygtig mobilitet i form af gang, cykel eller offentlig transport, eller var beskæftiget med at udvikle og gennemføre indsatser, der skulle understøtte og inspirere til en grøn livsstil i samarbejde med borgergrupper. Ikke mindst arbejdede flere planlæggere med at identificere muligheder, udvikle rammer og målsætninger for den overordnede byudvikling for større byområder i tidlige projektfaser. Projekterne er således et godt eksempel på, hvordan bæredygtighedsforståelsen danner grundlag for en bred tilgang til planlæggeres fagligheder og opgaver, og på den måde også peger på projekter, hvor der er behov for at udvikle tværfaglige samarbejdsformer.

Planlæggerne var involverede i mange forskellige typer af projekter. Projekterne handlede dog primært om byomdannelse eller områdefornyelser, hvor enten tidligere industri²⁶ og hospitalsområder skulle omdannes til nye blandede bolig og erhvervsområder, eller hvor eksisterende byområder skulle revitaliseres igennem fysiske og sociale indsatser.²⁷ Kendetegnende for mange af projekterne var også, at de blev udviklet med en ambition om at de skulle udgøre demonstrationsprojekter for nye grønne løsninger, og de havde således en høj politisk bevågenhed²⁸. I fortællingerne møder vi overordnet tre typer af planlæggere: (1) De der arbejder med mere klassiske planopgaver igennem lokalplanlægning/strategisk byudvikling, (2) de der arbejder mere borgernært igennem områdebase-rede indsatser, og (3) de der arbejder med at udvikle et stærkere miljøperspektiv og standarder i planlægning. Nogle af fortællingerne har afsat i planlæggere, der repræsenterer én af de tre typer. Men flere af fortællingerne viser også, hvordan udfordringerne ved at arbejde med planlægning i en usikker virkelighed deles på tværs af forskellige typer af planlæggere. Typologien anvendes derfor ikke som en analytisk struktur, idet fortællingerne i stedet søger at skabe indblik i et multidisciplinært praksisfelt, hvor faggrænser, planlæggerroller og opgaver ofte er flydende og situerede ud fra konkrete praksiserfaringer.

²⁶ Sege Park, Vestra Hamnen, Norra Sorgenfri, Musicon, Slagterigrunden, Nordhavn

²⁷ Skt. Kjelds, Segevång, Viby

²⁸ Sege Park, Skt Kjelds Kvarter, Nordhavn, Musicon

Nye krav til planlæggerens faglighed

Planlæggernes refleksioner viser hvordan ændringerne i planlægningens vilkår stiller anderledes krav til planlæggernes fagligheder og arbejdsopgaver, i forhold til de, som de førhen har varetaget. Planlæggerne arbejder med byplanlægning ud fra mange forskellige faglige baggrunde. Planlæggerne er ansat i miljø- og teknik forvaltninger, byplansafdelinger under økonomiforvaltninger, inden for kommunale ejendomme, i områdefornyelser eller stadsdelsforvaltninger. Det udgør et godt eksempel på, hvordan planlæggere udgør en multiprofessionel gruppe, hvor forskellige professioner arbejder som planlæggere. Planlæggernes uddannelsesmæssige baggrunde spænder fra geografi og samfundsplanlægning, arkitekter, ingeniører, miljøplanlæggere og kommunikationsuddannede. Det afspejler netop, hvordan at byudviklingsspørgsmål ikke isoleres til kommunernes planafdelinger, men i stedet berører alle politik og forvaltningsområder i kommunerne. Det peger også på at nye komplekse opgaver nødvendiggør, at flere faglige perspektiver og kompetencer indgår i byudviklingen.

Planlægning er meget mere end at lave en lokalplan

Esben, planlægger i Roskilde Kommune, reflekterer, hvordan strategiske planer siden kommunalreformen i 2007 er kommet til at spille en større rolle i den måde, som han og hans kolleger arbejder med byudvikling for særlige områder i kommunen. Han peger på, hvordan en ny ledelse har været med til at skubbe på denne udvikling:

Vi forstår ikke vores rolle som vi er dem, der laver en lokalplan. Så ved vi jo ikke hvad der sker før efter. Vi synes vores opgave er at få nogen resultater for Roskilde ud i virkeligheden. Og der synes jeg vi har en udfordring planmæssigt at håndtere det. Og så har tesen i det projekt²⁹ været, at en mere proaktiv samarbejdende og helhedsorienteret planlægning, det er nogen af kodeordene for at lykkes med det.³⁰

Esben uddyber, hvordan opgaven med at få resultater for Roskilde ud i virkeligheden typisk indebærer at, planlæggerne arbejder med komplekse målsætninger, der søger at integrere forskellige politiske mål og engagere de aktører, der er vigtige for at gennemføre handlinger i de tidlige udviklingsfaser i projektet. Samtidig stilles der krav til, at planlæggerne er i stand til at arbejde med åbne og forhandlingsbaserede processer. Esben fremhæver at han har deltaget i faglige netværk, hvor han har været med til at udvikle diskussioner omkring, hvordan planlægningen kan blive mere strategisk og samarbejdende.

²⁹ Esben henviser til et andet udviklingsprojekt (Innovativ Plankultur), som han har været involveret i.

³⁰ Interview Esben nov. 2012

Men også andre planlæggere viser, hvordan der i kommunerne arbejdes med nye værktøjer og processer i forbindelse med lokal- og masterplanlægningen. I Stadsbyggnadskontoret³¹ i Malmø har der været arbejdet med det, der er blevet kaldt *Värdeplanering* som en model for at udvikle en langsigtet værdimæssig struktur for et område, frem for at fokusere på konkrete fysiske strukturer. Lone Å. fra Stadsbyggnadskontoret begrundet, at de fysiske strukturer skal fungere i området over lang tid, og at værktøjet har været nødvendigt for bedre at kunne styre udviklingen af større byområder i det tidligere industri- og havneområde *Västra Hamnen*. Hun fremhæver, hvordan fysiske strukturer igennem en mere traditionel planlægningstilgang har en tendens til at blive for låste og ikke giver mulighed for fleksibilitet. Her risikerer visionen at gå tabt og væsentlige planmæssige greb aldrig at blive realiseret.³²

Forskydningerne fra en institutionelt styret til en mere strategisk planlægning har skabt en øget opmærksomhed på, hvordan byplanlægning ikke blot handler om at udvikle planforslag, men i høj grad også at udvikle relationer med borgere og investorer, der gør det muligt at indkredse fokusområder, kvalificere ideer og strukturere politiske agendaer. Lovgivning og formelle planinstrumenter fastholdes fortsat som ramme for organisering af byudviklingsprojekter. Men i praksis arbejder kommunerne i mange projekter med forskellige typer af uformelle og overordnede planer tidligt i planprocessen, der senere anvendes som input i de formelle planer.

Tidligere var mange ansatte i planafdelingen i Roskilde Kommune arkitekter og ingeniører, men nu er flere fagligheder kommet til. Esben beskriver, hvordan arkitektfaglige kompetencer til at udforme planforslag af høj kvalitet og opsætte retningslinjer i lokalplaner stadig er væsentlige, men nødvendigvis også må suppleres til en god forståelse for byens udviklingsdynamikker og hvordan de positivt kan spille ind i den politisk ønskede planudvikling.³³ Her forstås lokalplanlægningen ikke som et produkt i sig selv, men at planlæggerne i stedet skal arbejde mere procesorienteret.³⁴

Lokalplanen er måske et sted, hvor man så hamrer man sømmene i, eller gør det juridisk bindende med det papir. Men planlægning, det er noget med at finde løsninger, der kan fungere. Så det er måske også svært at sige, hvornår starter en lokalplan, kan man sige. Vi har tit tegnet sådan en figur (Esben tegner en lang linje på papir) Hvis det her er lokalplanen (Han peger på det sidste stykke af linjen), så render vi altså og laver ret meget her (han peger tilbage på det første længere stykke af linjen). Det er jo også planlægning. Der kan det være at vi laver udviklingsprogrammer og dialogmøder og workshops nogle gange.³⁵

³¹ Stadsbyggnadskontoret har det samlede ansvar for planlægning, byggeri og byundersøgelser i Malmø.

³² Interview Lone Å., feb. 2013

³³ Interview Esben, nov. 2012

³⁴ Adam, Arbejdsgruppemøde 4.1. – aug. 2014

³⁵ Interview Esben, nov. 2012 0:31:21

Esben fremhæver, hvordan lokalplanen ikke kan stå alene som redskab, hvis planlæggerne skal være med til at finde gode planmæssige løsninger. Forud for at byudviklingen fastlægges i nogle juridiske bestemmelser, er der en længerevarende proces med involvering af det politiske niveau, investorer og borgere. Det viser, hvordan der igennem reorientering af planlægningsopgaverne hen imod mere åbne planprocesser, etableres nye faglige hybrider, hvor den arkitektfaglige profession kobles med andre former for viden og værdier. I Esbens tilfælde er det knyttet til en projektlederrolle, der sikrer en fremdrift i byudviklingsprojekter og sikrer at de rigtige aktører, bliver involveret i processen på det rigtige tidspunkt.

Mødet med nye typer opgaver er lidt af et kulturchok

Som konsekvens heraf bliver også de planlæggere, der har været vant til at arbejde med udformning af lokalplaner og andre planforslag, mødt med en organisatorisk forventning om at arbejde med en højere grad af inddragelse af borgerne, for eksempel gennem facilitering af workshops eller arbejdsgrupper. Adam der er arkitekt i Roskilde Kommune og har arbejdet med lokalplanlægning i mange år fortæller:

Dette er et eksempel på, hvordan min rolle som planlægger har ændret sig fra mest at tegne lokalplaner til i højere grad at have en koordinerende rolle. Det er spændende, men ikke altid helt let. Vi kunne godt bruge noget kompetenceudvikling i forhold til dette.³⁶

Adam beskriver, hvordan han er blevet tovholder for en arbejdsgruppe af borgere interesserede i udviklingen af nye aktiviteter og mødesteder i en gammel hande­lsgade og bymidte. Dette er sket som del af en proces, hvor et udviklingsprogram for en mindre provinsby syd for Roskilde skulle formuleres. Her blev centralembedsværket bedt om at rykke ud og facilitere borgerinddragelse igennem koordinering af tematiske arbejdsgrupper og workshops med lokalsamfundet for at skabe input til udviklingsprogrammet. Han fortæller, hvordan han og hans kolleger oplevede det lidt som et kulturchok at skifte skrivebordsarbejdet ud med rundbordssamtaler, hvor opdraget var at identificere og formulere umiddelbart realiserbare projekter med borgerne.³⁷

Nogle af planlæggerne trives godt med restrukturering af planlægningspraksisser og arbejder aktivt med at få det til at ske, sådan som Esbens fortælling viser. De savner mere viden om, hvordan de videre kan udvikle deres praksis. Andre planlæggere er knap så involverede i det strategiske udviklingsarbejde i deres kommune, men er mere interesserede i, hvordan de kan tilpasse deres praksisser til de forandrede planlægningsmæssige og organisatoriske vilkår. De oplever det ikke altid nemt at navigere i og medvirke til at

³⁶ Adam, arbejdsgruppemøde 4.1. – aug. 2014

³⁷ Adam, arbejdsgruppemøde 4.1. – aug. 2014

opbygge de relationer, der ønskes etableret mellem borgere, det politiske niveau og igennem styregrupper og projektgrupper, der findes i forvaltningen. Adam står i en situation, hvor han stadig føler sig usikker på denne nye rolle og ønsker at udvikle sine kompetencer til at arbejde koordinerende med borgerinddragelse. Han reflekterer, at han ikke helt oplever at organiseringen af borgerinddragelsen i sammenhæng med de forvaltningsinterne projektgrupper, giver ham et klart mandat til, hvilke af borgernes ideer, som han kan hjælpe med til at udvikle.³⁸

Det er svært at stille krav over for developere

Planlæggerne peger på, hvordan kommunerne har reducerede økonomiske muligheder for at styre udviklingen og der er opstået en øget afhængighed af at eksterne økonomiske aktører tager ansvar i byudviklingen. Annette E., specialkonsulent inden for miljørigtigt byggeri i Københavns Kommune, fortæller, at hun oplever at det er svært at stille krav over for developere:

I Københavns Kommune oplever vi, at så snart en bygherre stiller spørgsmål, så er man villige til at tilpasse, her er der et spændingsfelt med at slække på krav.³⁹

Annette og hendes kolleger ser et særligt problem i, at Københavns Kommune ikke ejer de arealer, hvor store byudviklingsprojekter sker, eller grundet partnerskabsaftaler er forpligtede til at gennemføre byudvikling på markedsvilkår. Dan, arkitekt og projektleder på kommunens bæredygtighedsværktøj, fortæller, hvordan han bruger kommunens politikker til at formidle, hvad kommunen gerne vil, men at det kun er igennem dialog, at han kan prøve at påvirke developere til at realisere de målsætninger, der ligger heri. Kommunen kan nemlig ikke afvise projekter fra bygherrerne, hvis de ligger inden for den gældende lokalplan.⁴⁰ Dan fremhæver, at når der er flere grundejere, der deltager i udvikling af plangrundlaget for et område, bliver det yderligere komplekst at udvikle en vision, der forholder sig samlet til kommunens politikker.⁴¹ Det viser, hvordan planlæggerne har vanskeligere ved at stille krav på arealer, som de ikke ejer ud over de minimumskrav, der eksisterer i lovgivningen med mindre at bygherrerne kan se en umiddelbar interesse i at

³⁸ Adam fortæller at han sidder med i en projektgruppe, men at han ikke er med i styregruppen, hvor der træffes de overordnede beslutninger omkring økonomi og aktiviteter (Feltdagbogsnotat i Viby Sj. okt. 2013).

³⁹ Annette E., møde i Lund 17. januar 2012

⁴⁰ Interview Dan, november 2012

⁴¹ Dan nævner lokalplanproces omkring Strandlodsvej i København som eksempel. Strandlodsvej et tidligere industriområde, der skal omdannes til bolig- og erhvervsområde. I udviklingen af lokalplanen, har planlæggerne oplevet det som udfordrende at have en dialog omkring bæredygtighedsværktøjet, fordi at flere bygherrer/grundejere har været involveret. Det er ligeledes begrænset, hvor meget bæredygtighedsværktøjet kan anvendes, når kommunen ikke selv er grundejer. Interview Dan, nov. 2012

følge kommunens politiske mål. Planlæggerne har begrænsede redskaber og viden til at håndtere, at det i stigende grad er markedsaktører, der tager initiativet i byudviklingsprojekter. Annette fastholder dog at bygherredialoger rummer de bedste muligheder for at udvikle standarder for en bæredygtig udvikling. Hun reflekterer:

Måske er dialogmodellen hård, men måske fører den længst! Hvordan skaber vi en større dynamik? Hvad giver bedst resultater?⁴²

Men, pointerer hun, er der fortsat et behov for at udvikle videns- og kompetencegrundlaget i forvaltningerne til at facilitere disse dialoger. For planlæggere, der arbejder i kommuner uden for byer som København, opleves problemstillingen med at finde balancen mellem tiltrækning af investeringer og opfyldelse af politiske målsætninger mere prekært. Esben fra Roskilde Kommune, peger på at kommunen med sin købstad, områdebyer og tilstødende landområder ikke har samme tiltrækningskraft for bygherrer. Han konstaterer:

I Roskilde mangler man bygherrer. Hvordan kan vi formidle mulighederne for bygherrer? hvordan kan vi markedsføre Roskilde?⁴³

Selvom kommunen oplever en pæn vækst i indbyggertal, savner planlæggerne mere viden om, hvordan de formidler potentialerne ved at investere i byudviklingsprojekter på udpegede arealer i forskellige dele af kommunen.

Det er en fordel at eje jorden selv

Sammenlignet med København, har Malmø flere kommunalt ejede grunde, hvilket særligt har gjort sig gældende i det tidligere industri- og havneområde, Västra Hamnen. Lone Å. fra Stadsbyggnadskontoret opfatter det som et vigtigt succeskriterium for den byudvikling, der er foregået der, at kommunen selv har ejet jorden, og dermed har kunnet stille skærpede krav omkring miljømål.⁴⁴ Det sker igennem såkaldte markvisningsaftaler, som developere skal underskrive, når de køber grunde af kommunen. Malmö Stad har igen en længere periode arbejdet med forskellige programmer for miljøstyring og for at sætte krav over for bygherrer i forbindelse med markanvisninger og byggetilladelser. Dette administreres igennem Fastighetskontoret,⁴⁵ der bruger et kommunalt udviklet certificeringsprogram, *Miljöbyggprogramm SYD*, til at stille øgede krav til miljømæssige dimensioner i byggeriet, der rækker ud over de standarder, der findes i den nationale lovgivning.

⁴² Annette E. Møde i Roskilde Kommune 16. dec. 2012

⁴³ Arbejdsgruppemøde 22. feb. 2013

⁴⁴ Interview Lone Å., feb. 2013

⁴⁵ Fastighetskontoret udvikler og administrerer de arealer som kommunen selv ejer

Samtidig har planlæggere fra Fastighetskontoret og Stadsbygnadskontoret udviklet modeller for bygherredialog, der har sigtet på at udvikle bedre løsninger for at indfri miljømål. Lone er en af de planlæggere i Malmö Stad, der har fulgt udviklingen af bygherredialogen over længst tid. Hun fortæller, hvordan bygherredialogen blev skabt på grundlag af et åbent opdrag, hvor forvaltningerne inviterede bygherrer tidligt ind i processen:

Man begyndte med et stykke tomt papir. Man havde ikke nogen detailplan, der fandtes ikke nogen større ideer andet end en vision om at bygge hållbart. Vestra Hamnen skulle være et nationalt eksempelprojekt for bæredygtig byudvikling.⁴⁶

Lone opfatter det at man inspirerer hinanden til at finde bedre løsninger som en af kerneerne i bygherredialogen. Hun beskriver at der var en god dynamik internt i gruppen af bygherrer.

Der var små bygherrer, som eks. arkitekterne bag urbane villaer, som ikke havde prøvet at bygge før. De fik hjælp fra de større mere erfarne bygherrer. Omvendt kom de nye med nye ideer, ambitioner og vilje til at bygge bæredygtigt. De inspirerede hinanden.⁴⁷

Flere planlæggere fra Stadsbygnadskontoret mener, at bygherrernes interne samarbejde har haft en afgørende betydning for at fremme et højere ambitionsniveau, frem for at det skulle være Malmö Stad, der fører dialog med den enkelte bygherre.⁴⁸ Efterhånden som byudviklingen koncentrerer omkring privat ejede grunde i Vestra Hamnen,⁴⁹ oplever planlæggerne dog også stigende udfordringer med at skulle realisere kommunens bæredygtighedsvisioner. De har derfor også en stor interesse i at forstå, hvilke argumenter de skal bruge for at påvirke udviklingen.

Ifølge Maria og Ted, begge ansat i Stadsbygnadskontoret, er et væsentligt brist ved anvendelsen af en mere visionsbåret strategisk helhedsplanlægning, at det er vanskeligt at oversætte de overordnede visioner, som alle kan blive enige om, til konkrete bestemmelser i detaljplanerne, hvor der opstår konflikter mellem kommunens og projektudviklerens interesser. Sammenlignet med tidligere nationalt støttede demonstrationsprojekter,⁵⁰ oplever Maria og Ted, at det med en mere begrænset offentlig finansiering er sværere for kommunen at opnå de ambitiøse målsætninger om bæredygtighed. Typisk ender det med at kommunen har en plan for området, imens projektudvikleren har en anden og så forhandler man et kompromis på plads.

⁴⁶ Interview Lone Å., feb. 2013

⁴⁷ Interview Lone Å., feb. 2013

⁴⁸ Arbejdsgruppemøde Akt. 4.1 Planprocesser, 12. november 2012

⁴⁹ Eks. Masthusen og Varvstaden

⁵⁰ Fx Bo01 i Vestra Hamnen

De svenske planlæggeres erfaringer med bygherredialog viser, hvordan kommunen løbende har udviklet handlingskapacitet til at indfri politiske målsætninger om miljømål, og som i sidste ende også kan understøtte offentlig velfærd. Ejerskabet til jorden har skabt en særlig gunstig situation for kommunen. Problemerne ved denne tilgang viser sig dog når den offentlige finansiering er mere begrænset. Desuden erkender planlæggerne, at byudviklingen omkring Vestra Hamnen været kritiseret for ikke at tage hånd om de socio-økonomiske uligheder, der eksisterer mellem Malmöboere. Dette peger på en anden udfordring af planlæggerroller, som vi skal se nærmere på længere henne i denne analyse.

Ud fra planlæggernes fortællinger kan man sammenfattende se at den markedsliggørelse i byudviklingen, som opleves i de tre kommuner, bliver tøjlet ved at man stadig søger at fastholde en traditionel myndighedsrolle og en stærk offentlig regulering. Dette sker igennem den kommunale netværksstyring, hvor der i kommunerne i stedet arbejdes på at reformere den måde myndighedsopgaver varetages på. Politisk er der blevet vedtaget målstyringsprogrammer, der skal sikre at flere af de politiske målsætninger bliver implementerede.⁵¹ Der er en voksende interesse i at undersøge, hvordan man kan skabe en bedre integration mellem visionsarbejdet og den konkrete byudvikling. Lovgivning og formelle planinstrumenter fastholdes fortsat som ramme for organisering af byudviklingsprojekter. Men i praksis arbejder kommunerne i mange projekter med forskellige typer af uformelle og overordnede planer tidligt i planprocessen, der senere anvendes som input i de formelle planer. Her gøres planlæggerne i stigende grad ansvarlige for at stå for at facilitere forskelligartede former for procesplanlægning.

Økologisk bæredygtighed er fælles mindset

Ændringer i planlæggerrollerne inden for forvaltningerne i Malmö Stad viser sig også ved, at planlæggerne peger på, hvordan de har udviklet et fælles mindset, om at arbejde med økologiske aspekter af bæredygtighed som et centralt mål for byudviklingsindsatser. Kristina, arkitekt i Stadsbyggnadskontoret beskriver bæredygtighedsarbejdet, som noget der sidder i hovedet og hjertet på planlæggeren.⁵² Kristina forklarer at hållbarhet er en forudsætning i Vestra Hamnen. I videst mulig udstrækning vil planlæggerne gerne have at de økologiske, sociale og økonomiske aspekter understøtter hinanden i en plan, og man er opmærksom på at det ene aspekt ikke udraderer et andet. Kristina tegner tre cirkler og markerer det punkt, hvor de alle overlapper – det er denne kerne planlæggerne bestræber sig på at arbejde inden for.⁵³ Forståelsen af bæredygtighed, som et mindset hos planlæggerne, afspejler også hvordan Malmö Stad meget tidligt har arbejdet med eksplicite mål

⁵¹ 51 Roskildes arbejde med Rosetten startede med at man fra politikernes side ønskede at sikre, at flere af kommunernes politikker blev implementeret i den fysiske planlægning. (Feltdagbog 22. Februar 2013).

⁵² Møde med Kristina Nilsson og Oskar Anselmsson 22. Nov 2012

⁵³ Møde med Kristina Nilsson og Oskar Anselmsson 22. Nov 2012

om at udvikle løsninger, der kan fremme en mere bæredygtig byudvikling, sådan som det ses projekter som Bo01 og Augustenborg fra slutningen af 1990'erne. Kristina, Maria og flere af deres kolleger har dog også måttet konstatere, at det store fokus på fysiske løsninger i Vestra Hamnen ikke kan stå alene i at fremme økologisk bæredygtighed. De er blevet mere bevidste om, hvordan der også må tages hånd om et voksende ressourceforbrug hos Malmö-borgere, hvis dette skal indfris.

Målsætninger om bæredygtighed i Malmö Stad betyder at flere forvaltninger tager del i strategiske byudviklingsprojekter. Traditionelt har det været Stadsbyggnadskontoret, der har haft ansvaret for den fysiske planlægning igennem detalj- og översiktsplanering. Men i takt med en stærkere miljødagsorden og en bredere bæredygtighedsforståelse, udfordres deres mere lukkede forvaltningsstruktur, hvor det anerkendes at flere fagligheder er vigtige at inddrage den fysiske udvikling. Nogle af de planlæggere, der deltog i UTØ var derfor ansat til at koordinere mellem Stadsbyggnadskontoret og Miljøforvaltningen i plan- og strategiarbejdet. Johanna og Roland, der netop varetager en sådan rolle, peger på, hvordan de er vant til at arbejde projektbaseret og bruge deres faglighed i strategiske udviklingsprojekter. De fortæller, hvordan det afspejler en generel udvikling i arbejdsopgaver inden for Miljøforvaltningen. Udover at fungere som tilsynsmyndighed har Miljøforvaltningen drevet udviklingsopgaver inden for miljøområdet, hvor de arbejder netværksbaseret og bottom-up med at udvikle projekter lokalt. Medarbejdere i miljø- og tekniske forvaltninger samt Fästighetskontoret har været med til at drive et strategisk udviklingsarbejde med et frivilligt miljøcertificeringsprogram, der skal få bygherrer til at vælge højere miljøstandarder i nybyggeri i samarbejde med Lunds universitet. Det peger på, hvordan den tekniske viden og faglighed suppleres med mere kommunikative og politiske orienteringer, hvor planlæggerne bruger deres faglige ekspertise ikke kun til at sikre at lovgivningen bliver overholdt, men også peger på mere åbne mål for, hvordan højere standarder for byggeriet kan opnås og indgår i strategiske samarbejder med developere.

Vi skal løfte flere opgaver igennem områdebaserede indsatser

Samtidig med at der udvikles nye modeller og tilgange til, hvordan planlæggere kan forhandle den offentlige interesse med byens udviklere, så gør flere planlæggere også opmærksomme på, hvordan områdebaserede indsatser bredes ud til at løfte flere problemstillinger.

Planlæggere på tværs af forvaltninger i Malmö Stad udtrykker, at de igennem de sidste to årtiers eksempelprojekter, har skabt et godt grundlag for at udvikle og indarbejde miljømål i byudviklingsprojekter. Flere planlæggere fra forskellige forvaltninger i Malmö Stad fortæller, hvordan de igennem de senere år er blevet bedt om at forholde sig mere til

problemer omkring stigende segregering og social ulighed igennem områdebaserede indsatser. Politisk er der kommet en øget opmærksomhed på, hvordan den fysiske planlægning udgør et vigtigt indsatsområde sammen med områder som skoler, beskæftigelse og boligmiljøer i forhold til at fremme social bæredygtighed (Malmökommissionen, 2013). Annette L. der arbejder i med et områdeprogram i bydelen Segevång fortæller:

Man taler om at man skal bygge et fysisk skelet og sociale muskler. Man skal forbedre den sociale hållbarhet (...) Er usikker på om der er defineret nogen specifikke leverancer, slutprodukter. Tror ikke, at man har det. Opdraget handler også mere om at opbygge relationer og samle folk, der bor i området.⁵⁴

I de områdebaserede indsatser der gennemføres i de mest udsatte områder af Malmø og dagligt ledes af lokale stadsdelsforvaltninger, er der altså mere fokus på en mere velfærds- og deltagelsesorienteret tilgang til planlægning. Flere af Annettes kolleger i Stadsbyggnadskontoret og Miljøforvaltningen oplever de nyere formulerede politiske målsætninger om at arbejde med social bæredygtighed som vanskelige at integrere med det økologiske perspektiv. De økologiske mål opfattes som lettere håndterbare, imens at de sociale spørgsmål opleves som mere diffuse og det italesættes som et problem, at der ikke findes så mange målbare mål.⁵⁵ Flere planlæggere, som Annette er engageret i forskellige medborgerdialoger omkring planforslag og i områdebaserede indsatser. Men samtidig udtrykker de en tvivl om, hvordan de skal anvende det materiale, der kommer frem igennem dialoger med borgerne.

Imens der i Københavns områdefornyelser har været arbejdet med særlige geografisk afgrænsede sociale indsatser igennem en længere årrække, repræsenterer dette stadig et forholdsvist nyt område i Malmø.⁵⁶ Det synes at afspejle, som tidligere studier i svensk planlægning har peget på, at der ikke er en lang tradition for deltagerorienterede indsatser og medborgerdialog inden for kommunernes planlægning (Nilsson, 2003). Sammenlignet med at arbejde med øgede miljømål igennem strategisk byudvikling, repræsenterer det kommunikative og demokratiorienterede aspekt af planlægningen et mere radikalt brud med den ekspertbaserede planlæggerrolle. I UTØ var der flere af planlæggerne fra Malmø, der efterspurgte at opbygge en større viden om kommunikationsformer og borgerinddragelse i byudviklingsprojekter. Det ser vi nærmere på i nedenstående fortælling.

⁵⁴ Interview Annette L., april 2013

⁵⁵ Kristina, Arbejdsgruppemøde Planprocesser, 22. februar 2013

⁵⁶ Se fx også Andersson 2011

Vi skal skabe bedre rammer for at involvere borgerne tidligt i byudviklingen

Flere af planlæggerne beskriver, hvordan det er en del af deres arbejdsopgaver at udvikle tilgange, hvor borgerne involveres tidligt i planprocessen.

Annette L., der har en baggrund som kommunikator, har igennem længere tid arbejdet med projekter omkring bæredygtig udvikling og læring i samarbejde med virksomheder, skoler og boligorganisationer. Da det blev besluttet at gennemføre et områdeprogram i den bydel hvor hun arbejdede, blev hun involveret, da hun i hendes arbejde allerede var optaget af, hvordan borgerene kunne engageres og arbejde sammen. Hun beskriver det netværksbaserede arbejde i områdeprogrammet som et eksempelprojekt, der skal udvikle anbefalinger til, hvordan fremtidige praksisser omkring borgerinddragelse i planprocesser skal se ud:

Så det er det, der er bidraget, at vi ser om vi kan få ind de synspunkter, gode ideer, kloge tanker, som man kan give videre til dem, der sidder på Stadsbyggnadskontoret, som skal skrive detaljplanen. Så de kan tage de ting med sig i deres arbejde.⁵⁷

Hun beskriver, hvordan der mange steder i Malmö Stad arbejdes med borgerinddragelse, men at det er unikt for områdeprogrammet i Segevång, at det er koblet direkte til en planproces, der sigter på at udvikle et tidligere hospitalssområde i bydelen.⁵⁸ Hun reflekterer i løbet af UTØ meget over hvordan denne borgerinddragelse ikke kun indebærer, at hun gør sig klart, hvordan hun udvikler sit *förhållningsätt* og engagerer sig i dialog med borgerne. Men også hvordan dialogen er afhængig af hendes bidrag til at opbygge relationer og skabe koordinering på tværs af de forskellige forvaltninger, der medvirker til at gennemføre byudviklingsprojektet.

En grundläggande lärdom är betydelsen av att ha byggt goda och stabila relationer mellan såväl det offentliga och medborgarna som mellan kommunala förvaltningar. En annan lärdom är det tar tid att bygga den relation och den tillit som behövs för lyckade samarbeten. Att göra några kortare nedslag, en dialogkväll då och då, för olika frågor är att skumma ytan. Det är mycket som inte hinner komma fram. Här krävs annat – här krävs en mer långvarig relation och det krävs många möten och kontakter vid upprepade tillfällen.⁵⁹

Annette understreger, hvordan hun igennem hendes relationsskabende arbejde med borgere har udviklet hendes forståelse af, at borgernes involvering i planprocesser ikke bare

⁵⁷ Interview Annette L., april 2013

⁵⁸ Sege Park

⁵⁹ Annette L. i artikel Vi hade ett möde – och sedan? Sept. 2014. Skrevet som en af slutleverancerne for UTØ.

kan sikres ved at indhente synspunkter ved enkeltstående events. Hun har erfaret, hvordan det kræver en længerevarende indsats af planlæggerne for opbygning af relationer, hvor der skal udvikles tillid mellem borgere og forvaltning. Det indebærer også at de kommunale forvaltninger i højere grad anerkender værdien i borgernes hverdagsviden og er villige til at se byens udvikling i deres perspektiv.

Detta underlättar en förankring liksom legitimiteten i vad som beslutas. Lite tillspetsat kan man säga att detta, att bryta makthierarkin mellan vetenskaplig kunskap och vardagskunskap, bidrar till att se stadens utveckling ur gräsrots- perspektiv, inte ur myndighetsperspektiv. Vanliga människors erfarenheter och kunskap om sina områden kan vara goda inspel i planeringsarbetet.⁶⁰

Esben og Adam fremhæver, hvordan udviklingsprogrammer i Roskilde Kommune også bruges som grundlag for en tidlig inddragelse og dialog med borgerne i geografisk udvalgte områder, hvor kommunen ønsker at der skal ske en særligt sammenhængende byudvikling. Esben mener at der igennem udviklingsprogrammerne er sket en del borgerinddragelse, der giver borgerene muligheder for at give input til, hvad de overordnet synes skal ske med et byområde, før de nærmere rammer for byområdet foreligger og lokalplaner udarbejdes. Denne borgerinddragelse bygger primært på møder i arbejdsgrupper med udvalgte repræsentanter fra lokalområde, som forvaltningen vurderer, tegner byen, og suppleres derudover af offentlige borgermøder. Esben oplever at forvaltningen med erfaringerne med udviklingsprogrammerne i Roskilde Bymidte og Jyllinge har vist, hvordan der kan skabes en bedre ramme for forudgående dialog med udvalgte borgergrupper og samtidig skitsere et samlet beslutningsgrundlag for politikerne. Ifølge ham, giver det politikerne et mere konkret billede på, kommunens vision for et byområde, så de kan forholde sig mere kritisk vurderende til de projektforslag, der kommer fra bygherrer og developere. Esben beskriver ligeledes at udviklingsprogrammet giver ham et bedre grundlag for at arbejde med projektudvikling med bygherrer og developere.

Og det er jo tænkt, så har vi så et afsæt for at snakke og forhandle, og der kommer en bygherre. Så har vi nogen overordnede ideer om, hvad vi vil med de forskellige delområder i byen, bymidten, for eksempel den der Sortebrødre Plads. Så det er noget med, der er netop lagt byggefelter, der er skrevet ind her, at der er en vigtig akse her, som man skal tænke ind i forbindelse med biblioteket og parken for eksempel og det skal åbnes op mod gågaden. Det er sådan noget, der står. Men man er ikke gået længere og det er ikke lagt juridisk bindende fast. Det er så et afsæt for at jeg kan sidde her med en bygherre, der siger, jeg kunne godt tænke mig, at lægge en Føtex hernede, hvad siger I til det? Så synes jeg også, at jeg har et godt mandat.⁶¹

⁶⁰ Annette Larsson i artikel Vi hade ett möde – och sedan? Sept. 2014. Skrevet som en af slutleverancerne for UTØ.

⁶¹ Interview Esben, nov. 2012

Adam er mere kritisk, og mener på baggrund af hans erfaringer med at udarbejde udviklingsprogram for den mindre stationsby Viby, at der i den kommunale forvaltning fortsat har været behov for at åbne op for mere dialog og forståelse for de lokale kræfter, der findes der. Han mener at kommunens indsats for at understøtte lokale netværk kun har skabt begrænset effekt sammenlignet med de målsætninger som kommunen har arbejdet ud fra:

Hvordan kan man realisere flere handlinger lokalt, om helhedsorienterede og tværgående løsninger? I Viby ser det ud til at Kulturhuset og Pharmakosmos er enkeltstående eksempler på outcomes + skaterbane bygget af midlertidige materialer, således synes man at være langt fra de målsætninger, der er formuleret i projektbeskrivelsen. Er arbejdsgruppemøder og etnologens besøg godt nok? Sker der fortsat en dialog/samarbejde ud over, disse fora?⁶²

I tråd med Annette L. vurderer Adam også, at enkeltstående indsatser igennem etnologiske besøg og arbejdsgrupper ikke rækker, hvis der skal opbygges stærkere relationer og udvikles flere tværgående indsatser med lokalsamfundet. Han mener at det både handler om at udvikle hans egne kompetencer inden for dette felt, men også at opbygge en samlet handlekapacitet i forvaltningen. De tre planlæggere udtrykker ikke helt de samme forståelser, af hvordan de arbejder med borgerdialog i mere åbne planprocesser. Særligt er der en forskel mellem Esben, der ønsker at bruge borgerdialog for at skabe en kvalificering og et bredere politisk mandat bag kommunens udviklingsønsker, og Annette, der ønsker at udvikle et stærkere bottom up perspektiv og udvikle relationer mellem lokalsamfund og forvaltninger i de tidligere udviklingsfaser. I dette tilfælde kommer de fra to forskellige kommuner, men andre diskussioner i UTØ viste, hvordan der internt i de enkelte kommuner fandtes forskellige opfattelser af borgerinddragelsens rolle. Den afgørende forskel ligger ofte i, om planlæggerne arbejder i nær kontakt med borgerne igennem områdebaserede indsatser eller med strategiske udviklingsplaner. I UTØ samarbejdet betød det at det ikke lykkedes at etablere en fælles arbejdsgruppe, der skulle se på metoder til at understøtte en tidlig borgerdialog, sådan som det ellers var projektets intention.

Rollen som planlægger er blevet mere politisk

Esben mener at hans rolle som planlægger er blevet mere politisk og at planlæggere i stigende grad selv må gøre sig vigtige overvejelser omkring, hvordan de går ind og former og kommunikerer i deres arbejde med udviklingsprogrammer. Da Roskilde Kommune på daværende tidspunkt for nyligt er blevet lagt sammen med to af nabokommunerne, hvor politikere og centraladministration er rykket ind på et rådhus i Roskilde, har der været et særligt politisk fokus på at skabe udviklingsindsatser i dialog med lokalsamfundet

⁶² Adam ved UTØ slutkonference, sept. 2014

i de tidligere kommunecentre i Jyllinge og Viby. Esben reflekterer hvordan arbejdet med et udviklingsprogram i samarbejde med foreninger og lokalpolitiske grupperinger i Jyllinge har skærpet hans opmærksomhed på at opbygge en god relation til lokalsamfundet og forstå, hvordan forskellige modstridende interesser kan inkluderes i plangrundlaget:

Og det tror jeg.. apropos hvad man skal kunne som planlægger i sådan noget, så er det jo meget at forstå og gå med til og ind i sådan et politisk spil faktisk også. Hvad er der egentlig i spil deroppe? (Jyllinge) Hvad er det, der kan gå galt? Sådan tænker en direktør måske tit, men vi prøver at blive skolet i også at være med i sådan noget der. Hvis vi bare havde lagt den frem, så var det forvaltningens plan og så var der kommet ramaskrig fra alle sider, ikke, fordi det var ikke lige det de havde syntes. Og Spraglehøjs venner gå amok, kulturskolen have deres eget hus, så vi prøver at lave en proces, hvor der bliver drukket noget kaffe og hvor man også ser borgmesteren her i byen til at få talt med ham der den gamle borgmester som er med i Spraglehøj og som er venstremand. Det er jo sådan noget, der er i spil, det er jo ikke. Altså det er det. Så parallelt med at vi laver det at få folk med, så prøver vi ligesom at lægge en proces, så det sådan nogenlunde er klappet af.⁶³

Esben oplever, hvordan han som planlægger skal forholde sig til gamle lokalpolitiske eliter og konflikter mellem forskellige lokale interesser. Lokale bekymringer om, hvorvidt de mindre bysamfund stadig bliver tilgodeset i den nye store kommuner, har fyldt meget i den indledende opbygning af samarbejdsflader omkring udviklingsprogrammet, vurderer Esben. Her har det været vigtigt for planlæggerne både at vise klare intentioner om at være med til skabe ny udvikling i byen igennem et klart planprogram. Men mindst lige så vigtigt har det været at lytte og forsøge at inkludere lokale dagsordener i en samlet plan og gøre en indsats for at skabe et lokalt ejerskab omkring udviklingsplaner. Det viser, hvordan Esben ikke kun arbejder med at forberede beslutningsgrundlaget for politikerne, men oplever, hvordan han i arbejdet med byudviklingsindsatser må agere som mediator, der skal navigere i et komplekst landsskab af lokale interesser. I eksemplet med udviklingsplaner for et tidligere kommunecenter er den politiske rolle primært formet af at kunne analysere situationen og, hvad der er på spil for deltagerne, for den baggrund at skabe en god kommunikation omkring den fremtidige udvikling af området. Den politiske rolle er altså i høj grad formet omkring planlæggerens analytiske og kommunikative færdigheder og evne til at mediere mellem kommunens og lokalsamfundets interesser.

Planlæggerens diskussioner i UTØ viste samtidig, hvordan planlæggerens politiske rolle udøves forskelligt afhængig af den institutionelle kontekst kommunerne. Planlæggere fra Roskilde og København oplevede at være underlagt en højere grad af politisk styring, og orienterede sig derfor mere mod det politiske niveau sammenlignet med Malmø, hvor forvaltningerne var vant til at varetage en mere selvstyrende rolle. Det kom for eksempel

⁶³ Interview Esben, nov. 2012

til udtryk ved at der på forvaltningsniveau i Malmö Stad var blevet udviklet dialogredskaber for developersamarbejde,⁶⁴ og ikke på baggrund af politiske opdrag. Udviklingen af dialogredskaber på embedsmandsniveau kan altså ses som et konkret eksempel på, at planlæggerne forhandler deres professionelle rolle som reaktion på de ændrede planlægningsvilkår, hvor de anvender værktøjer til at foretage selvstændige vurderinger og sætte retningslinjer over for bygherrerne, hvor de samtidig oplever at der er en politisk og institutionel anerkendelse af at de gør dette. Planlæggerne erkendte dog at det var væsentligt at de blev bedre til at inddrage det politiske niveau, hvis de skulle komme videre med bæredygtighedsarbejdet.⁶⁵

Planlæggerne udvikler deres professionsfelt igennem refleksion og praksis

Planlæggernes engagement i strategisk byudvikling via developerforhandlinger og borgerinddragelse igennem stedsbaserede indsatser vidner om, hvordan der i praksis er sket forskydninger i den traditionelle fagprofessionelle og hierarkisk bureaukratiske planlægning henimod en større grad af netværksstyring og projektplanlægning. Det var tydeligt igennem projektet, hvordan kommunerne arbejdede under forskellige planlægningsmæssige vilkår, hvilket både kunne knyttes til nationale forskelle imellem Danmark og Sverige, men også forhold til kommunernes regionale position og tiltrækningskraft. Planlæggerne delte dog en oplevelse af at de formelle rammer, der ligger i de to nationale planlovgivninger og plansystemer tilbyder meget de samme udgangspunkter for at planlægge.⁶⁶ Det var tydeligt i mange af diskussionerne i UTØ's arbejdsgrupper at planlæggerne oplever at arbejdsfeltet lokalplanlægning og overordnet strategisk planlægning er blevet restruktureret og rummer mere komplekse arbejdsopgaver, hvor den arkitektfaglige viden skulle suppleres med en øget politisk, økonomisk og relationel forståelse for byens udviklingsdynamikker. Ligeledes var flere af planlæggerne involverede i områdebaserede indsatser, der havde særlig status som demonstrationsprojekter for bæredygtig byudvikling. Her så planlæggerne særligt en udfordring i at få gjort mere plads til byområdernes stemmer og behov i de strategisk fokuserede udviklingsplaner.

Planlæggernes refleksioner omkring deres roller og arbejdsopgaver viser, hvordan de løbende er med til at udvikle viden og kompetencer og dermed deres profession igennem deres praktiske arbejde. Sammenfattende viser det, hvordan planlæggerne kombinerer elementer fra forskellige professioner, eller udtrykker ønsker om at inddrage nye faglige

⁶⁴ F.eks. er Vårdeplanerings-modellen udarbejdet af forvaltningen, det er ikke på baggrund af politisk oppdrag. (Møde med Kristina Nilsson og Oskar Anselmsson 22. Nov 2012).

⁶⁵ Møde med Kristina Nilsson og Oskar Anselmsson 22. Nov 2012.

⁶⁶ Dette blev særligt diskuteret ved et seminar om plansystemer i Danmark og Sverige, Maj 2012 i arbejdsgruppe 4.1. Planprocesser.

perspektiver i deres opgaveløsning. Tiden hvor det var de tekniske forvaltninger og byplanafdelinger, der alene varetager opgaver omkring byens fysiske udvikling, er for længst en saga blot. En større orientering mod en bæredygtighedsdagsorden og målsætninger omkring bæredygtighed i byudviklingsprojekter er med til at understrege behovet for at inddrage flere fagligheder i planlægning og projektudvikling. Samtidig må de planlæggere, der arbejder med de traditionelle byplanopgaver, genfortolke deres rolle og oplever behov for tilegnelse af nye kompetencer. Bredt set vidner det om at planlæggere i mange forskellige planlægningskontekster søger at udvikle nye kommunikative kompetencer. Disse ses ofte som centrale for at styrke planlæggerens handlekapacitet, til at fremme og udvikle specifikke målsætninger for byudviklingen. Der er i kommunerne blandt andet udviklet flere typer værktøjer, som kan være med til at understøtte denne handlingskapacitet. Planlæggernes fortællinger vidner om, at der ikke er tale om at de traditionelle professioner og de mere tekniske kompetencer inden for planlægningsfeltet udraderes, men mere at de mangfoldiggøres og genfortolkes med nye faglige perspektiver i mødet med specifikke planlægningssituationer. Mangfoldiggørelsen af planlæggerroller betyder, at der i de kommunale forvaltninger findes mange forskellige måder at se byen på. Dette har været nødvendigt for at løfte mere komplekse opgaver igennem byudviklingen. Men det skaber samtidig udfordringer omkring, hvordan disse forskellige handlingsfelter og syn på byen kan samarbejde med henblik på at skabe helhedsorienterede løsninger, der netop respekterer forskellige vidensformer.

Tværfagligt samarbejde er vigtigt, men svært - Praksiskritikker af en helhedsorienteret og dialogbase- ret planlægning

De nye erfaringer og fortolkninger af planlæggerroller, som blev skitseret i ovenstående afsnit, har også indflydelse på, hvordan planlæggere indgår i tværfaglige samarbejder i forbindelse med netværksstyring og projektplanlægning. Som det er blevet vist i kapitel 3 peger adskillige studier og rapporter på, hvordan der op igennem er 10'erne er kommet et stigende behov for tværfagligt samarbejde, hvor forskellige vidensformer og kompetencer skal arbejde sammen (Sehested 2009, Nilsson og Iversen 2015, Hansen 2018, Realdania 2016, Damvad & Grandville 2021). Den kommunikative planlægningsteori og governancelitteraturen har blandt andet præsenteret det tværfaglige samarbejde som en institutionel kapacitetsopbygning (Healey 1998) og er optaget af at beskrive normative guidelines for hvordan dette kan etableres. De forandrede planlægningsvilkår og problematiske situationer i planlægningspraksis, som planlæggerne peger på i de ovenstående narrativer, har i alle de involverede kommuner ledt til nye organisationsformer og planlægningsmetoder. Disse er ofte blevet introduceret igennem et mantra om at forvaltningsarbejdet skal være mere proaktivt. I de kommunale forvaltninger bliver dette både

præsenteret ud fra et økonomisk rationale om at sikre investeringer og et demokratisk rationale om at sikre inddragelse af lokalsamfund. Ikke mindst handler den proaktive planlægning i kommunerne om at indfri en større del af de politiske målsætninger om at udvikle offentlig velfærd igennem byplanlægningen, herunder altså mål om en mere bæredygtig byudvikling.

I dette afsnit vil jeg vise, hvilke dilemmaer og mulighedsrum som planlæggerne ser ved at forme tværfagligt samarbejde. Ad den vej vil jeg pege på en række praksiskritikker af de idealer omkring helhedsorientering og bredt samarbejde, som dels præsenteres i den kommunikative planlægningslitteratur, men som også præger den selvforståelse og værdiorientering der præger planlægningsarbejdet i de fleste danske og svenske kommuner. Ud fra planlæggernes fortællinger vil jeg udfolde følgende praksiskritikker:

- Eksisterende visioner for bæredygtighed er ikke blevet integreret på tværs af forskellige politikområder
- Silotænkning gør det svært at finde helhedsløsninger på tværs af forvaltninger
- Intet er taget af – det er vanskeligt at balancere mellem myndighedsopgaver og udviklingsopgaver
- Områdebaserede indsatser og demonstrationsprojekter skaber komplekse rammer for forvaltningsovergribende samarbejder

Eksisterende visioner for bæredygtighed er ikke blevet integreret på tværs af forskellige politikområder

For 15 år siden var vi nogle planlæggere, der pippede noget om bæredygtighed og blev anklaget for at være 68'ere.⁶⁷

Sådan fortæller Adam, der har arbejdet som arkitekt i en længere årrække i planafdelingen i Roskilde, om hvordan han oplever at der er sket et tydeligt skifte i værdisæt i forvaltningen. Kristina fra Stadsbyggnadskontoret går som tidligere nævnt så langt som at beskrive bæredygtighed som noget der sidder i hovedet og hjertet på planlæggerne. Flere af planlæggerne har længe været optaget af bæredygtighed og har kæmpet for at sætte det på dagsordenen i forbindelse med projektudvikling. Men de beskriver, at de tidligere udgjort en afgrænset gruppe, der er blevet anklaget for at gøre det ud fra et ideologisk synspunkt. Derimod er det i dag blevet accepteret og normalt at man taler om bæredygtighed mere bredt i planafdelingerne. Flere planlæggere fremhæver, hvordan bæredygtighed er blevet

⁶⁷ Adam på Urban Transition Forum sommer 2014.

et ideal for at arbejde med en helhedsorienteret byudvikling, der sammentænker forskellige politik- og vidensområder. Som det blev argumenteret i kapitel 3, kan bæredygtighedsperspektivet danne en fælles normativ horisont for at organisere og kommunikere om tværfaglige problemstillinger. Da byplanlægningen gennemføres i politisk styrede organisationer, er den måde som politikområder formuleres og organiseres på tværs af forvaltningsområder og projektgrupper dog afgørende for, hvilke muligheder der gives for tværfagligt samarbejde.

Annette E. fra Københavns Kommune argumenterer at der fortsat ligger et arbejde i at udvikle synligheden og *skabe større forståelse blandt interne/eksterne parter om helhedsorienteret bæredygtig byudvikling*.⁶⁸ Planlæggerne peger på at der i de kommuner, hvor de arbejder, er formuleret en del politiske målsætninger og visioner om bæredygtighed. Mange af planlæggerne ser at disse målsætninger skaber både en mulighed og en nødvendighed for at samarbejde på tværs af forvaltninger og fagområder. Planlæggerne fremhæver, hvordan man i flere forvaltninger er vant til at arbejde i projektgrupper på tværs af administrative skel. Her fremhæver Dan, at det er vigtigt at *projektdeltagerne har ansvar og beslutningskompetence for at drive arbejdet fremad*.⁶⁹ Flere af planlæggerne problematiserer dog at de eksisterende visioner for bæredygtighed ikke er blevet integreret på tværs af politikområder. Dette skaber problemer med at bæredygtighed ofte er et spørgsmål *der triller mellem stolene* og at det bliver svært at udpege hvem, der efterfølgende er ansvarlige for at følge op på foreslåede løsninger. Det skaber usikkerhed i samarbejdet. Planlæggerne peger på, hvordan at det er lettere håndterbart at arbejde med målsætninger, der allerede er del af de enkelte forvaltningers eller projektgruppers arbejdsplaner, eller hvis målsætningerne klart kan afgrænses til deres myndighedsområde. Bæredygtighedsmålsætninger bliver i dag-til-dag planlægningsarbejde og projektudvikling hurtigt opfattet som at tilhøre et andet abstraktionsniveau. Ifølge planlæggerne forholder mange diskussioner på møder sig derfor ikke til disse målsætninger, men har en mere praktisk karakter ved at diskutere detaljer i projektudviklingen og dermed særligt opmærksomhed på at opfylde deres myndighedsrolle. Flere af planlæggerne oplever at det er svært at skabe sammenhæng mellem de overordnede visioner og det konkrete planlægningsniveau. De har et ønske om at finde ud af, hvordan man kobler politikker, visioner og strategier for en bæredygtig byudvikling på overordnet planniveau med et detailplanniveau.⁷⁰ Således handler det for flere planlæggere ikke bare om at styrke et bæredygtighedsfokus i planarbejde og projektudvikling med borgere og investorer, men også om at udvikle en større bevidsthed i de kommunale forvaltninger om at integrere forskellige målsætninger omkring bæredygtighed igennem nye metoder, styringsredskaber og tilgange til tværfagligt samarbejde. I lighed med flere

⁶⁸ Partnerskabsmøde 10. Dec. 2012

⁶⁹ Dan ved partnerskabsmøde sept. 2013

⁷⁰ Arbejdsgruppemøder i 4.1.

andre af planlæggerne mener Annette E., at et bedre samarbejde omkring en helhedsorienteret bæredygtig planlægning også styrker kommunens position over for developere og investorer i den faglige og politiske kvalificering af planforslag.

Klimatilpasning går på tværs af forskellige lovgivninger

Lone K., arkitekt og medarbejder i bygningsfornyelsen i Københavns Kommune reflekterer over, hvordan områdefornyelsen i Skt. Kjelds' prestigeprojekt omkring en tværgående indsats omkring LAR-løsninger, har skabt mange gordiske knuder i en ellers mere hierarkisk styret organisation, hvor forvaltningerne arbejder ud fra forskellige lovgivninger.

En stor kommune som København, med mange medarbejdere og mange fagområder, vil typisk arbejde ud fra forskellige lovgivninger. Det giver god mening i det daglige arbejde – men knap så god mening i tværgående projekter. Områdefornyelsen Sankt Kjelds Kvarter er udnævnt til Klimakvarter og har hovedtemaet LAR / Lokal afledning af regnvand. Der arbejdes på gade-/vejniveau, bygningsniveau og gårdhaveniveau. Et emne som parkering kan give hovedbrud i sådan en grad, at det kan være vanskeligt at gennemføre projekter, hvor gader og gårde bliver tænkt med LAR, mod at der fjernes p-pladser. Trods en fælles klimaplan for hele Teknik- og Miljøforvaltningen, kan det opleves som uhyre svært at se bort fra vanlig tænkning og forskellig lovgivning. Men med stædig insistensen på fælles samarbejde kan problemer løses. Men det tager TID.⁷¹

Hun fremhæver at selvom der er udviklet en strategisk plan, der skal guide arbejdet i form af en politisk vedtaget klimaplan, er de indlejrede rutiner og tænkning omkring hvordan man normalt arbejder med byudvikling, så stærke at det er udfordrende at udvikle nye projekter. Det viser også, at forvaltningens opgaver spænder meget bredt, hvor der i forskellige dele af forvaltningen arbejdes med udgangspunkt i forskellige lovgivninger. Det medvirker ligeledes til at komplicere samarbejdet og gør det vanskeligt forvaltningen at projektudvikle sammen med de mange eksterne parter og finde konkrete fysiske løsninger på, hvordan LAR-løsninger kan integreres i gård- og gaderum. Det viser hvordan den offentlige administration er præget af en række ambivalenser mellem forskellige rationaler. De regler og procedurer, der oprindeligt er etableret ud fra et formål om at sikre lighed og retfærdighed i bureaukratiske processer, kan på den måde være en hæmsko for at reagere på nye opståede problemstillinger, som fx truslen om oversvømmelse fra skybrud, hvor forskellige dele af forvaltningen skal samarbejde om at udvikle nye tekniske LAR- anlæg, der skal indgå som integreret del af byrum.

⁷¹ Lone K. på refleksionskort ved projektafslutning sommer 2014.

Rene forklarer at klimatilpasningsprojektet udgør et demonstrationsprojekt, der skal vise nye løsninger for klimatilpasning ikke bare i København men også internationalt. Projektet gennemføres med en betydelig støtte fra fondsmidler, der sættes derfor meget ind for at det skal blive en succes. Samtidig er projektet integreret med en områdefornyelse, hvor realiseringen af politisk formulerede målsætninger omkring klimatilpasning og energirenovering skal afvejes med at sikre lokal indflydelse og inddragelse i byudviklingen. Dette skaber også nogle særlige udfordringer for det tværfaglige samarbejde, som vi skal vende tilbage til længere henne i dette kapitel.⁷²

Bæredygtighedsværktøjer skaber ikke synergier på tværs af fagområder

For at tage et andet eksempel på, hvordan strategiske planer ikke er integreret dybere på tværs af politikområder og i den administrative praksis, kan der også zoomes ind på Københavns Kommunes bæredygtighedsværktøj. I forbindelse med lokalplanlægningen i Københavns Kommune, er det tidligere blevet vedtaget politisk at arbejde med et bæredygtighedsværktøj, der samler kommunens politikker og fungerer som procesværktøj i større lokalplanpligtige byudviklingsprocesser og formidler, hvordan kommunen ønsker at fremme bæredygtig byudvikling. Dan peger dog på at det ofte bliver opfattet som et bureaukratisk værktøj, hvilket vi ser lidt nærmere på i fortællingen *balancering af myndigheds- og udviklingsopgaver*. Maj-Britt, forsker fra Ålborg Universitet og leder af arbejdsgruppen planprocesser, peger på at der er en række taktiske problematikker, der gør at bæredygtighedsværktøjet ikke er blevet anvendt som grundlag for tværfagligt samarbejde omkring projektudvikling:

Den taktiske dimension ved værktøjerne lader til at være svag i den forstand, at der primært er lagt vægt på at prioritere og vurdere, og i mindre grad på at identificere synergier, der kan være strategiske ift. at realisere værdiskabende bæredygtighedstiltag. Den kontekstuelle dimension ved værktøjerne lader også til at være svag. I begge tilfælde fastholdes en meget traditionel tilgang til planlægning, hvor de lokale brugere og stedsanalysen først kommer ind efter de første prioriteringer er foretaget. Dialogen med projektudvikleren er i fokus, mens arbejdet med at identificere lokale værdiløft ikke står så centralt. Det ser ud til, at der mangler en lærings- eller ledelsesdimension i forhold til, hvordan værktøjerne udvikles over tid og integreres i det daglige arbejde. Det kræver en vis koordinering og ledelse af selve udviklingsprocessen, som ikke er integreret i værktøjet.⁷³

På trods af at bæredygtighedsværktøjet formelt samler og giver mulighed for at få overblik over forskellige politikområder, peger Maj-Britts undersøgelser af praksis på, at der gøres forholdsvis lidt for at bruge det som et redskab til at udvikle synergier og løsninger på tværs af politikområder. Dan og hans kollegers erfaringer med at bruge bæredygtigheds-

⁷² Interview Rene

⁷³ Maj-Britt Quitzau i arbejdsnotat om bæredygtighedsvurderinger, 1. August 2013

værktøjet til at lave vurderinger af projektforslag understøtter dette. Adam fortæller ligeledes, hvordan anvendelsen af Roskildes bæredygtighedsværktøj sker ved at en enkelt planlægger laver vurderinger i et excell-ark, og at værktøjet derfor sjældent er genstand for en tværfaglig dialog i forvaltningen. Maj-Britt beskriver på baggrund af hendes erfaringer med en lokalplanproces, som hun har fulgt i Vestra Dockan, at bæredygtighed kun berøres meget lidt i mødesituationer i konkrete planlægningsprocesser. Det bliver hurtigt nævnt og så går man videre. Hun beskriver det som et problem at visionerne som man som planlægger skal arbejde ud fra er meget 'fluffy', og at det er vigtigt at de bliver konkretiseret mere. Hun problematiserer, hvordan de interne møder mellem developere og repræsentanter fra de forskellige forvaltninger i lokalplanprocessen styres ud fra formelle interne og eksterne høringsprocesser, hvor det oftest er meget specifikke tekniske forhold, der er i fokus. Det kan for eksempel gå på fastlæggelse af bygningshøjder, krav omkring redegørelser omkring støj, parkering og ledningsnet, men kommunens bæredygtighedsmål bliver derimod ikke anvendt mere specifikt til at udvikle og vurdere løsninger i det fysiske miljø ud fra.⁷⁴

Silotænkning gør det svært at finde helhedsløsninger på tværs af forvaltninger

Som det fremgår af planlæggernes fortællinger, arbejdes der i kommunerne med en ambition om at fremme en helhedstankegang og tværfagligt samarbejde mellem planlæggere i mange typer af byudviklingsprojekter. På ledelsesniveau i kommunerne er der blevet arbejdet med, hvordan man kan transformere de eksisterende forvaltningsorganisationer til i højere grad at udgøre udviklingsorganisationer.⁷⁵ Helhedstankegangen er også noget som indgår centralt i flere af planlæggeres forståelse af, hvad der udgør en god byplanlægningspraksis. De viser, hvordan der er et bredt fagligt engagement i at udvikle nye governanceformer, urbane eksperimenter og stedsbaserede initiativer, der søger at etablere strukturer og processer, der rækker ud over teknokratiske former for planlægning og i stedet trækker på mere differentierede former for ekspertise. Lone Å. fra Stadsbygnadskontoret peger på, hvordan flere interne møder i Malmö Stad undervejs i processen har været væsentlig for at få bygherredialogen til at lykkes:

En vigtig erfaring man har gjort sig i forvaltningen er, at man forud for at man starter processen med bygherre dialog op, har en intern dialog på tværs i forvaltningen, omkring forventningsafstemning og danne et fælles billede, sådan så man udadtil formidler det samme.⁷⁶

⁷⁴ Maj-Britt Quitzau i arbejdsnotat om bæredygtighedsvurderinger, 1. August 2013

⁷⁵ Christer Larsson: Hur organiserar man för att skapa en utvecklingsorganisation? Och inte bara en förvaltningsorganisation? Hur går vi från visionarbete tills hands-on? ISU strategisk workshop med temat Malmö – Den hållbara framtidsstaden 2032, 22. mars 2012

⁷⁶ Interview Lone Å, feb. 2013

Men hun peger også på, hvordan der arbejdes ud fra forskellige politikker i forvaltningerne. Hun nævner som eksempel at Gatukontoret gerne vil have fokus på gaden, hvor Stadsbyggnadskontoret vil gerne have mindre grunde for at få variation i bybilledet. I modsætning hertil vil Fastighetskontoret gerne sælge store enheder af jord, da det er mest enkelt for dem. Forskellige interesser er selvfølgelig et grundlæggende vilkår for mange forvaltningsovergribende samarbejder, og som det har været peget på i kapitel 3, handler det også om, hvilken kultur og tilgang der bringes ind i samarbejdet. En lignende forståelse kan man også finde hos flere af planlæggerne, hvilket vi skal se nedenfor.

Vi må dele vores viden, arbejde åbent og hjælpe hinanden

En planlægger fra Miljöförvaltningen mener, at det tværfaglige samarbejde er en forudsætning for at udvikle nye løsninger og sikre kvalitet i projektudviklingen:

Jag tror att gränseöverskridande projekt (antingen det gäller landsgräns eller yrkesgrupper/kulturer) är en förutsättning för utveckling. Att inte alla tänker lika kan bara leda till nya tankar, vilket förr eller senare ger ett resultat som är långt bättre än om jag bara möter 'de gamla vanliga' arbetskamraterna.⁷⁷

Det samme gør sig gældende på ledelsesmæssigt niveau i forvaltningen:

Vi kommer inte att lyckas med att göra Malmö till en hållbar stad om vi inte inkluderar alla delar, utgår från helheten (...) Dela med oss av våra respektive kunskaper, jobba öppet, hjälp varandra (90-talets copyright och patenterade är förbi). (...) Nu: en tro på att om jag delar med mig så får jag tillbaka, ett nytt mindset.⁷⁸

Miljødirektøren i Malmö Stad understreger, hvordan hun ser det som vigtigt at holde fast i en åben definition af bæredygtighed, og acceptere at planlægningens viden om bæredygtig byudvikling ikke er fuldstændig. I tråd med den stigende orientering mod social bæredygtighed i Malmø Stad argumenterer hun, hvordan bæredygtighed ikke kun handler om energieffektivitet, men også om samfundsudvikling. Med udvidelsen af bæredygtighedstankgangen fra et økologisk og teknisk spørgsmål til en højere grad af helhedsorientering opfordres forskellige vidensformer i forvaltningerne til at indgå i samarbejder omkring udvikling af løsninger. Leder i Miljøforvaltningen, Per Arne uddyber ligeledes, hvordan den tekniske tilgang, der præger mange byggeprojekter, må suppleres af en udvidet forståelse af kulturelle dimensioner i byudviklingen:

Man kan jobba bredare, inte bara bygg. Hur skall man baka in kulturdimensioner i stadsutveckling? Svårt att jobba med det utifrån de ekonomiska mätsystemen.⁷⁹

⁷⁷ Anonym UTØ deltager ved evalueringsworkshop september 2014. Svar på spørgsmålet: Hvis du skal deltage i et fremtidigt grænseoverskridende projekt, hvad ville dine råd så være?

⁷⁸ Katarina Pelin på Urbanforskningens dag, juni 2012

⁷⁹ Per-Arne Nilsson på Urbanforskningens dag, juni 2012

Han argumenterer, hvordan kulturelle og sociale aspekter ikke kan underordnes økonomiske måleinstrumenter, men udgør selvstændige dimensioner, der kræver en særskilt anerkendelse. Hermed er han også med til at pege på, hvordan disse aspekter konstituerer særlige og selvstændige vidensområder, som må integreres i den øvrige planlægning.

Der skal være plads til flere eksperimenter

Ledelsen i Miljøforvaltningen har også lagt op til, at der skal arbejdes med en mere eksperimentel tilgang, for at finde de rigtige løsninger i byudviklingen: *Vi måste testa och prototypa, saker kommer att gå helt fel och det kommer det att göra men vi måste våga satsa.*⁸⁰ Miljødirektøren peger på, hvordan disse eksperimenter i forskellige dele af forvaltningerne skaber udfordringer med at holde overblik over, hvad der sker omkring i forvaltningerne.⁸¹ Derfor argumenterer hun for at der er behov for flere planlæggere, der kan arbejde tværorganisatorisk og varetage en mere koordinerende rolle mellem de forskellige udviklingsaktiviteter.

Vi behöver EKORRAR⁸² i systemen. De personer som kilar runt och har koll på vad som händer, spejar och spanar. Ser vem som håller på med vad, ser om det är flera som håller på med samma sak, hjälper till med att söka extern finansiering. Man projekterar och sedan kör man!⁸³

Her er det ikke planlæggerens formelle faglighed, der spiller en afgørende rolle, men i højere grad kommunikative kompetencer til at bygge bro, finde synergier og udvikle projekter, sådan at de kan opnå ekstern finansiering. Miljødirektøren og forvaltningschefen viser forståelser af, hvordan byplanlægning og arbejdet med bæredygtighed præsenterer en række wicked problems, der ikke kan adresseres fyldestgørende igennem traditionelle former for beslutningstagen, men kræver færdigheder inden for forskellige discipliner. De er opmærksomme på, hvordan der må arbejdes med organisatoriske formater, der kan bygge bro mellem forskellige former for viden og ekspertise (Polk, 2015). Katarina Pelin peger for eksempel på, hvordan det er vigtigt at planlæggere på tværs af forvaltninger og projektgrupper møder hinanden. Hun beskriver samtidig arbejdet med bæredygtig byudvikling som et meget komplekst område, hvor der gennemføres mange projekter, og det kan være svært holde sig opdateret på alt, hvad der sker. Det gælder også, når hun bare fokuserer på hendes egen forvaltning.⁸⁴ Hun understreger at et grænseoverskridende udviklingsprojekt som UTØ er vigtigt, i forhold til at samle op på den viden, der allerede findes på tværs af kommunernes forvaltninger. Ledelsesmæssigt kan man altså se at der

⁸⁰ Katarina Pelin, Miljødirektør, Malmø Stad på Urbanforskningens dag, juni 2012

⁸¹ Katarina Pelin på konferencen, Stadens sociala Samband maj 2012

⁸² (Oversat) eger

⁸³ Katarina Pelin, Urbanforskningens dag, juni 2012

⁸⁴ Keynote på conference for Stadens sociala samband, maj 2012

en stigende opmærksomhed på at udvikle samarbejde mellem forskellige vidensformer og kompetencer. Planlæggere fortalte om lignende ledelsesmæssige omstruktureringer i København og Roskilde.

Stadig sektororganisering når vi kommer til planlægning

Det at bæredygtighedsdagsordenen er blevet bredt ud til de fleste forvaltninger i Malmö Stad, kan ses som eksempel på at man politisk og diskursivt forsøger at skabe en fælles grundfortælling som bæredygtighedsarbejdet organiseres ud fra.⁸⁵ Samtidig fortæller flere planlæggere om, hvordan forvaltningerne stadig langt hen ad vejen kører efter de velkendte principper om sektororganisering, ligesom at der er en tendens til at bestemte faggrupper koloniserer de enkelte forvaltninger. Igennem UTØ har planlæggere fra Miljøforvaltningen vist en særlig interesse i at projektet skulle være med til at fremme samarbejdet med deres egen forvaltning og Stadsbygnadskontoret. Det er ofte netop Stadsbygnadskontoret, der 'ejer' spørgsmål om byudvikling, idet de arbejder med byggelov, detaljplaner og strategiske planredskaber som Miljöbygprogram SYD og Vårdeplanering. Men planlæggere i Miljøforvaltningen oplever at det er svært at få dem med i udviklingsaktiviteter, fordi de har en anden forvaltningskultur, hvor de er ikke vant til at arbejde med projekt- og økonomihåndtering⁸⁶. Miljøforvaltningen oplever Stadsbygnadskontoret som meget regulerende i deres arbejde, hvor planerne skal være på plads, inden borgerne inviteres ind til at se på dem. *Vi får først have noget at visa op*. Dette adskiller sig, fremhæver Johanna, meget fra Miljøforvaltningen, hvor der arbejdes mere med bottom-up dialog i projektudviklingsfasen. Heri ses et ønske om at udvikle en institutionel kapacitetsopbygning igennem bedre samarbejdsrelationer mellem forvaltninger, hvor vidensmæssige og relationelle ressourcer understøtter udviklingen af nye handlingskapaciteter (Healey, 1998).

I flere af forvaltningerne i Malmö Stad ønsker planlæggerne et opgør med, hvad de beskriver som en frimærkeplanlægning, der har præget Malmö, hvor de mener at for meget byudvikling traditionelt har fokuseret på de enkelte matrikler. Her bruger de ofte ordet *social bæredygtighed*, når byrummene skal udvikles til at understøtte et levende byliv, hvilket i en indskudt bemærkning adskiller sig fra områdeprogrammernes bredere velfærds- og deltagelsesorienterede forståelse af samme begreb. Planlæggere fra Miljøforvaltningen ønsker at udvide Miljöbygprogram som basis for dialog med bygherrer på privat ejede grunde. Heri ligger også et ønske om at udvikle bæredygtighedskriterier, der udvider fokus på bygninger til at se på livet mellem husene og tidligt i planprocessen skabe fokus på udvikling af byrummet som et offentligt tilgængeligt og levende bymiljø. Det ser de som nødvendigt, når byomdannelse foregår i områder med komplekse ejerstrukturer,

⁸⁵ Det er Stadsbygnadskontoret og Miljøforvaltningen, der har hovedansvaret for bæredygtig byudvikling

⁸⁶ Johanna på møde i Malmö 29. November 2012

hvor forvaltningen forhandler visioner for byrummets indretning med mange forskellige interessenter.⁸⁷

Kristina og Oskar, der er ansat som arkitekter i Stadsbyggnadskontoret, peger på at der findes en hel del hierarki inden for forvaltningen i Malmö Stad, og at man nogle gange taber, at det er en politisk styret organisation. De ser, derfor også at der er en del arbejde i at udvikle forankring og samarbejde på tværs. Men de oplever at det er svært at placere ejerskab for denne type helhedsorienterede og omfattende indsatser. Det er ofte noget, der triller imellem stolen på de enkelte forvaltninger.⁸⁸ Flere planlæggere reflekterer at der er behov for særligt at fokusere på at skabe et bedre forvaltningsovergribende samarbejde ved opstart af projekter, for eksempel igennem fælles studiebesøg og kreative workshops.⁸⁹

I København og Roskilde fortæller planlæggerne også om, hvordan der på ledelsesmæssigt niveau er blevet arbejdet med organisationsformer, der skal fremme et forvaltningsovergribende og tværfagligt samarbejde i forbindelse med forskellige typer byudviklingsprojekter. De fortæller om lignende erfaringer om vanskeligheder ved at arbejde tværfagligt og helhedsorienteret i projektudvikling i, hvad de stadig oplever som hierarkiske forvaltningsstrukturer. Forvaltningernes størrelse har dog også en betydning, som vi skal se i nedenstående fortælling.

Samarbejdet bliver nemmere, når vi sidder tæt på hinanden

Sammenlignet med København og Malmø er forvaltningen i Roskilde mindre. Esben, Adam og Sune peger på, at det at de forskellige fagområder sidder tættere på hinanden og deler samme bygning, gør at det nemmere at vidensdele. De fortæller, hvordan forvaltningen tidligere var spredt på flere forskellige adresser, men at de i forbindelse med seneste kommunalreform er blevet samlet på et nyt større rådhus, hvilket har reduceret tendensen til at organisere det forvaltningsmæssige arbejde som små kongedømmer. Bureaukratiet er blevet mindre og kommunikationen er blevet bedre, fordi forvaltningskulturen er blevet mere ensartet, fortæller Adam. Det ledelsesmæssige fokus på at udvikle den fysiske planlægning i en proaktiv og helhedsorienteret retning, viser hvordan de mere traditionelle faglige kulturer og roller udfordres. Esben fremhæver, hvordan der har været et behov for ændringer i selve organiseringen af planprocesser, hvor kommunale medarbejdere skal engageres i flere tværfaglige og tværorganisatoriske samarbejder.⁹⁰ Dette har blandt andet ført til en sammenlægning mellem kulturområdet og teknik og miljø, ligesom

⁸⁷ Opstartsmøde med Malmö Stad jan. 2012 – Roland Zinkernagel, Tor Fossum, Johanna Block

⁸⁸ Møde Kristina Nilson og Oskar Anselmsson 22. November 2012.

⁸⁹ Spørgeskemaundersøgelse i arbejdsgruppen Samarbejdsformer, forår 2012

⁹⁰ Interview Esben, nov. 2012

planlæggere med forskellige faglige baggrunde engageres projektbaserede indsatser omkring eksempelvis formulering af udviklingsprogrammer. Annette E. og Torkil fra Københavns Kommune reflekterer at Roskildes forvaltningsmodel er inspirerende. De ville gerne selv arbejde med en lignende organiseringsform. Men de vurderer at der med den politiske og forvaltningsmæssige struktur i Københavns Kommune eksisterer mere hierarkiserede arbejdsgange, der i praksis ville umuliggøre dette.

Adam oplever at der også er nogle gange, hvor det interne samarbejde i forvaltningen glipper, når planafdelingen arbejder med pilotprojekter. For eksempel, når planafdelingen har forsøgt at udvikle tværgående og helhedsorienterede modeller for samarbejde med borgerne i Roskilde kommunes mindre bysamfund. En væsentlig udfordring i hans øjne, er hvordan dialogen med lokalsamfundet og forståelsen for lokale kræfter og energier kommunikeres internt i forvaltningen. Adam oplever at der med organisering i styregruppe og projektgrupper, hvor han selv sidder med i en af projektgrupperne, bliver dannet et ekstra ledelsesmæssigt lag. Han oplever, at det skaber forvirring omkring koordinering, hvor han savner mere tværgående sparring med de andre projektgrupper, der er engageret lokalt. I kapitel 3 blev det netop belyst, hvordan udvikling af strategiske greb i planlægningspraksis er en kollektiv praksis frem for, at det er de enkelte planlæggere der bærer ansvaret. Adams muligheder for at varetage strategiske beslutninger i hans arbejdsgruppe er således begrænset af at koordinering og ledelse sker på styregruppeniveau, hvorimod hans eget mandat opleves mere uklart.

Set i lyset af at planlægningen i stigende grad udvikles igennem dialog og forhandlinger med eksterne aktører, hvor investorer og borgere indgår tidligt i projektforsløb, kan man argumentere for at det tværfaglige samarbejde i forvaltninger yderligere vanskeliggøres. Projektudvikling med investorer kan være med til at gøre dele af planlægningsarbejdet mere lukket, hvor de kommunale projektansvarlige fokuserer på relationen til disse, hvorimod inddragelse og koordinering med øvrige forvaltninger nedprioriteres. I nogle byplanforvaltninger kan man se, hvordan den tidligere hierarkiske forvaltningskultur organiseret omkring en fælles faglighed og værdier erstattes af en orientering mod markedsaktører. Omvendt argumenterer flere af planlæggerne også, hvordan denne markedsorientering nødvendiggør et stærkere internt samarbejde mellem forvaltningerne, så man står bedre samlet omkring kommunens politikker over for en developer. På samme måder fremhæver planlæggere, der arbejder med områdefornyelse også, at dialogen med lokalsamfundet kræver et godt samarbejde med de øvrige fagforvaltninger for at skabe en seriøs respons på de behov og spørgsmål, der findes her.

Balancering mellem myndigheds- og udviklingsopgaver

Planlæggernes refleksioner viser altså, hvordan det tværfaglige samarbejde er udfordret af en manglende integration af politikområder og fortsat udpræget silotænkning i de enkelte forvaltninger. Samtidig er der flere, der lægger vægt på, hvordan de oplever krav om at varetage udviklingsopgaver sideløbende med traditionelle planlægningsopgaver som en vanskelig balancegang. Esben reflekterer over omkostningerne ved den organisatoriske omstilling i Roskilde Kommune med øget fokus på en dialogisk og proaktiv planlægningstilgang. Han peger på at på trods af at det i planafdelingen er lykkedes at flytte sig hen til at have en bredere og mere løsningsorienteret rolle, så kan det også opleves som *en lidt barsk omstilling, hvor der er intet der er taget af*. Planlæggerne skal således stadig løse de traditionelle opgaver, samtidig med at de skal gå ind i en udviklingsrolle, uden at der er kommet flere medarbejdere.⁹¹

Dan beskriver hvordan han oplever at mange administrative praksisser er blevet meget komplekse, hvor han og hans kolleger har mange dokumenter og redskaber, som de skal forholde sig til i projektudviklingen. Det viser hvordan planlægningsprocesser skal håndtere store mængder af data, hvor planlæggerens faglige viden og fokus på at realisere politiske målsætninger skal koordineres med de involverede aktørers interesser og sammenhængen med det fysiske miljø. Dan ønsker sig at den administrative praksis kunne blive forenklet. Han nævner, som eksempel, hvordan lokalplanmanualen er tænkt som et hjælpeværktøj, der beskriver de enkelte steps i en lokalplanproces. Men denne er et studie i sig selv, hvor han finder det vanskeligt at sætte sig detaljeret ind i dokumentet i en travl hverdag, hvor tid er en knap ressource. Han oplever at dette tidspres bliver øget, da der er et politisk ønske, om at en del af lokalplanprocesserne skal forkortes fra to til et år. Denne oplevelse af kompleksitet og tidspres gør, at Dan er mindre interesseret i at engagere sig i et udviklingsarbejde omkring nye mulige planlægningsmetoder. Det synes at bekræfte Sehested og Lunds studie om at planlæggere ofte ikke har tid til at prioritere andet end daglige driftsopgaver og derfor ikke får afprøvet nye metoder og måder at gøre tingene på. Dans erfaring fra tidligere udviklingsopgaver er også at de har forholdsvis lille indvirkning på planlægningspraksis i forhold til det arbejde, der er lagt i at udvikle det.⁹² Han peger på, hvordan udviklingsarbejde, der har til hensigt at lette det administrative arbejde og sikre at flere politiske målsætninger opnås, let kan have den modsatte effekt, hvor nye metoder og redskaber opleves som mere bureaukratiske.

⁹¹ Interview Esben, nov. 2012

⁹² Planlægningsgruppemøde 21. august 2013

Maria, der er ansat i Stadsbyggnadskontoret i Malmø fortæller, hvordan en anden forvaltning, Gatukontoret, der står for udviklingen af uderum, ikke vil lægge for meget tid i detaljeret planlægningsarbejde før de øvrige forvaltninger er nået et stykke vej hen i processen. Det sker ud fra en erfaring, at mange planer alligevel ikke bliver til noget.⁹³ En sådan position illustrerer et dilemma, om at det kan være vanskeligt at få lavet en tidlig afstemning af interesser imellem planlæggere med forskellige myndighedsområder som opstart af et projektforsløb. Det er et ønske, der ellers blev udpeget som centralt ved de indledende problematiseringsworkshops, og som var en diskussion flere planlæggere vendte tilbage til undervejs i Urban Transition Øresund. Eksemplet med Gatukontoret kan tolkes som, at ledelse og planlæggere samlet oplever at omkostningerne ved at engagere sig planudvikling, der senere viser sig ikke at blive realiseret, er tungere frem for de fordele, der kan være ved at engagere sig tidligere i samarbejde, der åbner mulighed for en højere grad af strategisk indtænkning af forvaltningens målsætninger.

Det kunne altså pege på, hvordan arbejdsmiljøet i de kommunale forvaltninger ikke virker særligt understøttende for at de enkelte planlæggere arbejder proaktivt med at udvikle et tværfagligt samarbejde omkring planlægningsindsatser. Der findes nogle væsentlige barrierer for at planlæggere i højere grad medvirker til at udvikle nye analytiske forståelser og byudviklingsstilgange på baggrund af de forskellige former for social, økologisk, teknisk og økonomisk information, der ligger i de forskellige forvaltninger. Det er selvfølgelig også vigtigt at fremhæve at intensiteten og kvaliteten i det forvaltningsovergribende og tværfaglige samarbejde afhænger, hvor højt prioriterede de enkelte byudviklingsprojekter er.

Demonstrationsprojekter og samarbejde på tværs af forvaltninger i områdebaserede indsatser

I UTØ viste områdebaserede indsatser sig som de klareste eksempler på, hvordan kommunerne igennem en årrække har udviklet samarbejdspraksisser på tværs af fagområder omkring en helhedsorienteret byudvikling. Det er også her, at man har de mest udviklede erfaringer med, hvordan en stedsbaseret indsats udfordrer det top-down styrede professionelle hierarki og de regler og rutiner der styrer dennes organisatoriske vidensbase. Planlæggere, der har været ansat i områdebaserede indsatser, har været vant til at arbejde mere ad hoc baseret med en mindre grad af formalisering, sådan at de bedre kunne tilpasse sig eksterne samarbejdspartneres behov.

⁹³ Maria Lööf

Ekspériment og refleksion må knyttes til mere kommune-involvering

Torkil peger på, hvordan eksperimenter og refleksion ofte indgår som centrale elementer i områdefornyelsernes måder at skabe involvering og inddragelse på.

I områdefornyelsens 'natur' ligger der et øget rum for 'eksperiment' og refleksion. Det er et godt eksempel på et sted i kommunen, hvor der er tid til refleksion over samarbejdsformer og relationer. Dels i grundvilkårene: Helhedstænkning, innovation, borgerdeltagelse, lokal placering og autonome position. Dels i den interne organisering med høj grad af 'selvstyre' hos den enkelte medarbejder. Områdefornyelser tiltrækker sig også meget interesse fra omverdenen. Vi har flere internationale gæster om ugen – senest eksempelvis fra Singapore. Alle disse fremvisninger giver også anledning til meget refleksion over initiativet.⁹⁴

Kendetegnende for de områdebaserede indsatser, der indgik i UTØ var at de var blevet tænkt ind i en større planlægningsmæssig strategisk sammenhæng. Udover at indsatserne skulle løse deres traditionelle opgaver om skabe lokale fysiske og sociale løft, blev de samtidig udviklet som demonstrationsprojekter, der skulle vise nye standarder for bæredygtig byudvikling. Således indtog de også en væsentlig rolle i bredere fortælling, der sigtede på at markedsføre kommunerne på internationalt plan.

Torkil reflekterer igennem projektet også over, hvordan han oplever et øget pres ovenfra i forvaltningen om *mere kantsten* og at der skal *leveres resultater*. Planlæggere fra en af de store kommuner udtrykte at de mange udvalg i kommunen i forvejen var med til at gøre beslutningsprocesser og dermed også implementering af løsninger langvarige. Der blev udtrykt bekymring om, at byfornyelsesprocesser var utroligt langsommelige og derfor også betød, at borgerne mistede interessen for at engagere sig og følge med i projektudviklingen. En større orientering mod den fysiske udvikling og finansiering kommer for eksempel til udtryk, når forvaltningen skal finde ekstern finansiering til en mere bæredygtig renovering og byudvikling. Torkils kolleger der arbejder med bygningsfornyelse i Skt. Kjelds kvarter er interesserede i at opnå større viden om, hvilke argumenter de skal anvende for at få flere private bygningssejere til at investere i renoveringer. Herunder investering i energioptimering af facader.

Kan brandingværdi anvendes som argument? Skal man argumentere for markedsværdier, der gør kvarteret mere attraktivt? Eks. nye planlagte metrostationer og Nørre Campus? Synliggørelse af fordele, når man møder negative argumenter. Skal man stille krav eller indgå dialog? Kan nye organisations- og samarbejdsformer gøre en forskel?⁹⁵

⁹⁴ Torkil Laesen, Områdefornyelsen Skt. Kjelds Kvarter. Københavns Kommune. UTØ refleksionskort, sommer 2014

⁹⁵ Kick-off møde jan. 2012.

Planlæggere fra centraladministrationen beskriver at det er en ny rolle for kommunen at gå ud og spørge aktører så forskellige som borgere, interesseorganisationer, virksomheder,⁹⁶ developere og investorer, hvordan og om hvad de gerne vil samarbejde.⁹⁷ Torkil, der arbejder i områdefornyelsen, beskriver klimatilpasningsindsatserne i området som et enormt komplekst projekt. Han fortæller, hvordan det både gælder interaktionen med bureaukratiet, hvor der i Teknik- og Miljøforvaltningen på det tidspunkt findes tre underforvaltninger, og de øvrige offentlige og private aktører, som det kan være udfordrende, at forme samarbejder med. Han peger på, hvordan RealDania som en stor finansiel bidragsyder, har tydelige ideer til, hvordan projektet skal udformes. Ligeledes er finansieringen af projektet afhængigt af et offentligt forsyningsselskab, der drifter vand, kloaker samt varme og energiforsyning. Dertil kommer også de mange boligforeninger, der ejer en del af de arealer, der skal klimatilpasses på.⁹⁸

Torkil er optaget af, hvordan områdefornyelserne kan blive bedre til *kommuneinvolvering* og altså i højere grad indlejre den dialog, der er blevet skabt med lokalsamfundet bredere i den kommunale forvaltning. Han ønsker at finde metoder, der kan dokumentere og måle de bløde værdier, som områdefornyelsen er med til at udvikle igennem det relationsskabende arbejde med borgerne. Han argumenterer at *Hvis man ikke finder metoder, argumenter er der en risiko for, at man fremover vil gå meget efter de overvejende fysiske funderede projekter*. Derfor har han en interesse i hvordan man kan arbejde med metoder og dokumentation for blød social sammenhængskraft. Dette peger på, hvordan han oplever en manglende anerkendelse for det arbejde og type viden, som skabes igennem områdefornyelsen. I stedet viser det en erfaring, at forvaltningen i højere grad vægter resultater, der kan måles og vejes, hvorimod det inddragende og relationelle arbejde opleves som mere diffust for de embedsmænd (og politikere), der i dagligdagen befinder sig langt væk fra områdefornyelsens arbejde.

Forskellige målbilleder skaber konflikter i samarbejdet

Johanna, Athanasios og Annette L. er meget enige om, hvordan der igennem de områdebaserede indsatser i Malmø nemt kan opstå konflikter mellem forskellige målbilleder, og det derfor er nødvendigt at udvikle relationer og forståelser mellem forskellige vidensformer.

I Malmö Stad ser man, at de traditionelle fagforvaltninger, der varetager bestemte emneområder, er blevet suppleret med en række bydelsforvaltninger, der sigter på at rykke forvaltningen tættere på enkelte geografiske områder. Det tværfaglige arbejde komplice-

⁹⁶ Herunder også forsyningsselskaber.

⁹⁷ Møde med embedsmænd fra Københavns Kommune jan. 2012.

⁹⁸ Møde i Skt. Kjelds Kvarter 29. nov. 2012.

res også af de forskellige forståelsesrammer, som planlæggerne handler ud fra. Athanasios, der arbejder med borgerdialog i som del af områdeprogrammet i Segevång/Sege Park, peger på hvordan man i byområdet tidligere har forsøgt sig med et forvaltningsovergribende samarbejde omkring en vision om at udvikle området til et nyt demonstrationsprojekt for bæredygtig omstilling. Et samarbejde der gik i stå, fordi man havde forskellige målbilleder,⁹⁹ og først nogle år senere blev taget op af en ny forvaltningsovergribende styregruppe bestående af Miljøforvaltningen, Stadsdelsforvaltningen og Fastighetskontoret. Heri indgår Athanasios i en kommunikationsgruppe, hvor han ser det som en væsentlig del af hans opgave at skabe en større forståelse for lokalområdets perspektiv og behov i styregruppens arbejde med den overordnede byudvikling.

Annette L. beskriver at der er en del opgaver i bydelen, der ligger i forskellige forvaltninger, hvilket kræver at man skal være gode til at snakke sammen. Som det blev beskrevet i fortællingen, *Vi skal skabe bedre rammer for at involvere borgerne tidligt i byudviklingen*, har Annette sammen andre ansatte omkring områdeprogrammet haft en særlig opgave at udvikle relationer og skabe koordinering mellem forvaltningerne i forbindelse med borgerinddragelsesindsatsen.

Men i Urban Transition ønsker vi at formalisere det (medborgerdialogen) endnu mere. Vi har personer med fra forskellige forvaltninger. Og det er vigtigt at vi har dem her med fra fagforvaltningerne. De må være med, for at dialogen begynder. UTØ projektet med til at opbygge relationer internt i forvaltningen. Og det skal fortsætte senere. Det er det som er det vigtigste, at finde samtaleformen.¹⁰⁰

Annette L. arbejder sammen med Athanasios, der koordinerer det politisk vedtagne områdeprogram for byområdet Segevång. I modsætning til de øvrige områdeprogrammer i Malmø, der har flere medarbejdere tilknyttet, er Athanasios alene om at koordinere områdeprogrammet for Segevång. Han beskriver sig selv som edderkoppen i nettet, der varetager kontakt til både forvaltningen og borgerne. På den måde udgør det relationsskabende og netværksbaserede samarbejde på tværs af forvaltningerne en central del af hans opgaver. Han oplever det som en stor opgave at løfte alene og han har været nødt til at prioritere mellem de mange punkter, der indgår i områdeprogrammet. Athanasios beskriver, hvordan han igennem hans relationsskabende arbejde med forskellige borgergrupper i Segevång har udviklet en anden forståelse af, hvilke fysiske indsatser der er vigtige for at varetage områdets sociale udvikling, sammenlignet med hvad kolleger fra miljøforvaltningen mener skal ske:

For eksempel har jeg et billede, når jeg sidder i en gruppe, at det her skulle være positivt for Segevång. Det kan jeg hente fra medborgerne, jeg kan hente det fra lærerne i skolerne,

⁹⁹ Dette stoppede i 2007 (Interview Athanasios 3. september 2013).

¹⁰⁰ Interview Annette L., apr. 2013

eller jeg kan hente det fra nogen andre. Og det er det, som jeg forsøger at påvirke, når jeg sidder i de her grupper. Jeg kan tage et eksempel: Når jeg sidder i den her projektgruppe for Sege Park, så er der jo vældig tekniske mennesker, man har en erfaring med. Og der bliver der for eksempel talt om legepladser for børn, at når man skal bygge nyt i Sege Park så indtænker man legepladser. Men jeg ved samtidig at skolerne og mange andre siger at der findes ingen ting for ungdommen mellem 12 og 18 år. Skal man da bygge nye legepladser? Altså forstår du? Så man får vældig mange impulser om, hvad der er behov for, og det ligger jeg frem der i planlægningen af Sege Park, så vi har vældig mange legepladser, så de er måske tilstrækkelige. Man kunne vel satse på et godt ungdomshus i stedet.¹⁰¹

Athanasios fremhæver, hvordan hans daglige tilstedeværelse i bydelen, samt hans deltagelse i møder med forskellige netværk, har givet ham en bedre indsigt i, hvilke behov der findes for at udvikle uderummene. Det gælder for eksempel en større opmærksomhed på unge. Dette stemmer ikke altid overens med, hvordan de mere teknisk faglige i styregruppen foreslår som indsatser i byudviklingen. Athanasios mener derfor at han har en vigtig rolle i forhold til at bringe lokalsamfundets stemme ind i det forvaltningsovergribende samarbejde. Han er samtidig meget optaget af, hvordan man sikrer en demokratisk inddragelse af borgerne igennem områdefornyelsesprogrammet. Han ser en udfordring i, hvordan man kan skabe vedvarende læring og udvikling af viden omkring borgerinddragelse og opbygning af kompetencer i en meget fragmenteret organisationsstruktur. Han bruger sig selv som eksempel for at vise, hvordan det har taget langt tid at sætte sig ind i projektet og forstå både sin egen rolle samt de roller og opgaver, som hans kolleger løfter. Han vurderer at projektkulturen bidrager til en del fragmentering i den kommunale organisation, hvilket gør det sværere for planlæggerne at navigere i forhold til denne.

Praksisproblemer der lægger sporet for spil som tværfaglig samarbejdsform

De fortællinger om udfordringer i tværfagligt samarbejde, som er udfoldet her, er naturligvis knyttet til de planlæggere, der har deltaget i UTØ. På den måde repræsenterer fortællingerne de erfaringer og problematiseringer som planlæggere har ønsket at løfte ind i et grænseoverskridende udviklingsprojekt. Kendetegnende ved planlæggernes refleksioner er altså, at de er rettet mod at definere problemstillinger, som UTØ så kan være med til at udvikle og afprøve metoder til at håndtere. I denne sammenhæng er historierne med til at skabe betydning og indhold til udviklingen af *Urban Transition* spillet som tværfaglig samarbejdsform. I flere situationer, som eksempelvis i de beskrevne samarbejder i områdefornyelsen, betyder det også, at udfordringerne bliver beskrevet fra de perspektiver og positioner, som disse planlæggere repræsenterer. De manglende stemmer afspejler også, hvordan det ikke altid lykkedes i UTØ at mobilisere et bredt forvaltningsovergribende engagement i projektets udviklingsaktiviteter. Især en stor kommune som København, hvor der arbejdes rigtig mange projekter og hvor forvaltningerne er store med mange

¹⁰¹ Interview Athanasios, sept. 2013

ansatte, er det vanskeligt at danne sig fuldstændige billeder af forvaltningsovergribende og tværfaglige samarbejder. Planlæggere, involveret i andre projekter kunne således pege på andre specifikke udfordringer i arbejde helhedsorienteret med planmæssige problemstillinger. Planlæggerne arbejder altid forment af den bymæssige og politiske kontekst, som de udvikler projekter inden for. I hvert projekt må planlæggerne forstå og forholde sig hvilke politiske problemstillinger, forskellige interesser og magtforhold mellem delta-gende aktører, der gør sig gældende (Forester, 1989). Disse med til at skabe særlige situationsspecifikke forhold, som planlægningen må tilrettelægges efter. Som Adam, arkitekt i Roskilde kommune simpelt, men meget rammende sagde til et seminar, der diskuterede udfordringer ved at udvikle generelle redskaber til planlægning: *Der er altid et eller andet der er specielt.*¹⁰²

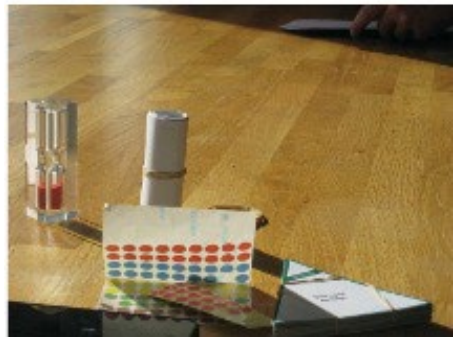
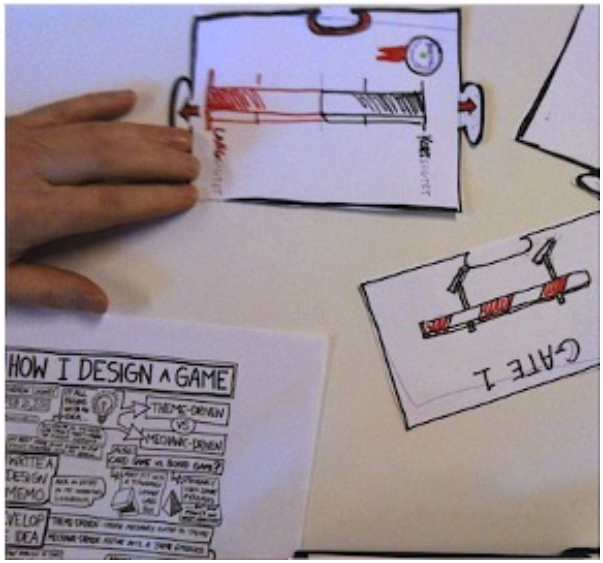
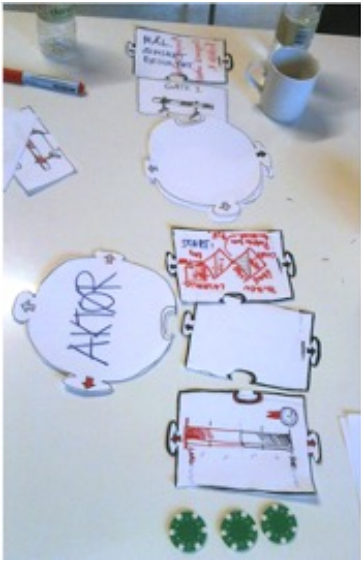
Fortællingerne giver derimod et godt udgangspunkt at vise, hvad det er, der er på spil, når planlæggerne i UTØ nærmere skal udvikle strukturer og forslag til nye samarbejdsformer, der kan understøtte arbejdet med problemstillinger inden for deres praksisfelt. Som det fremhæves inden for pragmatismen starter forandringer med kritiske undersøgelser af konkrete praksissituationer. Fortællingerne er med til at belyse de dilemmaer, som planlæggerne oplever i byudviklingsprojekter samt de værdiorienteringer, der informerer deres praksis. Fortællingerne understreger, hvordan tværfagligt samarbejde om løsninger i byudvikling både implicerer opmærksomhed på, hvordan det indrammes organisatorisk, samtidig med at de må ledsages af en udvikling af nye forståelsesrammer. Dette kan lede til konflikter mellem forskellige diskurser og prioriteringer inden for de kommunale forvaltninger og i det politiske arbejde. Hvis kommunernes visioner og strategier ikke er integreret på tværs af politikområder, kan det gøre det tværfaglige samarbejde vanskeligt.

I projekterne, var det tydeligt at planlæggerne indgik i forskellige netværksrelationer for at udvikle og konkretisere planlægningsgrundlaget. De store byudviklingsprojekter, der blev gennemført i tidligere havneområder i København og Malmø, rettede sig mod den overordnede planlægning, bolig, erhvervs- og infrastrukturudvikling og var forbundet med væsentlige økonomiske interesser hos kommune, udviklingselskaber og bygherrer. Disse projekter var organiseret igennem mindre grupper af planlæggere i forvaltninger, der havde ansvaret for byens overordnede udvikling, som økonomiforvaltninger og byplanafdelinger. Her foregik meget af dialogen om projektudvikling i mere lukkede netværk mellem centrale forvaltningsenheder, developere og det politiske niveau. Derimod var de projekter, der var styret af en velfærdsorienteret bypolitik, forankret i en lokalsamfundsmæssig kontekst, hvor der er et fokus på forbedring af dårligt stillede områder. Områdefornyelse og løsning af sociale og lokalt afgrænsede problemstillinger blev her

¹⁰² Aktivitet 4.1. arbejdsgruppemøde, aug. 2014

gennemført med et mål om at fremme demokratiske og relativt åbne processer med deltagelse af borgere og lokale netværk. I flere af de byudviklingsprojekter, som planlæggerne arbejdede med, var det dog også tydeligt, at der blev arbejdet med begge spor, eller at grænsefladerne imellem dem ikke fremstod nær så knivskarpe. Det kom særligt til udtryk i de områdebaserede indsatser, der også arbejdede ud fra mål om at fremvise nye løsninger på miljørigtigt byggeri og klimatilpasning. Men det viste sig også i det længerevarende arbejde med strategiske udviklingsprogrammer i geografisk afgrænsede områder. Flere planlæggere, der traditionelt har arbejdet med lokalplanlægning, engageres ofte i projekter, hvor der også foregår en del borgerinddragelse eller arbejdes i dybden med miljø og økologiske bæredygtighedsstandarder.

Jeg har løbende forsøgt at vise eksempler på, hvordan politiske og organisatoriske diskurser samt planlæggernes egne idealer om at arbejde mere helhedsorienteret, styrke et bredt samarbejde og udvikle nye tilgange igennem eksperimenter kommer i konflikt med forvaltningsmæssige rutiner, samt en stigende kompleksitet i aktører og interesser. De situationelle beskrivelser viser planlæggernes erfaringer med, hvordan den planlægningsmæssige virkelighed forandrer sig, og hvordan planlæggerne selv bidrager til at udvikle feltet. Sådanne fortællinger har en stor værdi som optakt til co-design processer, hvor planlæggere skal være med til at definere de udfordrende praksissituationer, som kollaborative designs som for eksempel spil skal adressere. Selve spildesign-processen med udviklingen af *Urban Transition* spillet skal vi se nærmere på i følgende kapitel.



7. Spillepladen sættes. Co-design i byplanlægningspraksis i udvikling af formater for tværfagligt samarbejde

Udviklingen af brætspillet *Urban Transition* var bare en af de aktiviteter der blev gennemført i forbindelse med Urban Transition Øresund, der var rettet mod at udvikle tværfaglige tilgange til at understøtte planlæggeres arbejde med at fremme en bæredygtig byudvikling. Spiludviklingsforløbet var et intenderet forsøg på at skabe en struktureret ramme for at eksperimentere med co-design som dialog- og samarbejdsform. Igennem spildesignet blev der således udviklet et konkret bud på, hvordan man kan understøtte tværfaglig refleksion omkring komplekse planlægningsprojekter mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger og med forskellige faglige baggrunde. Det blev organiseret inden for en arbejdsgruppe, der var ledet af to designforskere fra Malmö Högskola, hvor planlæggere fra Roskilde og Københavns kommuner samt Malmö Stad deltog igennem hele forløbet. Forud for beslutningen om at arbejde med spiludvikling, var der i foråret 2012 et længere forløb i arbejdsgruppen, hvor forskere og planlæggere forsøgte at definere de konkrete aktiviteter og workshops, der skulle være med til at afdække og udvikle samarbejdsformer i kommunerne. I dette analysekapitel dykker jeg ned i de første stadier af co-design processen, hvor planlæggere og forskere sammen opbygger en nærmere forståelse af problemstillinger i det tværfaglige samarbejde, som planlæggerne oplever i deres professionelle praksis med at udvikle planer. Dette sker igennem møder og workshops i efteråret 2012 og foråret 2013, hvor der trinvist udvikles et spildesign, der skal adressere de identificerede problemstillinger. Det er samtidig en fortælling om, hvordan spildesignprocessen udvikler sig inden for en meget kompleks projektorganisering af kommuner og forskningsinstitutioner, hvor der er mange forskellige interesser knyttet til, hvilken viden og læring, som planlæggerne kan hente fra deres engagement i UTØ.

Prolog: Afsøgning af formater, der kan udforske samarbejdsformer i kommunerne

Fokus på spil som samarbejdsform kom efter, at der efter det første halve år i projektet var opstået en vis frustration over, at der ikke rigtig skete noget i arbejdsgrupperne. Der var store udfordringer med at finde et fælles fokus og koordinering af aktiviteter. Det

knyttede sig blandt andet til, at det ikke var helt klart for forskere og planlæggere, hvilke roller og forventninger de havde til hinanden. Fra kommunernes side var oplevelsen at forskerne ikke kom med flere udspil til, hvordan de kunne blive bedre til at konkretisere bæredygtighed i deres arbejde. Sammensætningen af mange forskellige planlægningsprojekter, planlæggere og interesser i projektet betød også, at det var svært at finde et fælles fodslag i hvilke problemstillinger, der skulle adresseres. Udfordringen for designforskere, der skulle facilitere udviklingsarbejdet i arbejdsgruppen, var at få planlæggere der var engagerede i mange forskellige praksisser og interesser, til at samles om en fælles meningsfuld aktivitet. Designforskere fra Malmö Högskola foreslog, at der mere specifikt blev udviklet et spil som ramme for dialog og samarbejde omkring bæredygtig byudvikling.

Igennem en yderligere projektbevilling fra svenske *Delegationen for Hållbara Städer* blev det i efteråret 2012 muligt at etablere et samarbejde med en københavnsk konsulentvirksomhed, *Copenhagen Gametools*, der havde specialiseret sig i spil-design inden for serious games og analoge læringsspil omkring organisatorisk forandring. Det indledende designmål blev formuleret af forskerne som et ønske om at udforske potentialer for spil og spiludvikling som en konceptuel ramme for at forstå og kommunikere omkring komplekse systemer, netværk af forskellige aktører og bæredygtig omstilling over tid. De to designforskere forestillede sig i udgangspunktet at nedsætte en arbejdsgruppe for en halvårig periode, hvorefter et nyt tema skulle tages op. Men spiludviklingsprocessen kom efterfølgende til at strække sig over en længere periode i projektet. Det viste sig at være mere tidskrævende at etablere spileksperimenter, og der var et ønske bredt i arbejdsgruppen om at fastholde fokus og uddybe forståelsen for spillets muligheder. Meget forskellige interesser og behov for indblik i nye samarbejdsformer blandt planlæggerne i de forskellige kommuner gjorde, at det blev vanskeligt for de to forskere at identificere nye fælles aktiviteter, der kunne arbejdes videre med efter den officielle afslutning af spiludviklingsprocessen i sensommeren 2013.¹⁰³

Beslutningen om at igangsætte spiludviklingsprocessen kan opfattes som et outcome på en spændingsfyldt situation i projektsamarbejdets organisering. Særligt i forhold til at etablere et refleksivt læringsrum, der på en meningsfuld og engagerende måde kunne iværksætte eksperimenter i nogle af de kommunale plancases, samt udfordre og bringe nye perspektiver på tværfagligt og tværorganisatorisk samarbejde. Spiludviklingsprocessen gjorde det muligt at organisere et sekventielt forløb af flere designevents, hvor der kunne zoomes ind på samarbejdssituationer i flere forskellige plancases på tværs af kommunerne og derved gøre det relevant for flere planlæggere at deltage. Det betød at de

¹⁰³ Planlægningsgruppemøde 4. September, 2013.

enkelte eksperimenter relativt let kunne tilpasses konkrete problemstillinger og mødesituationer ude i kommunerne. Samtidigt betød orienteringen mod at skabe et endeligt produkt, at der blev skabt mere struktureret ramme omkring en længerevarende proces, der var med til at organisere planlæggernes refleksioner med udgangspunkt i ét specifikt nytænkende samarbejdsformat.

Inden for rammerne af Urban Transition Øresund var forhåbningen at spilformatet kunne skabe plads til at behandle flere forskellige dimensioner inden for bæredygtig omstilling på samme tid, og dermed give anledning til at deltagerne igennem dialog kunne udvikle synergier mellem tekniske og sociale systemer. Hensigten med spiludviklingen, som det blev udtrykt af de to designforskere, var også at tydeliggøre problemstillinger og dilemmaer i byplanprocesser, men samtidig tvinge deltagerne til at træffe beslutninger. Den ene designforsker, Maria Hellström Reimer, udtrykte en specifik interesse i afdækning af komplekse situationer. Det primære mål blev formuleret som at eksperimentere med spiludviklingsprocessen som dialogform, hvor spiludviklingen i sig selv blev et designspil. Hun pegede på, hvordan spiludviklingsaspektet kunne intensivere og øge bevidstheden om designprocessen, dens rammer, forskellige faser og kritiske punkter.¹⁰⁴ Spillet blev initieret ud fra en grundforståelse hos designforskerne om at samarbejdssituationer er forhandlingsbaserede. Herunder at de udfordringer, der opstår i relation til at formulere bæredygtige løsninger er komplekse og sammensatte og at beslutninger består i at lave afvejninger og prioriteringer. Altså optegnes der ikke et ideal af at samarbejde, skal føre til optimale konsensusløsninger.

Imens at et færdigt spil ikke var det afgørende for designforskerne, så var målsætningen for spildesignerne i *Gametools* at udvikle en eller flere prototyper, samt et egentligt læringspilsprodukt, der kunne kommercialiseres. De var mest interesserede i at udvikle et spil, der har fokus på den indholdsmæssige del af bæredygtighedsbegrebet. Aftalen med spildesignerne om at skabe et brædspil, der skulle henvende sig til planlæggere og kommunale forvaltninger bredt i Sverige og Danmark, var med til at gøre udviklingsprocessen mere fokuseret, og gjorde spørgsmål omkring implementering mere presserende. Samtidig betød det også, at tematikken tidligt blev begrænset til at omfatte visse samarbejdssituationer, hvilket ikke blev oplevet lige relevant af alle planlæggere, der deltog i de indledende aktiviteter.

Udviklingen af et konkret spil som dialog-værktøj krævede en struktureret proces af co-design, hvor planlæggerne skulle involveres direkte i at bygge et spil op fra bunden og reflektere over eksisterende praksisser i kommunerne. I samarbejde med *Gametools* udar-

¹⁰⁴ Maria Hellström Reimer i projektansøgningen, 'Grönt Spel för Urban Omställning – kollaborativ simulering av miljöeffekter utvidgad version

bejdede designforskerne i august 2012 en procesplan for spiludviklingsforløbet Designprocessen blev organiseret som en serie af designevents (Brandt og Eriksen, 2010) med forskellige deltagere af planlæggere, forskere og spildesignere. Heri indgik forskellige faser, omkring kortlægning af interesser at udvikle et samarbejdsspil, konceptudvikling omkring spillets indhold og spilmekanikker, samt afprøvning af, hvordan spillet kunne bruges i praksis. I denne ph.d. afhandling arbejdes der analytisk med fire faser: (1) Koncept-søgning gennem mapping (2) Form og indhold, (3) Test (4) Opfølgning.¹⁰⁵

Faserne er nærmere beskrevet i nedenstående figur, der også er blevet præsenteret i kapitel 5 omkring afhandlingens metoder.

1 Mapping	<i>Aug. -Dec. 2012</i> Konceptsovningsfase med kortlægning af interesser og muligheder i at udvikle et samarbejdsspil omkring bæredygtig byudvikling	Indledende workshops med færdigt designede spil omkring samarbejdsformer. Erfaringsudveksling med andre spilforskere. Dialogmøder med planlæggere ude i kommunerne. Officiel Kickoff-workshop, hvor planlæggere kortlægger udfordrende samarbejdssituationer. Framing af, hvordan spillet kunne gøre en forskel. Outcome: Et design-brief
2 Form og indhold	<i>Jan. – Apr. 2013</i> Udvikling af spilkoncept igennem afprøvning af spil-prototyper	Afprøvning af spilmekanikker og spilformater, der kan virke understøttende for dialog omkring urbane omstillingsprocesser. Tre prototyper testes i en tværdisciplinær gruppe af forskere, spildesignere og planlæggere. Designforskere og spildesignere videreudvikler derefter en af prototyperne, der bliver til Urban Transition spillet, der udvikles gennem endnu 2 workshops
3 Test	<i>Apr. 2013 – Jan. 2014</i> Spileksperimenter i virkelige plancases	Spillet afprøves i en række plancases i tre kommuner, i alt syv eksperimenter. De planlæggere, der har deltaget i spiludviklin-

¹⁰⁵ En nærmere beskrivelse af faser og aktiviteter i spildesignprocessen for Grønt Spel kan findes i slutrapporten fra februar 2015

gen, er med til at arrangere mødesituationen, hvor spillet spilles med tværfaglige grupper af kolleger.

4 Opfølgning	<i>Maj 2013 – Jun. 2014</i> Opfølgning og refleksion over spileksperimenter og spil som samarbejdsform	Spileksperimenterne følges op af en række refleksionsseminarer, hvor planlæggerne reflekterer over deres erfaringer og peger på, hvilke muligheder og barrierer de ser i at arbejde med spil som samarbejdsform i forhold til at arbejde med tværfaglige problemstillinger
---------------------	---	--

I dette kapitel rettes fokus på de to første faser, (1) Konceptøgningsfase med kortlægning af interesser og muligheder i at udvikle et samarbejdsspil omkring bæredygtig byudvikling og (2) Udvikling af spilkoncept igennem afprøvning af spil-prototyper. Faserne (3) Test og (4) Opfølgning vil blive udfoldet i kapitel 8. I den analytiske fremstilling er der lagt vægt på de dele af spiludviklingsforløbet, hvor planlæggerne har haft en aktiv rolle i at udvikle spilleplade og indhold samt afprøve og reflektere over spillet som samarbejdsform. Der er derimod lagt mindre vægt på de aktiviteter, hvor designforskere og spildesignere har diskuteret og truffet beslutninger omkring spildesignet. Det er gjort, da det netop er kritiske refleksion hos planlæggerne omkring praksis, der opstår under workshopsne, der er interessant.

De fleste af planlæggerne havde på forhånd ikke erfaringer med at anvende spil som samarbejdsform i deres arbejde, selvom flere spillede spil i deres fritid. De få planlæggere, der faktisk havde prøvet at arbejde med spil som en måde at facilitere en inddragelsesproces, eller igennem forvaltningsinterne samarbejdsforløb, havde også meget begrænsede erfaringer.¹⁰⁶ Igennem spiludviklingsprocessen var rollerne mellem de planlæggere, der engagerede sig i co-design eventsne meget dynamiske, hvor planlæggerne deltog med forskellige grader af engagement. Det kan også hjælpe til at forstå niveauet for interaktion og fordybelse i planlæggernes refleksioner omkring udfordrende samarbejdssituationer (Vaajakallio, 2012). Nogle var aktive i kernegruppen, da de igennem UTØ-projektbevillingen havde fået afsat en stor del af deres arbejdstid i projektet. Disse planlæggere medvirkede til at evaluere og sætte rammerne for spillet og arrangere spileksperimenter ved at invitere deres kolleger til at afprøve det i specifikke mødesituationer. Ligeledes deltog

¹⁰⁶ En enkelt planlægger fremhævede hvordan der i hendes organisation var prøvet at arbejde med spil som samarbejdsform, både i udviklingsafdelingen, planafdelingen og teknik- og miljøafdelingen. Hendes oplevelse var derfor, at mange kolleger opfattede det som en acceptabel samarbejdsform (Anette Kollits nov. 2012).

de i de refleksionsworkshops, der samlede op på spileksperimenterne. Enkelte planlæggere deltog kun i de indledende problemindrammende møder, for senere at droppe ud af processen, da de oplevede at det valgte fokus på tværfagligt samarbejde mellem forvaltninger, lå for langt fra, hvad de oplevede som relevant i deres arbejde. Størstedelen af de planlæggere, der havde berøring med spiludviklingsforløbet, deltog igennem de etablerede spileksperimenter, hvor de altså afprøvede spillet i forhold til en bestemt planlægningssituation, som de var involverede i. Deltagelse i spileksperimenterne alene tilbød en mere begrænset form for deltagelse, hvor planlæggerne var med til at modificere spillet imens de spillede, herunder genfortolke og præcisere de åbne spilleregler. De planlæggere, der deltog i det samlede spiludviklingsforløb, havde mulighed for at være med i de større beslutninger omkring, hvad der skulle inkluderes i spillet, hvor fokus skulle lægges og hvilke fremgangsmåder, der skulle anvendes.

Problemindramning: Hvilke praksisproblemer skal vi adressere?

Kortlægning af udfordrende praksissituationer

Før et egentligt designbrief for spil-udviklingen blev præciseret, begyndte de to designforskere at undersøge de nærmere applikationsmuligheder i kommunale samarbejdspraksisser, ved at tage kontakt til en større gruppe af planlæggere. Dette beskrives også inden for participatory design som en konceptøgningsfase, hvor formål fra det virkelige liv kombineres med generativ designforskning. Designhandlinger er i denne fase således ikke orienteret mod færdige løsninger, men i stedet er målet at lægge grunden for designkoncepter ved at udpege designmuligheder ud fra indsigter i brugerne (Vaajakallio & Mattemäki, 2014).

En indledende mapping af eksisterende samarbejdsformer i kommunerne blev gennemført i de første måneder efter at spilforløbet officielt var blevet sat i gang, og skete igennem mail-korrespondancer, interviews og dialogmøder med planlæggere. Her blev planlæggerne specifikt bedt om at forholde sig til, hvilke kommunikations- og arbejdsformer, som de havde etableret med henblik på at fremme bæredygtig byudvikling i konkrete projekter, samt reflektere over, hvilke ønsker de havde til at udvikle disse praksisser.

Dette konceptøgningsfase kulminerede i en workshop for alle projektdeltagere, der gik under titlen *'Spil som dialogform'*, og blev afholdt d. 6. december 2012 i lokalerne hos en områdefornyelse i København. Formålet med dagen var at lave en kollektiv mapping af udvalgte udfordrende samarbejdssituationer, som planlæggerne havde oplevet. Ligeledes

rettede workshoppen sig mod at skabe en grundforståelse hos planlæggerne om muligheder i spil som samarbejdsform, samt at formulere succeskriterier for, hvordan spil kunne gøre en reel forskel i udfordrende samarbejdssituationer. Workshoppen havde 20 deltagere, og bestod foruden 8 planlæggere¹⁰⁷ af en blanding af forskere tilknyttet projektet og spildesignere fra Gametools.

På workshoppen blev der arbejdet med fire cases på udfordrende samarbejdssituationer, som nogle af planlæggerne var involverede i. De fire situationer knyttede sig dels til motivering til grønne adfærdsåndringer hos borgere og virksomheder. To af dem handlede om at skabe fremdrift i områdebaserede byfornyelsesindsatser, der var betinget af at der kunne etableres et samarbejde og enighed om indsatser og investeringer, gennem et komplekst netværk af både politikere, involverede forvaltninger, investerende fonde og borgere (herunder grundejerforeninger). Fjerde situation tog udgangspunkt i en byplanafdelings¹⁰⁸ udfordringer med at skabe enighed om et fælles ambitionsniveau imellem grundejere og bygherrer i udviklingen af et nyt byområde i et tidligere industrikvarter.¹⁰⁹ De fire planlæggere, der havde personlige erfaringer med samarbejdssituationerne blev assisteret af de øvrige planlæggere, forskere og spildesignere i at kortlægge og visualisere samarbejdsprocessen på en planche.

Foruden kortlægningsøvelsen blev de deltagende planlæggere også introduceret til serious games igennem en blanding af teoretiske oplæg og praktiske eksempler. Efter en fælles refleksion omkring udfordringer i de fire udvalgte samarbejdsforløb, blev deltagerne bedt om komme med deres ønsker til, hvordan et kommende spil kunne være med til at understøtte samarbejde om byplanlægning. Herunder skulle de sammen definere brugssituationer og af hvem, spillet skulle anvendes. På det tidspunkt var det ikke afgjort om spillet skulle rette sig mod det forvaltningsinterne samarbejde.

Forskellige faglige syn på komplekse udfordringer

Kortlægningsøvelserne pegede således på fire konkrete *problemindramninger* af udfordrende samarbejdssituationer. Eksemplerne er meget forskellige i forhold til planlægningsmæssige mål, aktører, procesorganiseringer, konflikter og interesser. Frem for at skabe et totalt overblik, er pointen netop at dykke ned i situerede eksempler, hvor de deltagende planlæggeres erfaringer skulle danne grundlag for formuleringen af spillets målsætninger som samarbejdsredskab. Refleksionerne i disse fire cases berører et udsnit af de dilemmaer, som mere detaljeret er blevet skitseret i den foregående analyse i kapitel 6. Workshoppen var med til at skærpe en bevidst refleksion omkring, hvilke krav til nye metoder,

¹⁰⁷ Fra Malmø Stad, Københavns Kommune og Ballerup Kommune

¹⁰⁸ Stadtbygnadskontoret i Malmø

¹⁰⁹ Norra Sorgenfri i Malmø

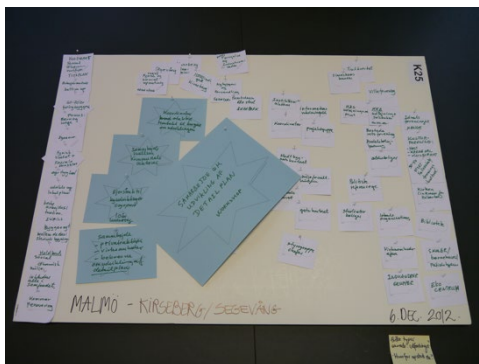
som planlæggerne oplevede som nødvendige på baggrund af deres erfaringer med udfordrende samarbejdssituationer. I to af de fire cases – Segevång/Sege Park¹¹⁰ og Skt. Kjelds kvarter¹¹¹ - blev der senere gennemført spiltests med Urban Transition spillet. Vi ser nu nærmere på planlæggernes refleksioner i kortlægningsøvelsen.

Annette L., der er ansat som kommunikatør under Miljøforvaltningen prøver at skabe sig overblik over hendes nye rolle i en forestående byudvikling i Malmøbydelen, Segevång/Sege Park. Det er et byområde, der blandt andet er sammensat af en del socialt boligbyggeri fra 1960'erne og et gammelt hospitalsområde, der står over for en fysisk og social omdannelse. Igennem kortlægningsøvelsen i hendes gruppe får Annette beskrevet, hvordan hun oplever det som et meget komplekst projekt med mange aktører både i forhold til den interne organisering i forvaltningen og i inddragelsen af lokalsamfundet i udviklingen. I projektgruppen, hvor hun sidder, indgår repræsentanter fra Stadtbyggnadskontoret, Miljøforvaltningen, Fastighetskontoret, Gatukontoret. Derudover ledes projektet af en styregruppe med chefer, ligesom det har en politisk referencegruppe tilknyttet. Hun fortæller, hvordan hun oplever dette samarbejde som en udfordring, hvor ejerskabet til byudviklingen har været 10 år undervejs. Projektet er gået i stå flere gange, fordi det har været vanskeligt at etablere et godt samarbejde i forvaltningen.

Annette fortæller, at der skal udvikles en detaljplan for området, og at det er ambitionen at dette skal ske i samarbejde med private aktører, virksomheder og beboerne i området, hvilket også omfatter borgere i den tilgrænsende bydel Kirseberg. Som koordinator er hendes opgave at skabe kontakt til borgerne om udviklingen, men hun beskriver denne opgave som udfordrende, da lokalsamfundet også består af mange forskellige organisationer, herunder boligforeninger, kommunale og private udlejningsselskaber, mange lokale organisationer inden for blandt andet idræt og kultur, lokale institutioner som bibliotek, skole og børnehave med mere, lokale virksomhedsejere og indvandrergupper. Hun udtrykker ønske om at finde måder at samarbejde på, hvor igennem der kan skabes bedre koordinering og samsyn på udviklingen. Hendes udfordring er så at sige dobbelt i den forstand, at den både retter sig mod internt samarbejde i forvaltningen og inddragelse af lokalsamfundet.

¹¹⁰ Malmö Stad.

¹¹¹ Københavns Kommune.



Billeder fra kortlægningsøvelsen med Segevång/ Sege Park

Torkil, der er ansat i en områdefornyelse i Skt. Kjelds Kvarter på ydre Østerbro i København, fortæller, hvordan der, efter at der er truffet politisk beslutning om at igangsætte områdefornyelsen, i sommeren 2011 kommer et stort skybrud i København, der oversvømmer en af de afgrænsende veje, der fungerer som indfaldsvej til København. Det står klart at det eksisterende kloaksystem i området ikke har tilstrækkelig kapacitet og kommunen beslutter derfor at udvikle et innovationsprojekt, hvor der skal udvikles nye løsninger inden for klimatilpasning. Projektet forankres i områdefornyelsen. Herefter, fortæller Torkil, eksploderer kompleksiteten. Både i forhold til planmæssige problemstillinger og aktører og interesser. Foruden mange aktører som politiske beslutningstagere på statsligt og kommunalt niveau, fonde, forsyningsselskab, forsikringselskaber, virksomheder, forskere, arkitekter, skal projektet også afstemmes med lokale institutioner, grundejere, beboere og erhvervsdrivende. Torkil beskriver, hvordan kommunen har opdelt sig i forskellige kompetencer og interesser. Alene inden for Teknik- og Miljøforvaltningen er forskellige centre – Park og Natur, Center for Miljø og Center for Bydesign – involverede med hver deres dagsordener. Ansvar for klimatilpasningen er uklar og aktørerne vil ikke betale, før at der er sat en lovgivning op, som vil tvinge dem til at gøre det. Det gør det ikke nemmere, at de positive konsekvenser ved tilpasningen af mange aktører opleves som usynlige og meget langsigtede. Torkil fortæller videre om, hvordan projektet har været præget af fundamentale særinteresser. Der har været tvivl om, hvorvidt projektet overhovedet var godt, men kritikken er blevet tromlet. Tilpasningen fører til driftsforandringer med en anden forvaltning. Han beskriver kompleksiteten som et stort problem. Der er for mange aktører, der skal tages i ed. Det er ikke muligt at skabe tempo i projektet, når alle skal spørges.¹¹²

Ulrika, arkitekt i Stadsbygnadskontoret og projektleder på et forestående byudviklingsprojekt i Malmø-bydelen Norra Sorgenfri, reflekterer over udfordringer ved at motivere developere til at udforme mere bæredygtige løsninger i projektudviklingen. Hun fortæller,

¹¹² Torkil Lauesen, 6. december 2012

Det er interessant at notere sig ved de forskellige kortlægninger, at de planlæggere, der er involveret i de to områdebaserede indsatser, har et langt større fokus på koordinering og relationer mellem forskellige aktører, som øver indflydelse på projektudviklingen/planprocessen. Derimod er der mindre fokus på de fysiske steder, herunder bygninger og specifikke lokaliteter, som er genstand for udvikling. Gruppen der arbejder med Norra Sorgenfri, er den eneste, der fokuserer på de fysiske lokaliteter. I denne er der ikke det samme fokus på intern koordinering mellem forskellige forvaltninger, styregrupper og det politiske niveau, hvilket kan pege på, at det er en mere afgrænset gruppe, der internt i forvaltningen arbejder med projektet. Formen på refleksionerne peger på planlæggerne som forskellige fagpersoner og at de har forskellige fokuspunkter i deres arbejde. Arkitekten er mere opmærksom på de fysiske strukturer, imens kommunikations- og miljømedarbejderne er mere orienterede mod de udfordringer, som de møder i deres relationskabende arbejde. Endelig lægger den ansatte i områdefornyelsen mere vægt på de politiske dimensioner, der ligger i byudviklingen.

Dialogen mellem planlæggere og forskere i kortlægningsøvelsen sætter fokus på, hvordan planlæggerne i kraft af de mange aktører, der skal inddrages og øver indflydelse på byudviklingsprojekter, oplever at stå i situationer, som Friedmann ville beskrive som være præget af radikal usikkerhed. Hver er karakteriseret ved at udgøre særlige politiske og sociale kontekster, præget af en høj kompleksitet i problemstillinger og interesser. Her er planlæggerne ansvarlige for at forme gode relationer og medvirke til at konkrete løsninger forhandles igennem en afstemning af forskellige interesser. Situationer, hvor planlæggerne skal navigere mellem forskellige dagsordener både i forhold til et politisk niveau, kolleger i andre forvaltninger, eksterne projektsamarbejdspartnere og borgergrupper.

Kortlægningerne viste en række projekter, der var igangsat ud fra nogle overordnede guidende visioner og et planlægningsgrundlag, som var afhængige af flere aktørers deltagelse og ressourcer for at blive realiseret. Den radikale usikkerhed og muligheden for at træffe valg, og dermed vælge imellem forskellige udviklingsspor, er netop en grundbetingelse, der har været væsentlig for at forstå den videre co-designproces med *Urban Transition* spillet. I kortlægningsøvelsen blev der åbnet op for at gå ind og bevidst reflektere over og arbejde med konfigurationer i dette beslutnings- og manøvrerum, som planlæggerne igennem deres professionelle virke og gennem deres interaktion med øvrige interesser befandt sig i og træffer beslutninger inden for. Hvis der omvendt – og ud fra en rationalistisk forståelse - var en forventning til at udfaldet på forhånd allerede var bestemt, ville det give mindre mening at interessere sig for at forsøge at påvirke den særlige politiske og sociale kontekst som planlægningen er en del af.

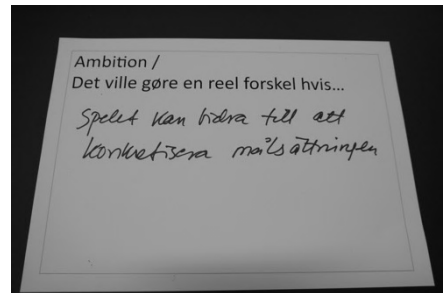
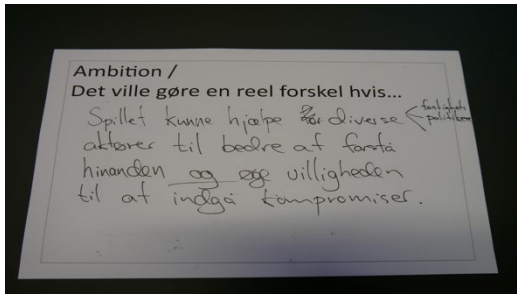
Konceptudviklingsfasen søgte derfor at problematisere eksisterende mødepraksisser i kommunerne. Designforskernes yderligere møder og dialoger med planlæggerne ledte dem til at konkludere, at der på trods af at kommunerne havde ekspliciterede politiske visioner og metoder for vurdering af bæredygtighed i byudviklingsprojekter, så skete mange af de forhandlings- og beslutningsprocesser, der vedrører bæredygtig udvikling, sted i mødelokaler, hvor deltagelseskredsen mestendels var afgrænset til at være embedsmænd. Mødesituationer, der ifølge planlæggerne var karakteriseret ved mere procedureprægede snakke og struktureret omkring en forud defineret agenda og primært visualiseret igennem arkitekttegninger. Som det allerede er blevet belyst i kapitel 6, pegede planlæggerne på, hvordan de oplevede forskellige kulturer for procesorganisering i forvaltningerne. Planlæggerne fandt det generelt vanskeligt at koordinere og samarbejde på tværs af de forskellige myndighedsroller, projektorganiseringsformer og dertil knyttede samarbejdspraksisser.

Spillet ville gøre en reel forskel, hvis..

Som afrunding på spilworkshoppen d. 6. december 2012 blev planlæggerne bedt om at beskrive, hvordan de kunne forestille sig, at mødesituationer faciliteret omkring et spil-design kunne gøre en forskel for de udfordringer, de mødte i deres praksis. Generelt var der enighed om, at spilsituationen skulle kunne skabe en platform, hvor mange forskellige aktører kunne mødes og skabe en afdækning af samarbejdsmuligheder tidligt i et projektføreløb. Mange ønsker gik særligt på at skabe en bedre dialog på tværs af forskellige interesser. Her blev udtrykt ønsker som *Spillet kan bidrage til forventningsafstemning hos alle berørte aktører (kommunale, private, organisationer, beboere, m.fl.)* og *Spillet kan give et samsyn (en fælles forståelse) af målet blandt alle berørte aktører*. Planlæggerne udtrykte ligeledes et ønske om at spillet kunne være med til at synliggøre aktørers særinteresser, og lægge op til at diskutere, hvem der får gavn af og hvem, der skal betale for fysisk omdannelse.¹¹⁵

Ligeledes knyttede en del af ønskerne sig til at skabe et bedre beslutningsgrundlag i udviklingsarbejdet, hvor spillet kunne være med til at synliggøre mulige mål og outputs, og således *bidrage til at konkretisere målsætningen og hjælpe til at prioritere indsatser*. Planlæggerne så det som væsentlig værdi, hvis spillet kunne *tydeliggøre kløften mellem visioner og økonomi* og skabe en diskussion omkring prioriteringer og kompromisser. Flere af planlæggerne arbejdede som projektledere og havde ønske om at kunne synliggøre og visualisere kompleksiteten i aktører og interesser, som udgjorde de målgrupper, der blev arbejdet med, og udvikle en forståelse af med hvilken magt og i hvilke sammenhænge, som de kunne indgå.

¹¹⁵ Refleksionsark på spilworkshop, 6. december 2012.



Eksempler på refleksionskort omkring ønsker til spillet, Spilworkshop 6. dec. 2012

Sammenfattende kan det siges, at planlæggernes refleksioner udtrykker et pragmatisk ønske om at gøre det nemmere at navigere mellem forskellige interesser i udviklingsarbejdet. Der blev her udtrykt ønsker til at udvikle et spil, der kunne understøtte samarbejde mellem faglige aktører med forskelligt fokus. Andre planlæggere fokuserede på, hvordan der kunne arbejdes med involvering af personer og organisationer i lokalområdet.

Forud for denne spilworkshop havde designforskerne haft en række indledende møder med planlæggere ude i de enkelte kommuner. Ved disse dialoger blev der af flere udtrykt et ønske om, at projektet skulle være medvirkende til at skabe et bedre tværgående samarbejde om opgaver, der berørte flere forvaltninger. Planlæggere fra Miljøforvaltningen i Malmö Stad beskrev ved flere lejligheder det som en udfordring at få Stadtbyggnadskontoret involveret i Urban Transition projektet, og fortalte at de internt i forvaltningen har diskuteret, hvordan de kan få planlæggere derfra til at lægge timer i projektet. Blandt de planlæggere, der kom fra Miljøforvaltningen, var det et specifikt ønske, at spiludviklingen skulle medvirke til at skabe øget samarbejde mellem de to forvaltninger, da Stadtbyggnadskontoret var myndighed i forhold til væsentlige byudviklingsspørgsmål. I Miljøforvaltningens perspektiv kom det også til at handle om at udfordre Stadtbyggnadskontorets mere lukkede forvaltningskultur, og i højere grad få dem til at deltage i projektudviklingsaktiviteter.¹¹⁶ Torkil fra områdefornyelsen Skt. Kjelds ønskede at spiludviklingen kunne facilitere det, som han kaldte kommuneinddragelse, hvilket også nærmere er udfoldet i kapitel 6's fortælling *Eksperiment og refleksion må knyttes til mere kommuneinvolvering*. I hans optik ville et kommende brætspil være interessant, hvis det kunne understøtte et bedre samarbejde mellem områdefornyelsen og Københavns Kommunes forvaltninger og dermed fremme en helhedsorienteret indsats i områdefornyelsen.

Planlæggerne udtrykte dog forskellige forbehold ved at inddrage interessenter uden for kommunen i det eksperimentelle udviklingsarbejde, da de ikke følte sig fortrolige med metoden og vurderede, at det var for risikabelt. *Jeg kan jo ikke invitere direktøren ind og spille*

¹¹⁶ Møde i Malmø 29. nov. 2012

ludo var en af Torkils kommentarer ved den indledende spilworkshop. Planlæggerne var bekymrede for, at spiludviklingen kunne virke forstyrrende i deres relationsskabende arbejde med borgere og investorer. Selvom nogle af planlæggerne havde erfaringer med at prøve færdigt-designede spil som samarbejdsform, var de tilbageholdende med at introducere det som en mulig samarbejdsform til deres kolleger og eksterne parter i byudviklingsprojekter. De oplevede brætspillet som metode, på daværende tidspunkt kun havde opnået en mindre udbredelse inden for planlægningsfeltet og dermed også grad af accept. Derfor vurderede de, at det færdigt udviklede spil let ville kunne opfattes som seriøs. Der blev også taget forbehold over for, om selve spiludviklingen med spiltests ville skubbe til normale mødepraksisser og måder at organisere projektudvikling på.¹¹⁷

På den måde var flere af deltagerne, mest interesserede i at udvikle et processpil. Der blev lagt vægt på, at det primært skulle understøtte bedre samarbejde internt i forvaltningerne. Det var dog ikke alle, der delte denne holdning. Anette K., der som klimakoordinator arbejdede med borgerrettede initiativer med grøn adfærd i Ballerup Kommune, udtrykte tydelig tvivl om, hvorvidt hun ønskede at fortsætte i arbejdsgruppen, hvis fokus kom til at ligge på, hvad hun opfattede som en meget top-down orienteret tilgang og hun oplevede, at spillet derved flyttede sig ud af hendes fokusfelt.¹¹⁸ Ligeledes mødte de planlæggere, der præsenterede udfordringer omkring at udvikle fælles visioner for Norra Sorgenfri, Malmø i samarbejde med private developere, heller ikke op til de efterfølgende møder i arbejdsgruppen.

Spildesignerne fra konsulentvirksomheden gav ved et efterfølgende møde med designforskere udtryk for, at de var mest interesserede i at udvikle et spil, der havde fokus på den indholdsmæssige del af bæredygtighedsbegrebet. De mente at de udviklingsønsker, som planlæggerne præsenterede, lagde for meget vægt på processerne, og derfor mindede for meget om et andet spil, som de tidligere havde udviklet. Af den grund havde de en særlig forretningsmæssig interesse i at udvikle et spil, der var radikalt anderledes. Interessen i et spil der går i dybden med konkrete bæredygtighedsgreb, har sammen med planlæggernes ønsker til spil som samarbejdsform og designforskernes intentioner derfor også betydning for de prototyper, der efterfølgende udvikles og afprøves.¹¹⁹

¹¹⁷ Møde i Københavns Kommune november 2012

¹¹⁸ Feltdagbogsnotat 6. Dec. 2012

¹¹⁹ Feltdagbogsnotat 6. Dec. 2012

Etablering af en offentlighed omkring diffuse og meget situations-specifikke samarbejdsudfordringer

De samarbejdssituationer, der blev løftet frem under konceptudviklingsfasen, udtrykker alle unikke situationer, hvor problemerne ikke er velafgrænsede og nogle, der blot skal løses. Derimod præsenterer de problematiske situationer præget af usikkerhed, uorden og ubestemmelighed (Schön, 1983). Det er ikke bare situationer, hvor der er konflikter mellem forskellige interesser, men de viser også nytænkende projekter i forhold til eksisterende planlægningspraksisser i kommunerne. En vigtig opgave for den efterfølgende spildesignproces blev derfor at udvikle en tilgang, der kunne fastholde det overordnede fokus på at understøtte tværfagligt samarbejde, og samtidig respektere situertheden af specifikke samarbejdskonstellationer i forskellige byudviklingsprojekter. Der skulle med andre ord arbejdes med designtaktikker, der kunne muliggøre at artikulere en offentlighed omkring en meget generel erfaring med forvaltningsmæssig silotænkning, der kunne samle opmærksomhed blandt planlæggere, der oplevede problemstillingen ud fra forskellige praksissituationer.

Konceptudviklingsfasen og de indledende møder med planlæggerne bragte ikke radikale nye forståelser på problemindramninger. Men de skabte et vigtigt input til designbrief og indramning af den videre proces. Samtidig var det med til at introducere planlæggerne til mere ukendte socio-materielle praksisser omkring spil som samarbejdsform, og invitere dem ind som co-designere i en spiludviklingsproces. Dette kan ses som det første skridt i et intenderet forsøg på at etablere en offentlighed omkring problemer med tværfagligt arbejde imellem planlæggere. Det, som Dewey også beskriver som *community of inquiry*, hvor der i en blandet gruppe af planlæggere og forskere skabes et fordybet fokus på erfaringer med problematiske situationer, og bruger dem som afsæt til at definere ønsker til fremtidige praksisser.

Igennem designforskernes mobiliserende arbejde, begyndte der at tegne sig en kernearbejdsgruppe af planlæggere, der efterfølgende fik en vigtig betydning i forhold til at udvikle spileksperimenter. Men de manglende erfaringer med at arbejde med spil som samarbejdsform pegede også på, hvordan designforskere havde en kritisk opgave i at mobilisere opmærksomhed og opbygge tillid til at spillet kunne bidrage med friske perspektiver på eksisterende mødeformer omkring udvikling af planforslag.

Designbrief som outcome på problemindramning

Baseret på input fra denne dag og de foregående møder omkring udfordringer og ønsker til fremtidige samarbejdsformer, udviklede forskere og spildesignere et designbrief. I designbriefet blev der lagt vægt på, at spillet skulle tage fat i konfliktfyldte *knäckfrågar*, der

trådte frem i specifikke planprocesser karakteriseret ved at have mange involverede partnere. Ligeledes skulle spillet tage fat i de forskelle og uenigheder, som kunne opstå, når nogle planlæggere har fokus på langsigtede visioner og planer, imens andre har blikket rettet på kortsigtede gevinster og drift. De forventede brugssituationer blev beskrevet som at være 2-3 timers møder/workshops, hvor spillet ikke anvendes til ideudvikling, men primært skulle skabe reelle inputs til et efterfølgende samarbejde og eventuelt også beslutningssituationer. Ifølge designbriefet skulle spillet også sigte på at blive anvendt af forskellige aktører og stakeholders både tidligt og løbende i planlægningsprocesser. Som eksempelvis for lokalplaner eller masterplaner blev myndighedsgodkendt. Det blev ydermere ekspliciteret at en del af spil-materialet blev modulerbart, så det kunne tilpasses forskellige kontekster af steder og aktører. Designbriefet kan også findes i bilag F.

Ud fra designbriefet blev tre prototyper på spil, baseret på forskellige genretyper, udviklet af spildesignerne. Prototyperne blev på efterfølgende workshops blev diskuteret, testet og videreudviklet i samarbejde med designforskerne og planlæggerne. De tre spilprototyper bestod i:

1. Processpil med fokus på bæredygtig omstilling. Heri var der en særlig vægtning af det substantielle indhold og information om bæredygtighed, med sigte på at øge vidensgrundlaget omkring, hvad bæredygtig omstilling er.
2. Samarbejdsspil, hvor det primære fokus lå på at fremme samarbejde mellem deltagere, der arbejder med et specifikt projekt
3. Dilemmaspil, med fokus på at simulere skarpe og komplekse situationer, der kan opstå i en urban omstillingsproces.

Udvikling af spilkoncept: Refleksioner omkring muligheder for at iscenesætte forskellige samarbejdssituationer

I dette afsnit vil det, med udgangspunkt i arbejdet med prototyperne til *Urban Transition* spillet, blive analyseret og diskuteret, hvordan udviklingen af spilleplade med indhold, spilleregler og materialer kan danne ramme for refleksiv praksis mellem forskere og planlæggere. Herunder, hvordan selve co-design processen med udviklingen af et relevant spilkoncept, skaber indblik i samarbejdsproblematikker i byplanlægning. Det var en begrænset gruppe af planlæggere, der deltog i designudviklingen. Forskernes indblik i udfordrende samarbejdssituationer, som de opnåede under deres dialoger med planlæggerne, spillede derfor en afgørende rolle her. Trods den begrænsede succes med direkte inddragelse, så er denne analysedel vigtig for at skabe fokus på, hvordan designprocesser

kan bringes i dialog med og struktureres omkring problematikker i byplanlægningsfeltet. Analysen søger at vise, hvordan design-thinking kan udvikle nye formater for dialog og samarbejde omkring tværfaglige problemstillinger i byplanlægningspraksis. Her rettes opmærksomheden på udviklingen af spilprototyper og formulering af det indhold, der senere skal danne ramme for den dialog, der iscenesættes igennem spileksperimenterne, som bliver udfoldet i kapitel 8.

Ifølge Maria, den ene af designforskerne, udgør udviklingen af en spilleplan i sig selv et centralt og kreativt kortlægningsarbejde med diskussion af struktureringsproblematikker inden for byplanlægningspraksis. Hun argumenterede for, at hvis man i en omstillingsproces springer dette udviklingsarbejde over, og i stedet anvender allerede udviklede strukturer, har man mistet en vigtig mulighed for at forstå den geografi, inden for hvilken, man arbejder. Afprøvningen af prototyper indgik som en del af designdialogen. Her var udgangspunktet et 'tomt' spil eller metaspil, som nærmere gives form igennem designprocessen. Spillerne arbejder ud fra mere enkle strukturer, som udvikles til et mere dynamisk spil igennem identifikation af vigtige variabler, aktører og processer og, hvordan disse forholder sig til hinanden.¹²⁰

Maria beskriver i et brief til spildesignerne formålet således:

Målet i denna första fas är att använda spelutvecklingen som sådan, snarare än själva spelet, som en dialogform. Spelutvecklingen blir i sig ett designspel. Spelutvecklingsaspekten intensifierar och medvetandegör designprocessen, dess ramverk, dess olika faser och dess kritiska punkter (...) Miljöbyggprogram Syd (eller de flesta kvalitetssäkringsprogram) är uppbyggt som ett enkelt poängspel där olika kriterier bedöms och kan leda fram till en högre eller lägre "grönytefaktor" eller större eller mindre "ros". Målet är att nå bortom sådana enkla spelmodeller och istället skapa ett öppet och modifierbart spel.¹²¹

Hun beskriver, hvordan kvalitetsprogrammer – i eksemplet et Malmö og Lund baseret vurderingssystem for miljørigtigt byggeri - kan anskues som en mere simpel spilmodel, der med udgangspunkt i forud fastsatte kriterier, gør det muligt at lave en kvantificerbar vurdering af planforslag. Ambitionen med spiludviklingsprocessen var i stedet at åbne op for mere situationsbaserede spilmodeller, hvor deltagerne bestemmer hvilke kriterier der er relevante at vurdere et planforslag på, igennem dialogbaserede forhandlinger og kritiske situationelle refleksioner omkring den planmæssige kontekst.

Spilprototyperne blev testet og diskuteret igennem en serie af tre workshops i februar og marts 2013. I spilstene undersøgte planlæggere og forskere de forskellige materials værdi for at understøtte samarbejde om urbane omstillingsprocesser blandt medarbejdere

¹²⁰ Projektansøgning Grönt Spel, forår 2012

¹²¹ Maria Hellström Reimer, dec. 2012

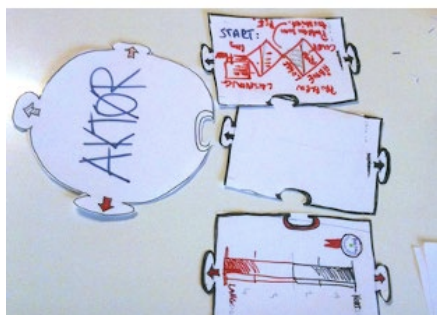
fra forskellige forvaltninger. Det blev undersøgt hvordan materialerne talte sammen med de værdier og rutiner, der prægede de planlæggere, der deltog i design-eksperimenterne. Som det ses i participatory design litteraturen udgør spilformater intenderede forsøg på at opstille andre regler for hverdagspraksis. Analysen viser, hvordan materialernes back-talk til situationen hjælper planlæggere og spildesignere til at nærmere at forstå potentialer og uforudsete problemstillinger (Schön, 1992). Dette dels i konkrete samarbejdssituationer i byudviklingsprojekter og dels gennem planlæggernes og forskernes kritiske indsigter i samarbejdsrelationer og perspektiver på, hvordan samarbejdspraksisser alternativt kan udformes.

Eksperimentel afprøvning af prototyper på samarbejdsspil

Den første workshop for afprøvning af spil-prototyperne blev afholdt d. 19. Februar 2013 i Ballerup. Her var der fokus på at udforske og afprøve forskellige spilmekanikker, der kunne understøtte samarbejdsformer i kommunerne. I alt deltog 13 personer fra forskergruppen, kommunerne, projektledelsen og spildesignerne i Gametools. Der var også en del afmeldinger fra planlæggernes side denne dag. Spildesignerne havde i samarbejde med designforskere udviklet tre forskellige prototyper af spil, der på forskellig vis søgte at adressere de udfordrende samarbejdsforløb som planlæggerne på tidligere møder og workshops havde skitseret: *Byen*, *Barriärspelet* og *Knäckfrågaspelet*. Deltagerne blev opdelt i tilsvarende tre grupper, hver faciliteret af en spildesigner, hvor de afprøvede spillene, i hvad der blev kaldt game-jams. Formatet var quick-and dirty mock-ups, hvor de materialer, der blev arbejdet med, var simple med felter klippet ud i papir tegnet med tusch samt post-its og træbrikker. Spildesignerne stod for dagens struktur, der blev indledt med en kort præsentation af, hvordan spildesign kunne medvirke til at systematisere samarbejds- og forhandlingsprocesser.

Et centralt mål i introduktionen var at klæde planlæggerne, der ikke før havde prøvet at arbejde med spil som samarbejdsform og spildesign på til, hvordan de skulle være med til at videreudvikle spillet. Spildesignerne understregede at spil kan opfattes som en særlig måde at kommunikere på. Samtidig blev det betonet at gode spil rummede en stor grad af valgfrihed, at de skal give mulighed for fordybelse og have en social dimension. Workshopen blev afsluttet med en fælles opsamling med umiddelbare erfaringer med afprøvning af spilprototyperne samt refleksion over, hvordan de kunne udvikles og anvendes som samarbejdsform i de projekter, som planlæggerne selv var engagerede i, samt i bæredygtige omstillingsprojekter mere generelt. Erfaringer og refleksioner omkring spilprototyperne blev yderligere drøftet ved et møde i kernearbejdsgruppen, der fandt sted godt en uge efter. Her blev det også endeligt besluttet, hvilken af prototyperne der skulle arbejdes videre med.

På en spil-workshop 9. april i Malmø blev der afprøvet en videreudviklet version af prototypen, som spildesignerne havde udarbejdet. Formålet var at komme med forslag til at forme de underliggende principper i spillet og indhold, der kunne skabe et fordybet fokus på bæredygtig udvikling, skabe ideer til ekstra nødvendige materialer og give eksempler på mulige brugssituationer. Igen var det en mindre tværfaglig gruppe af planlæggere fra forskellige kommuner, forskere og spildesignere, der deltog.



Billeder fra workshop, 19. februar, der også viser de mere simple materialer, der her blev arbejdet med

Tre prototyper på design-spil

Her præsenteres kort de tre prototyper, der blev afprøvet på den ovenfor beskrevne workshop i Ballerup, for at give et indblik i, hvilke formater for samarbejdssituationer,

som planlæggerne konkret reflekterede på baggrund af. Denne præsentation afrundes med planlæggernes refleksioner i forbindelse med afprøvningen af spillet.

Det informative spil - Byen

Den første prototype, *Byen*, udgjorde et mere informativt og pædagogisk lærings spil med fokus på samarbejde. Det handlede om at se byen som et sted med begrænsede ressourcer, som der må prioriteres imellem, både på det individuelle niveau og med tanke på fællesskabet. Udgangspunktet for spillet var en mikrogeografisk repræsentation af en by optegnet på en spilleplade, hvor der samtidig var optegnet en række 'kriser', som den var udsat for. For eksempel kunne det handle om at byens topografiske forhold gav særlige udfordringer omkring afledning af regnvand. Spillerens bevægelsesmuligheder blev bestemt ud fra et CO2-barometer, hvor deres træk enten ville resultere i en problemforstærkende adfærd, der ville blive markeret med sorte brikker på barometeret. Omvendt ville problemløsende adfærd blive markeret med grøn. Spillets mål var at sikre at byen overlever og ikke går under som resultat af de kriser, som den er konfronteret med.¹²²

Det blev fremhævet af de deltagere i workshoppen, der afprøvede denne prototype, at der var meget fakta bundet til spillet, og de fik en fornemmelse af, at man kan opnå mange informationer ved at spille det. Særligt Anette K., klimakoordinator i Ballerup Kommune, udtrykte en stor begejstring for spillet, som hun mente kunne tilpasses til at bevidstgøre mange af de borgergrupper, som hun søgte at få kontakt med, hvordan deres livsstilsvalg på en større skala har miljø- og klimapåvirkninger, og illustrere for dem hvordan de kan tilpasse deres handlinger i den nære hverdag. En anden planlægger påpegede at det ville være vanskeligt at foretage de beregninger af negative og positive påvirkninger, der skulle fastsætte værdien på CO2-barometeret. Det blev diskuteret, hvordan man kunne tydeliggøre for spillerne, hvad man får tilbage, hvis man yder. De vurderede at det bliver svært, at lave koblingen mellem handlinger i det nære hverdagsliv og påvirkninger på de næste generationers liv på jorden.¹²³

Der var flere af de deltagende planlæggere, der var skeptiske over for dette spilformat, som de oplevede havde et allerede meget fastlagt værdisæt. En planlægger var utilfreds med, at det fungerede som en simulering, en slags SimCity på et bræt. Planlæggerne mente at det mest lagde op til at blive spillet i en 8. Klasse, og i mindre grad egnede sig til at blive spillet i og imellem forvaltningerne. De vurderede at prototypen i højere grad lagde vægt på at uddanne deltagerne i hvad der er rigtigt og forkert, hvis de ønskede at være med til at løse bestemte bæredygtighedskriser. Derimod inviterede den ikke i særlig grad

¹²² Noter fra designforskere og spildesigneres designmøde og præsentationer på workshoppen.

¹²³ Mødelog fra møde i kernearbejdsgruppen 1. marts 2013.

til, at deltagerne selv bragte deres viden i spil, og gav dem kun begrænset mulighed for at lære af hinanden.¹²⁴

Barriär-spelet

Fokus i den anden prototype, *Barriär-spelet*, lå på at identificere de mange barrierer, der forsinker eller blokerer for at integrere målsætninger om bæredygtighed i bestemte projekter, samt at finde forskellige mulige løsninger på barriererne. Udgangspunktet for spillet var et konkret byplanlægningsprojekt. Projektet skulle løses igennem forskellige barrierer i forskellige faser i processen. Det kunne knytte sig til beslutningsprocesser, finansiering, høringsberettigede parter, høringsprocesser, med mere. Barriererne blev opsat som fysiske brikker rundt på en modulær spilleplade. Barriererne kunne medvirke til at drive spillet, og dermed også projektet/samarbejdet, fremad. Men de kunne også medvirke til, at man måtte gå nogle felter tilbage. Med spildesignet blev der lagt op til, at spillerne selv definerede, hvordan man kunne vinde spillet ud fra de målsætninger man havde for det konkrete planlægningsprojekt, som en spilsession blev organiseret omkring.

I Barrärspillet var det vigtigt at planlæggerne satte deres konkrete viden i spil og reflekterede nærmere over, hvordan de oplevede barrierer og mulige løsninger. Ved den efterfølgende evaluering var en væsentlig konklusion, at et så stærkt fokus på barrierer nemt kunne skabe modvilje blandt planlæggerne om at italesætte dem. Hvis der for eksempel er en chef, der har noget i klemme, så er det vanskeligt at arbejde med dem igennem et sådant spilformat. Her blev det understreget af planlæggerne, at det var vigtigt at gøre det mere ufarligt at tale om de barrierer, der ellers ofte bliver behandlet som tabu. En anden svaghed ved spillet, der blev fremhævet var, at spillets fokus på ressourcer og barrierer krævede en stor viden hos de enkelte deltagere om det projekt, som spillet organiseres omkring. Det ville potentielt udelukke en stor gruppe fra at deltage, som ellers ville kunne bidrage med synspunkter. Dette gjaldt ikke bare borgere, men også internt i forvaltningen og særlig i relation til samarbejder, hvor planlæggerne påpegede at kun få eller ingen ligger inde med den komplette viden om muligheder. Diskussionerne i gruppen førte til en beslutning om at fjerne fokus fra de barrierer, der opstod i de forvaltninger og projektgrupper, der var involverede i et udviklingsprojekt. I stedet blev det vurderet som mere interessant at fokusere på barrierer og prioriteringer i udviklingen af projekter.¹²⁵

Knäckfräga-spelet

Fokus i dette spil var på, hvorfor nogle ideer strander i de offentlige forvaltninger. Spillet var tænkt til at skulle fokusere på forskellige beslutningsprocesser og regler samt lovkrav, som en ide må gennemgå, for at kunne blive virkeliggjort. Ideen var at spillet skulle medvirke til at facilitere en samtale mellem planlæggere og kvalificere ideer, der handler om

¹²⁴ Feltdagbogsnotat 19. Februar 2013.

¹²⁵ Feltdagbogsnotat 19. februar 2013

at integrere kommunale visioner om bæredygtighed. Spillepladen var opbygget som en forhindringsbane udgjort af barrierer, problemområder og aktører med forskellige interesser og udgangspunkter. Spilmeknikken var konstrueret som et puslespil, hvor spillerne skulle kombinere problemområder på måder, der i planlægningssituationen skabte det bedste grundlag for kvalificering af ideen. Intentionen var at processen bliver dramatiseret i forskellige faser, såsom i målformulering, proces og implementering. Dermed sigtede spilmeknikken på at udvide forståelsen af et problemfelt og de indbyrdes relationer mellem problemer, samt synliggøre 'livliner' og konsekvenskæder.

Den gruppe der afprøvede prototypen knækfråga-spelet vurderede, at det kunne fungere godt til facilitering af en samtale. Flere af deltagerne fremhæver det som en fordel, at spillet kunne tilpasses den enkelte spilsituation, hvor den specifikke målgruppe har indflydelse på formen. Spillet kunne anvendes senere i en planproces efter mål er blevet formuleret, og planlæggerne mente at det muligvis ville kunne bruges til at kvalificere diskussioner og vurderinger. Dette var som flere af deltagerne fra gruppen fremhævede afhængig af kvaliteten af de knækspørgsmål, der blev stillet og det materiale, der blev lagt til grund for diskussionerne. Kvaliteten af spillet oplevedes også betinget af, hvor gennemarbejdet et problemfelt ville være, og antallet af indbyggede muligheder. Planlæggerne kom også med forskellige forslag til situationer, hvor spillet kunne anvendes. Eksempelvis mellem de kommunale forvaltninger eller projektsekretariater som ideindehavere og de investorer, fonde eller andre, der skulle finansiere ideerne. Eller i møder med boligforeninger, hvor målet var at blive enige om indsats, der skulle formindske deres energiforbrug, eksempelvis igennem renoveringer.

Efter at have afprøvet prototyperne, var der størst opbakning blandt de deltagende forskere og planlæggere til, at det spil der skulle udvikles, kunne skabe rammer for en anden type dialog og refleksion end de møderutiner, planlæggerne normalt indgik i. Workshoppen blev afsluttet med at de tre grupper præsenterede deres forslag til en videreudvikling af spilideerne. På tværs af de tre spil, var der overordnet enighed om, at det er vigtigt at kunne bringe sin egen virkelighed ind i spillet, og at det var konkrete ideer, barrierer og muligheder, som skulle udforskes i spillet. Ved det opfølgende møde i kernearbejdsgruppen besluttes det, at der skal arbejdes videre med prototypen *knækfrågaspelet*, som skal finpudses og nuanceres til på en efterfølgende workshop.

Indramning af spilleregler, materialer og spilmekanikker

Formålet med det stadie, der havde fokus på spillets konceptudvikling, var at gøre planlæggerne opmærksomme på designprocessen og den rammesætning, som den udføres ud fra. Afprøvningen af de forskellige prototyper fungerede som en måde til at vise planlæggerne, hvordan spil udgør et særligt socio-materielt sprog og praksis, der kan organiseres

på forskellige måder alt efter, hvad der ønskes opnået. Planlæggerne reflekterede over, hvordan de forskellige spilleregler havde en afgørende betydning for, hvilken dialog der blev organiseret mellem deltagerne, samt hvilke outcomes, der kunne produceres. Prototyperne hjalp til at evaluere forskellige materials værdi i at understøtte fælles refleksion og samarbejde. Der var som sagt ikke enighed blandt alle planlæggerne om, hvilken af prototyperne, der fungerede bedst. Klimakoordinatoren Anette K. så størst værdi i læringsspillet omkring byens CO2 forbrug, fordi hun kunne bruge det som udgangspunkt for en debat om bæredygtig livsstil i de borgerinddragende processer, som hun arbejdede med.

For designforskere og spildesignere leverede afprøvningen af prototyperne sammen med planlæggerne også vigtig information til at forstå uforudsete problemstillinger og potentialer. Det var med til at guide den videre designproces igennem indkredsning af de problemstillinger, der skulle løses (Schön, 1983). I alle tre prototyper blev der arbejdet med spilleplader, hvilket understreger Vaajakallios pointe om at disse netop udgør centrale elementer i at forandre atmosfæren væk fra at ligne et normalt møde og dermed skærpe deltageres opmærksomhed på situationen. Workshoppen viste at selvom at spillepladen var vigtig for at sætte scenen for samarbejde, så var det væsentligt at den heller ikke kom til at være for fastlåst, sådan som tilfældet var med det informative spil, *Byen*. Derimod værdsatte spillerne et modulært design, hvor spillepladen kan designes og struktureres efter, hvad der er på dagsordenen i den enkelte samarbejdssituation. Reglerne i designspil er drivkraft for dialogen mellem deltagerne (Brandt et al, 2008). Eksperimenterne viser, hvordan de deltagende planlæggere reagerede forskelligt på de spilleregler, der lå i de forskellige prototyper. Spilmekanikker der lagde op til direkte at adressere konflikter, blev beskrevet af flere planlæggere som problematiske i forhold til at virke taktisk engagerende for de deltagere, der kan have noget i klemme. I en sådan situation ville spilmekanikkerne miste deres funktion i at virke som generative værktøjer, til at udforske eksisterende forhold, og spekulere omkring alternative konfigurationer af det eksisterende. Planlæggerne reflekterede at det enten vil afholde vigtige kolleger i at deltage i spillet, eller at tilbageholde information, der kunne hjælpe til at udfolde problematikken. Et vigtigt princip i de udførte tests af prototyper var også, at spillereglerne skulle være åbne for genfortolkninger. Planlæggerne var med til at udføre genfortolkninger, sådan at de sammen med spildesignerne var med til at definere et meningsfuldt fokus. De vage regler og åbne spilmaterialer følger Brandts pointe om at opmuntre deltagerne til at arbejde aktivt med emnet og være eksplicitte i at beskrive, hvordan de forstår og fortolker spilmekanikkerne, som de finder meningsfulde at arbejde med (Brandt et al, 2008). På prototype-workshoppen fandt planlæggerne altså særlig værdi i at arbejde med *knækkefråga-spillet*, der derefter videreudvikles ved også at integrere elementer fra *barrierespillet*.

Der var stor enighed blandt planlæggerne, at spillet skulle designes sådan at, at det kunne tilpasses de enkelte planlægningsituationer inden for hvilke det anvendes. På baggrund af prototype-workshopen og et efterfølgende opsamlingsmøde med kernearbejdsgruppen, besluttede spildesignforskerne at udvikle spillet som et modulært brætspil, hvor deltagerne eller eventuelt mødeleder udvælger, hvilke vinkler, som det er interessant at diskutere udviklingskoncepter ud fra og igennem opbygningen af spillepladen sætter dagsordenen for samarbejdssituationen. Det var også på dette tidspunkt, at spillet fik sit navn *Urban Transition*, efter en afstemning blandt projektdeltagerne i UTØ. En uddybet beskrivelse af det endelige spils opbygning kan findes i kapitel 2, og vil ikke blive nærmere forklaret her.

De beslutninger omkring, hvordan spillet udformes og hvilke greb der fravælges, udtrykker konkrete betydningsskabelsesprocesser mellem planlæggere og forskere omkring, hvordan gode tværfaglige samarbejdsprocesser iscenesættes. Diskussionerne på workshopsne viser at planlæggerne reflekterer over, hvordan konflikter er del af den planlægningsmæssige hverdag, som spilformatet må tilpasse sig. En væsentlig opmærksomhed bliver derfor rejst omkring, hvordan spillepladen kan medvirke til at neutralisere dialogen omkring konfliktfyldte spørgsmål. I et pragmatisk perspektiv skulle *Urban Transition* spillet hjælpe til at identificere områder, som der kan samarbejdes om på trods af uenigheder og forskellige metoder og tilgange i de kommunale forvaltninger.

De forskellige spil-prototyper skulle vise planlæggerne, hvordan spillereglerne var åbne for genfortolkning, og give dem mulighed for at skabe et meningsfuldt fokus omkring iscenesættelse af tværfagligt samarbejde i byudviklingsprojekter. Generelt viste arbejdet med den nærmere udformning af spillematerialer, at planlæggerne fandt det svært at forholde sig meget eksplicit til de enkelte spillematerialer, og der var en tendens til i højere grad på at fokusere på, hvordan de forskellige spilstrukturer rammesatte diskussioner. Planlæggerne pegede især på, hvordan spilmekanikkerne ikke måtte gøre, at spillet tog for lang tid og var for svært at sætte sig ind i. Planlæggernes refleksioner viser, hvordan det tager tid at skulle udvikle en mestring af nye materialer og formater omkring samarbejde, som adskiller sig fra de rutiner og kulturer i planudvikling, som planlæggerne kender og er vant til at indgå i. Deres bekymringer viser også at nye designformater kan opleves som fremmedgørende, hvor det kræver at de bruger meget tid på at udføre mere selvstændige genfortolkninger uden at være assisterede af forskerne.

Forhandlinger om bæredygtighedskriterier igennem fælles betydningskabelse

Ovenstående afsnit zoomede ind på de diskussioner, der opstod i forbindelse med spillets form og spilmekanikker. I det følgende skal vi derimod se nærmere på den proces af identificering, artikulering og forhandling af bæredygtighedsproblematikker, der kom til at udgøre spillepladens indhold. Således fokuseres der på, hvordan planlæggere og forskere formulerer de diskussioner, som *Urban Transition* spillet ønskes at iscenesætte. Processen er et eksempel på socialt forhandlede forståelser af begreber i byplanlægning, der er forankret i planlæggeres egne erfaringsverdener. En spildesign-proces kan således give planlæggere mulighed for at formulere, hvad de opfatter som centrale værdier, der skal debatteres i projektudvikling. Ligeledes kan de igennem arbejdet med formuleringer være med til at pege på, hvordan bestemte problemstillinger og spørgsmål skal løftes.

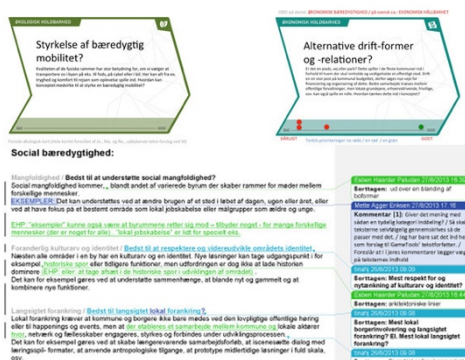
Bæredygtighedskriterier på en modulerbar spilleplade

Bæredygtighedskriterierne blev udviklet på baggrund af de politiske visionserklæringer, der allerede eksisterede i kommunerne, herunder klimaplaner, områdefornyelsesprogrammer og bæredygtighedsværktøjer. Men samtidig blev bæredygtighedskriteriernes formuleringer og fokus nærmere diskuteret igennem en lang række møder og workshops, hvor planlæggere og forskere skrev tekster til det færdige spil. Hele denne udviklingsproces rummede mange diskussioner af, hvad planlæggerne opfattede som de væsentligste bæredygtighedskriterier. Ikke mindst også hvilke forståelser, som hver enkelt deltager havde af kategorierne.

Ledet af de to designforskere blev planlæggerne inviteret igennem møder og mailudvekslinger til at skrive på udkast til formuleringen af de bæredygtighedskriterier, der kom til at udgøre den modulerbare spilleplade. De øvrige forskere fra *Urban Transition Øresund* blev ligeledes inviteret til at bidrage i denne fase. I løbet af processen opstod der mange interessante diskussioner omkring hvilke målsætninger og værdier, der var mest centrale for planlæggernes forståelse for, hvad der udgør en bæredygtig byudvikling. Herunder hvordan disse nærmere skulle defineres og gives indhold, og hvordan planlæggere og forskere mente at de skulle formidles i konkrete mødesituationer. Det blev hurtigt tydeligt, at der indgik mange dimensioner i, hvad planlæggerne og forskerne forstod ved begrebet 'bæredygtig byudvikling', og det ikke var muligt at formidle alle disse dimensioner fuldstændigt i på spilbrættet, hvis ikke potentielle andre spillere skulle finde det for informationstungt og stå af. Diskussionerne omkring formulering af spillefelterne kom derfor i høj grad til at handle om hvilke værdier, der skulle prioriteres og virkede mest engagerende for tværfaglige diskussioner. Det er her interessant at se, hvordan formuleringerne udgør eksempler på socialt forhandlede forståelser af begreber i byplanlægning, der var forankrede i planlæggernes egne erfaringsverdener.



Møde om formulering af bæredygtighedskriterier



Formulering af spillefelter om social bæredygtighed

Ovenstående figur viser et udsnit af de tekster og formuleringer, der blev arbejdet med, hvor der er blevet defineret tre tematikker under social bæredygtighed: *Mangfoldighed, foranderlig kulturarv og identitet*, samt *langsigtet forankring*. Alle tematikker åbner op for en bred fortolkning, og i eksemplet diskuterede planlæggerne, hvordan og hvor meget de nærmere skulle beskrives. For eksempel om det skulle præciseres at mangfoldighed ud over at udvikle byrum, der skaber rammer for møder mellem forskellige mennesker, også rummer en blanding af boligformer og lokal jobskabelse.

Feltet omkring kulturarv og identitet blev fremhævet som vigtigt, da mange af de byudviklingsprojekter, som planlæggerne var involverede i, foregik som byomdannelse i eksisterende byområder. Herunder var det en del tidligere industriområder, som planlæggerne pegede på rummede en vigtig kulturarv. Borgerinddragelse blev af mange af planlæggerne løftet som et centralt punkt i diskussioner af, hvad begrebet social bæredygtighed omfatter. Indledningsvis blev alle spillefelter under social bæredygtighedsdimensionen indrammet som spørgsmål om forskellige former for borgerinddragelse, hvilket kan tilskrives at mange af de aktive planlæggere i arbejdsgruppen selv arbejdede ud fra dette fokus. Facilitatorerne besluttede, bakket op af øvrige deltagere i UTØ, derfor delvist at skabe en refokusering, så der blev skabt et større fokus på mere langsigtede dimensioner af social bæredygtighed. Men det var også hurtigt klart, at der var forskellige opfattelser af borgerdeltagelse, hvor nogle planlæggere lagde vægt på at det handlede om at anvende en stor diversitet i metoder, imens andre lagde mere vægt på at skabe langsigtet engagement og ejerskab. Det viser, hvordan deltagerne bragte deres personlige forståelser af, hvad der var vigtigt ind i formuleringen af spillepladen og af det også kunne ses som en nærmere afspejling af de planopgaver, som de var engagerede i.

Diskussion omkring inddragelse af frivillige var også vigtige hos flere af de planlæggere, der deltog i udviklingen af spillepladen. Det blev i sidste ende formuleret som en del af bæredygtighedskriteriet: *Hvilket koncept sikrer bedst langsigtet lokal forankring?* Nogle af planlæggerne så en særlig nødvendighed i at få taget dybere diskussioner af, hvordan samarbejde med frivillige organisationer kunne udvikles og styrkes, idet de oplevede at inddragelse af frivilliges ressourcer i stigende grad var kommet på den kommunale dagsorden. De mente at det kræver at de kommunale organisationer kunne blive enige om særlige former for forankring og procesfacilitering over tid. Det blev for eksempel oplevet presserende for Torkil, der arbejdede med borgerinddragelse i Skt. Kjelds Kvarter og Annette L., der arbejder med at udvikle borgerdialogen i Sege Park. På møder blev det derfor drøftet, hvordan spillet kan lægge op til at diskutere i konkrete byudviklingsprocesser, hvordan at samarbejde med frivillige organisationer kunne organiseres som en mere integreret del af planlægningsprocessen og om der skal etableres særlige samarbejdsplatforme. Det viser, hvordan formuleringen af bæredygtighedskriterier søgte at tage fat i og rette fokus på, hvad planlæggerne oplevede som aktuelle udfordringer i byplanlægningen.

Formulering af spillefelter omkring økologisk bæredygtighed

Med ambitionen om, at spillet skulle danne grundlag for at skabe et helhedssyn på planlægningsprojekter, var der i udvikling af bæredygtighedskriterierne også brug for at inddrage en bred gruppe af ekspertiser. Både planlæggere og øvrige forskere knyttet til UTØ projektet medvirkede til at skrive formuleringer. Deltagerne forsøgte her at sammenfatte de problemstillinger omkring økologisk bæredygtighed, som planlæggerne havde rejst igennem aktiviteterne i det bredere UTØ projekt. Herunder problemstillingen at flere af planlæggerne fandt det svært at rejse krav om miljøstandarder i byggeri, bydesign og resourceforbrug, som rækker ud over de krav, der fastsættes i de nationale lovgivninger. Da dette skulle oversættes til bæredygtighedskriterier på spillepladen, blev det diskuteret, om der skulle rettes fokus på særlige områder, hvor miljømål bør skærpes. Der kom hurtigt en erkendelse af at det kunne skabe en udtømmelig liste. Det blev besluttet i stedet at vælge mere generiske formuleringer omkring *økologisk innovation*¹²⁶ og *grøn signalværdi*.¹²⁷ Disse fik en relativt høj vægtning ved siden af de to øvrige felter omkring økologisk bæredygtighed – *miljøvenlige energisystemer* og *klimavenlige transportformer* – der endte med at blive en del af det endelige spil. De substantielle felter afspejler, hvordan der blandt deltagerne var en særlig prioritering af netop disse områder, der samtidig knytter sig til infrastrukturelle dimensioner af byudvikling.

¹²⁶ *Hvilket koncept er bedst til grøn innovation?* (Modulært spillefelt *Urban Transition* spillet).

¹²⁷ *Hvilket koncept sender flest "grønne" og "blå" signaler?* (Modulært spillefelt *Urban Transition* spillet).

Her vises et eksempel på den endelige formulering af spillefeltet økologisk innovation:

Hvilket koncept er bedst til grøn innovation?

Økologisk innovation handler både om det hårde og det bløde. Det er ikke kun nye teknologiske løsninger til energieffektivisering eller håndtering af regnvand, men handler også om for eksempel at fremme bæredygtige adfærdsmønstre. Eksempler: Ny teknologi, involvering af frivillige, lokale bæredygtige kredsløb.

I stedet for at definere mere faste parametre for vurdering af et projekts økologiske bæredygtighed, giver dette spillefelt mulighed for en mere åben diskussion af, hvad der kan forstås som økologisk innovation i et givet projekt. Det er op til deltagerne selv at afgøre graden af innovation og kvalitet i forhold økologisk bæredygtighed. Det lægger op til en bred forståelse af innovation ved at pege på, at sociale dimensioner som ændring af adfærdsmønstre også spiller en særlig rolle. På den måde lægger formuleringen af bæredygtighedskriteriet op til at facilitere en diskussion omkring nogle af de udfordringer, som Annette L. har beskrevet præger det forvaltningsinterne samarbejde i Sege Park. Det gælder for eksempel spørgsmål om at forene planlæggernes borgerrettede aktiviteter - herunder dialoger med lokale skoler og klubtilbud - med de ambitioner, der ligger i at udvikle tekniske løsninger, der kan gøre Sege Park til det næste *hållbarhetskyldfönstor*.¹²⁸

I formuleringerne omkring økonomisk bæredygtighed var det særligt to af UTØ's øvrige forskere, der var penneførere, og hvor formuleringerne efterfølgende blev diskuteret i arbejdsgruppen. Det er dog tydeligt at det de lagde vægt på, også har rod i diskussioner med planlæggere på projektmøder. For eksempel handler bæredygtighedskriterierne på de modulerbare spillefelter om langsigtet totaløkonomi i byggeprojekter, indtænkning af alternative finansieringsformer og, hvordan man finder de bedste løsninger for drift af løsninger i tværsektorielle projekter.

Kollaborativ kortlægning og prioritering af bæredygtighedsproblematikker, der skal løftes i en tværfaglig dialog i byudviklingsprojekter

Som det blev understreget af designforskerne, udgør udviklingen af spillepladen en vigtig opgave til at diskutere struktureringsproblematikker inden for byplanlægningspraksis. Det er afgørende for at forstå den geografi, som designpraksis arbejder indenfor. Sammen med den foregående konceptudviklingsfase, hvor planlæggerne var med til at indramme problemstillinger og fremsætte ønsker til spil som samarbejdsform, udgjorde denne fase en central del af et kollaborativt kortlægningsarbejde, der kunne gøre deltagerne klogere på urbane omstillingsproblematikker. Det understøttes af litteraturen inden for participatory design, der beskriver hvordan planlægning af regler, design af materialer

¹²⁸ Den overordnede politiske målsætning for udviklingen af Sege Park.

og facilitering af spildesign-events udgør vigtige faser for at organisere co-design og påvirke et godt outcome (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Det arbejde og forhandlinger af tværfaglige forståelser, der blev lagt i udviklingen af spillepladen for *Urban Transition* spillet, var altså afgørende for kvaliteten af de samarbejdssituationer, der efterfølgende blev iscenesat igennem spileksperimenterne i kommunernes byudviklingsprojekter. DiSalvio peger på, hvordan designmetoder kan engagere sig i tværvideenskabelige spørgsmål og hjælpe til at artikulere utydelige problemstillinger og organisere kompleks viden. Spiludviklingsforløbet viser hvordan selve udviklingen af en designtaktik som et brætspil, udgør et væsentligt skridt i denne proces.

Arbejdet med at identificere, formulere og prioritere mellem de bæredygtighedsmål, der skulle indgå i det endelige spil, viser hvordan udviklingen af et spil igennem en co-design proces, kan strukturere en kortlægning og skabe et overblik over spørgsmål, som planlæggere kan løfte, når de ønsker mere systematisk at diskutere bæredygtighed i projektudviklingen. Fokus på at udvikle et helhedsperspektiv på forskellige bæredygtighedsdimensioner inden for økologisk, social og økonomisk bæredygtighed inviterede planlæggerne, der arbejdede ud fra forskellige faglige baggrunde, til at bidrage med deres perspektiv på, hvad de så som vigtige diskussioner at tage i de byudviklingsprojekter, som de var involverede i. På den måde muliggjorde spilformatet, at de meget forskellige projektdeltagere i UTØ kunne bringe deres egen virkelighed ind i spillet. Diskussionerne viste, hvordan kompleksiteten hurtigt voksede, når planlæggere og forskere forsøgte at udvalge og beskrive kategorier inden for det meget generiske koncept som bæredygtig udvikling netop udgør. Det forsøgtes håndteret igennem mere uddybende eksempler, som dog ledte til den erkendelse, at beskrivelsen derved udgrænsede mange andre muligheder. Det var nødvendigt at beskrivelserne ikke blev for snævre, sådan at spillet kunne være relevant for mange forskellige typer projekter. Igennem designmålet om at formulere et begrænset antal spillefelter, der kunne anvendes af andre planlæggere i både svenske og danske kommuner, var deltagerne samtidig tvunget til at prioritere, hvilke felter og formuleringer, der skulle rammesætte diskussioner.

Som designtaktik etablerer udviklingen af spillepladen en ramme for at forskellige discipliner og vidensformer kan mødes. I en pragmatisk optik kan man tale om, at spillet skaber betingelser for at etablere en offentlighed og undersøgelsesfællesskab omkring en anerkendt problematik i byplanlægning med at organisere et bredere tværfagligt samarbejde mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger. Bæredygtighedsperspektivet bliver i byplanlægningspraksis ofte betragtet som invitation til at arbejde fordybet med dette. Spillets bæredygtighedskriterier bliver med deres generative beskrivelser udviklet med en hensigt om, at de kan fungere som boundary objects, der åbner for forskellige fortolkninger, der kan engagere planlæggernes forskellige færdigheder og viden om specifikke bæredygtighedsmål. Den indbyggede tvetydighed i spilmekanikkerne, kan på den måde

hjælpe spillerne i at være eksplicite i deres valg og forståelser og skabe rum for personlige indsigter, kommentarer og ideer.

Kortlægning, diskussion og prioritering af bæredygtighedsdimensionerne på spillefelterne udtrykker et konkret eksempel på, hvordan en participatory design tilgang søger at navigere i, og skabe basis for kollaborativ handling inden for en multidisciplinær og kompleks projektkonstellation. På den måde søger den at udvikle nye konceptualiseringer af handlingsstrategier inden for en meget sammensat praksisvirkelighed. I den optik viser udviklingen af spillepladen, hvordan participatory design strategier, som Parker og Schmidt netop peger på, kan anvendes med et mere strategisk sigte om mediere mellem de forskellige interesser, som skal medvirke i problemløsningen (Parker & Schmidt, 2017). Designforskerne såvel som de øvrige forskere, der deltog i udviklingen af spillepladen, fik derfor også en politisk rolle i dels at mobilisere planlæggere til at deltage i at udvikle bæredygtighedskriterierne. En væsentlig udfordring for designforskerne var, at det kun lykkedes få et mindre antal planlæggere til at deltage direkte i at formulere bæredygtighedskriterierne. Derfor var denne del af spiludviklingsprocessen også afhængig af den bredere erfaringsbase af problematiseringer og ønsker til praksisudvikling, der var etableret igennem det samlede UTØ-projekt. Designforskerne kommer sammen med de øvrige forskere og projektledelse derfor også til at spille en væsentlig rolle i at formidle planlægges forskellige typer af viden og ønsker til at fremme bæredygtig byudvikling i de kommunale organisationer.

Udviklingen af spillepladen viste også, hvordan designprocessen var udfordrende for mange planlæggere at forstå. Den begrænsede deltagelse og afbud til workshops vidnede om en tidspresset hverdag og at flere planlæggere savnede at se en mere direkte relevans i forhold til de opgaver de var engagerede i. Det er med til at pege på, hvordan designforskere og spildesignere nøje må overveje metoder, der skaber en oplevelse af relevans i feltet af planlæggere. Beslutninger omkring spillets indhold og struktur viser også at der skabes nogle afgrænsninger af nogle typer planopgaver. Designbeslutningerne betyder, at spillet målrettes til at fungere i tidlige faser af projektudviklingsforløb, hvor fysiske greb i planforslag skal præciseres og udvikles. Nogle af planlæggerne ønsker om at fokusere mere specifikt på bottum-up borgerinitiativer, der ikke har en direkte har en opkobling på fysisk udvikling, fik derfor ikke plads i det endelige spildesign.

Som Reimer understreger, har design-thinking vundet en bred udbredelse i strategiske og administrative rum, og er anerkendt som en måde at udfordre eksisterende organisatoriske rutiner. Design-thinking må dog ikke være et førstevalg i sig selv, som en måde at løse udfordringer med tværfagligt samarbejde i byplanlægningspraksis. Væsentligt, som det understreges inden for participatory design feltet, er at udvikle en kritisk bevidsthed om, hvordan designtilgange kan bidrage til virkelige forandringer for dem der deltager.

Her interesserer denne ph.d. afhandling sig for, hvordan spildesignet er med til at strukturere dialog og samarbejde mellem tværdisciplinære grupper af planlæggere i konkrete planudviklingssituationer. Herunder hvordan spilformatet udvikler refleksioner hos planlæggere, der nuancerer det vidensgrundlag, som specifikke planlægningsprojekter bygger på. I den kontekst argumenteres det, at den pragmatiske position inden for organisationsstudier og byplanlægningen, og mere specifikt teorier omkring refleksiv praksis og social læring kan medvirke til at evaluere effekterne af design-thinking strategier.

Efter at have taget fat i, hvordan udviklingen af et brætspil igennem en co-design proces kan generere fordybende indsigter omkring udfordrende samarbejdssituationer i planlægning, vil det følgende analysekapitel se nærmere på, hvordan afprøvning af det mere færdigudvikle *Urban Transition* spil i en række virkelige planlægningssituationer i kommunerne var med til at etablere tværfaglig refleksion og samarbejde omkring udvikling af planforslag mellem planlæggere med forskellige faglige baggrunde.



8. Spileksperimenter og iscenesættelse af tværfaglig refleksion

Dette kapitel fortæller om, hvordan det nu mere færdigudviklede brætspil *Urban Transition* bliver afprøvet i en række virkelige planlægningsituationer ude i de 3 kommuner, og hvordan planlæggerne reflekterer over spillet som ramme for tværfaglig dialog og samarbejde i bæredygtig byudvikling. Spileksperimenter og refleksionsworkshops involverer planlæggere fra kommuner, der er præget af forskellige organisatoriske strukturer. Planlæggerne kommer også fra forskellige forvaltninger, der er præget af forskellige arbejdsopgaver og fagkulturer. Spileksperimenterne iscenesættes omkring projekter med forskellige politiske opdrag og organisatoriske setups. Som konkrete eksemplificeringer dykkes der ned i to spileksperimenter. Det ene handler om opsamling i på udredninger og input til en bæredygtighedsstrategi for det strategiske udviklingsprojekt, Sege Park i Malmø, Det andet handler om kvalificering af et projektforslag for omdannelse af et centralt beliggende industriområde i Roskilde. Planlæggerne og de konkrete praksissituationer etablerer således nogle situationelle perspektiver på, hvordan der igennem et iterativt designeksperiment som spil, kan arbejdes med at udvikle et tværfagligt vidensgrundlag i udviklingen af planforslag. Her skaber spillet en særlig socio-materiel ramme for refleksion og social læring mellem planlæggere, ligesom det udgør en særlig mikro-politisk intervention i de rutiner og praksisser, der præger planarbejdet i kommunerne. Dette udfoldes nærmere igennem planlæggernes evaluerende tanker omkring spileksperimenterne og spil som samarbejdsform, som diskuteres på refleksionsworkshops. Som det skal vise sig her i analysen, er det eksperimenter, der både skaber engagement og nye erfaringer hos planlæggerne, men også vækker bekymringer om, hvorvidt det kan indpasses som en samarbejdsform i det daglige myndighedsarbejde.

Spiltests: Iscenesættelse af reflection-in-action

I perioden april 2013 til januar 2014 blev der gennemført flere spiltests som led i videreudviklingen af spildesignet. Dette skete ude i tre af de fem kommuner,¹²⁹ der deltog i Urban Transition Øresund projektet og med deltagere fra forskellige forvaltninger og professionelle fagområder. Hver spil-session var organiseret omkring en konkret byudviklings-case, som planlæggerne var engageret i. Med udgangspunkt i denne var planlæggerne i tilrettelæggelsen med til at definere to til fem temaer/koncepter, som nogle der

¹²⁹ Roskilde og Københavns kommuner samt Malmö Stad

skulle prioriteres og diskuteres op mod hinanden og videreudvikles igennem spilsessionen. Umiddelbart efter hver spilsession, blev de specifikke spil-mekanikker diskuteret med deltagerne, og på baggrund af deres kommentarer blev de tilpasset i de videre iterationer af spillet. Som en del af opsamlingen efter hver spilttest, blev deltagerne også opfordret til at dele refleksioner omkring de kollaborative erfaringer, som spillet var med til at skabe. Dette inviterede til at sætte spørgsmål ved nuværende praksisser, eller var med til at sætte fokus på indsigter og samtaler omkring den aktuelle byudviklingscase, som der var behov for at udvikle på efterfølgende møder. Planlæggerne fra kernearbejdsgruppen deltog i flere eksperimenter, imens deres kolleger i de kommunale forvaltninger blev inviteret med til at deltage i eksperimenterne.



Billeder fra spilttest

Det interessante ved spil, som også har været fremført i forskningslitteraturen, er at de kan være en måde at simulere komplekse situationer for den gruppe deltagere, der engagerer sig i spillet. For at vende tilbage til Schön, så kan en spilsituation, hvis den er struktureret og faciliteret rigtigt, potentielt skabe et beskyttet eksperimentelt miljø, hvor deltagerne kan udvikle nye perspektiver til at forstå, analysere og håndtere de problematiske og usikre situationer, som de konfronteres med igennem deres professionelle praksis. Selve ideen om at arbejde med spildesign og spilttest som en måde at skabe praksis-situeret viden om håndtering af komplekse tværfaglige samarbejdssituationer, kan beskrives som en eksplorativ strategi i et iterativt designeksperiment, der udforsker forskellige handlemuligheder i et byudviklingsprojekt. I spillet bliver de defineret som koncepter, der skal udvikles efterhånden som de flyttes rundt på spillepladen og konfronteres med de forskellige bæredygtighedskriterier.

Her kan man genkalde Friedmanns teori om den praksisbaserede læringsproces, hvor personlig og teoretisk viden kombineres i konkrete spileksperimenter og efterfølgende refleksionsworkshops, der gennemføres i arbejdsgruppen. Eksperimenter og refleksionsworkshops var med til at aktivere personlig viden, men samtidig også koble det til normative overvejelser omkring egne praksisser og de resultater, som planlæggerne arbejdede hen imod. På den måde var spileksperimenterne rammesættende for diskussioner af,

hvordan planlæggerne kunne forandre noget til det bedre. For eksempel ved at opbygge tillid hos en gruppe unge til, hvordan de kan påvirke udviklingen i deres lokalområde, hvordan man kan højne miljøstandarder i byggeri, eller stille højere krav til energieffektivitet.

Oversigt over spiltests

Her følger en oversigt over de planlægnings spørgsmål og mødesituationer, der blev rammesættende for spiltestene.

Kommune	Case	Deltagere
Malmö Stad <i>April 2013</i>	Koordinering og samarbejde i den projektgruppe, der står bag udviklingen af området Sege Park	Medlemmer af projektgruppe for udviklingen af Sege Park
Malmö Stad <i>Januar 2014</i>	Drøftelse af fremtidige tiltag i byomdannelse i et tidligere hospitalsområde i Sege Park, Malmö Kvalificering af udredninger og input til videre politisk proces. Energikoncepter + infrastruktur, udvikling byrum til mødesteder og urban gardening	11 Medlemmer af forvaltnings-overgribende projektgruppe og styregruppe for udviklingen af Sege Park
Malmö Stad <i>November 2013</i>	Diskussion af byudviklingsprogram for Västra Dockan i Vestra Hamnen i Malmö Som en del af en lokalplan proces – at diskutere og videreudvikle dele af det daværende forslag ud fra forskellige bæredygtigheds-parametre. / Test af en anden dialogform mellem kolleger fra forskellige forvaltninger i Malmö stad.	2 medarbejdere fra Stadsbyggnadskontoret, 2 medarbejdere fra Gatukontoret, 1 medarbejder fra Miljøforvaltningen UTØ-forsker, Designforsker

<p>Roskilde Kommune</p> <p><i>Juli 2013</i></p>	<p>Planlægning og koordinering af proces for udarbejdelse af udviklingsprogram for Viby Sjælland. Hvordan går forvaltningen fra inddragelse til en højere grad af samarbejde med borgere i et lokalsamfund? Hvordan kan rammerne for dette samarbejde planlægges, så borgerne oplever, at de er med til at præge udviklingsplanerne?</p>	<p>Ca. 5 medlemmer af projektgruppe bag byudviklingsprogram for Viby Sjælland</p> <p>1 designforsker</p>
<p>Roskilde Kommune</p> <p><i>August 2013</i></p>	<p>Input til at kvalificere en developers projektforslag (som interesseret køber) til udvikling af et tidligere industri- og jernbaneområde i Roskilde</p> <p>Kommunen / Den ansvarlige planlægger skulle formulere sin feedback på developerens skitseforslag – i forhold til kommunens bæredygtighedsparametre mm.</p>	<p>11 Medarbejdere fra Plan og Udvikling opdelt i 2 grupper.</p> <p>Designforsker, spildedesigner, UTØ forsker</p>
<p>Københavns Kommune</p> <p><i>December 2013</i></p>	<p>Diskussion, videreudvikling og prioritering mellem to mulige projektforslag for re-design af Skt. Kjelds Plads som en del af en klimatilpasningsindsats, der finder sted i regi af en områdefornyelse. Dialog mellem lokale borgere, lokalt erhverv, områdefornyelsen og andre forvaltninger.</p>	<p>3 medarbejdere i områdefornyelsen, 2 lokale borgere, en medarbejder fra Center for Trafik.</p> <p>1 designforsker</p>
<p>Københavns kommune</p> <p><i>Juli 2013</i></p>	<p>Input til videreudvikling af helhedsplan for Nordhavn</p> <p>Diskussion af midlertidige anvendelser, udvikling af byrum og styrkelse af det grønne i byrummet – eks. lommeparker</p>	<p>7 Medarbejdere fra Teknik- og Miljøforvaltningen</p> <p>Designforsker, UTØ forsker</p>

Se bilag C for nærmere uddykning af projekterne og de koncepter og bæredygtigheds-spørgsmål, som spiltestene blev struktureret omkring.

Som det fremgår i oversigten, var der variation i de samarbejdssituationer, som iscenesættes igennem spileksperimenterne, der blev organiseret med forskellige aktørkonstellationer og omkring forskellige typer planlægningsprojekter i kommunerne. De omfatter kvalificering af lokalplansgreb, drøftelse af re-design af et klimasikret byrum, udvikling af beslutningsgrundlag for bæredygtighedsstrategi, koordinering af en borgerinddragelsesproces, feedback på developers projektforslag, etc. Fælles for dem er dog, at de knytter sig til udviklingsfaser i et projekt, frem for at fokusere på evaluering af gennemførte projekter. De fokuserer heller ikke på de mødesituationer, hvor der er fokus på at træffe endelige beslutninger, eller diskutere implementering af specifikke tiltag. Samarbejdssituationerne udgør alle real-world eksperimenter, hvor der arbejdes med i virkelige cases og struktureret omkring en dagsorden, der sigter på at komme videre i planarbejdet. Casene viser, hvordan de rummer forskellige udviklingsmuligheder.

For at få et indblik i, hvordan disse spileksperimenter udspillede sig og altså iscenesatte tværfaglige dialoger mellem planlæggere, vil analysen nærmere zoom ind på to af spiltestene: (1) Sege Park: Inputs til bæredygtighedsstrategi i dialog på tværs af projektgruppe og styregruppe (2) Slagterigrunden i Roskilde: Kvalificering af developerforslag – udvikling af trafikforhold og fokus på kulturarv. Spileksperimenterne udtrykker koreograferede situationer af reflection-in-action hvor planlæggerne aktiverede hver deres repertoires af erfaringer og, som blev bragt til forhandling med deres kolleger. De viser, hvordan planforslagene blev udviklet igennem dialog omkring problemindramning og betydnings-skabelse omkring centrale målsætninger i planlægnings-situationer, hvor planlægningsprojekter og det vidensgrundlag, som de bygger på, var forbundet med betydelig usikkerhed.

Sege Park: Inputs til bæredygtighedsstrategi i dialog på tværs af projektgruppe og styregruppe

Spil-test omkring Sege Park i Stadshuset, Malmø 14. Januar 2014

Spiltesten var arrangeret som en tre timers eftermiddagsworkshop, hvor 11 planlæggere fra Malmö Stad deltog

Workshoppen tog afsæt i den tværfaglige projektgruppe bag Sege Park. Workshoppen var arrangeret med formål at komme med både tekniske og sociale input til en bæredygtighedsstrategi for byområdet Sege Park i Malmø og gøre det til *Malmö's näste Hållbarhets skyltjänster*. Det foregående år var der gennemført en række udredninger i Malmø

Stad, der skulle fungere som underlag for planprogrammet for 2014. Forventningerne bag de lokale arrangører (planlæggerne) af spilsessionen var, at diskussionerne i den tværfaglige projektgruppe for Sege Park skulle medvirke til at prioritere, hvilke dele af udredningerne, der skulle løftes frem og videreudvikles i en bæredygtighedsstrategi for bydelen. Bæredygtighedsstrategien skulle fungere som underlag for den helhedsplan/detaljplan, der var planlagt at skulle udarbejdes efterfølgende. Særligt var der et ønske om at skabe en bedre dialog på tværs af styregruppe og projektgruppe.

Johanna, ansat i Miljøforvaltningen og medlem af projektgruppen, var lokal hovedarrangør fra Malmö Stad. Hun var ligeledes ansvarlig for efterfølgende at udarbejde bæredygtighedsstrategien for området. Koncepter fra Miljøprogrammet blev trukket ud og sat i centrum for diskussioner i to spil-runder, der blev gennemført i to tværfaglige grupper, hvor forskerne også sad med som deltagende observatører.

Første spilrunde: Energikoncepter og systemer

Første spilrunde havde et teknisk fokus på, hvilke energikoncepter og systemer, der fremtidigt skulle implementeres i bydelen. Her var det en særlig intention at diskutere, hvorvidt det eksisterende kulvertsystem,¹³⁰ der var etableret under det gamle hospitalsområde, skulle anvendes eller afvikles, og hvilke konsekvenser det ville have at fjerne det. Johanna samt en anden planlægger fra Miljøforvaltningen havde formuleret fire koncepter, der lagde op til, at der (1) skulle arbejdes videre ud fra de reguleringer, der indgik i den nationale lovgivning, der ligger i bygningsreglementet,¹³¹ (2) at der skulle arbejdes på at indfri de mere ambitiøse mål sat i Miljöbyggprogram Syd klasse A, eller om der med udgangspunkt i forskellige modeller (3 & 4) skulle arbejdes videre med at tilpasse og opgradere det nuværende kulvert-rørsystem, i den fremtidige energiforsyning i Sege Park.

Jeg sidder med som observatør i den gruppe, hvor Per-Arne medlem af styregruppen og leder af den Miljøstrategiske afdeling i Malmö Stad også deltager. Under de første felter/bæredygtighedskriterier, skal planlæggerne diskutere i hvilken grad de fire koncepter bidrager til (1) økologisk innovation og (2) miljøvenlige energisystemer. Her er der en generel enighed om de mål og retningslinjer, der ligger i det Miljöbyggprogram, som forvaltningen selv har været med til at udvikle, er det bedste. Derimod udtrykker de utilfredshed over for de reguleringsmuligheder, der ligger i det nationale bygningsreglement. Disse to koncepter diskuteres næsten ikke, da deres værdi giver sig selv for

¹³⁰ Et rørsystem til transport af vand

¹³¹ BBR20

planlæggerne, der konsekvent giver dem henholdsvis højeste og laveste points igennem spilsessionen.

Holdningerne er mere delte, når det kommer til hvorvidt bevaring af kulvertsystemet kan være med til at fremme økologisk innovation. Nogle af planlæggerne giver udtryk for at det er ufleksibelt, imens andre argumenterer stærkt omkring, at det giver bedre forudsætninger for udviklingen af byområdet og henviser blandt andet til en konference afholdt omkring udnyttelse af kulvertsystemer. Planlæggerne oplever at den afsatte tid er for kort til at diskutere i. Det er især en af dem, der tager ordet og nogle af de andre opfordrer til at hver laver lidt kortere indlæg. Det er ikke alle planlæggerne i den tværfaglige gruppe, der oplever at de har den fornødne tekniske viden, og de spørger til, hvem der har denne viden i forvaltningen. Der eksisterer usikkerhed blandt deltagerne, om en udvidelse af kulvertsystemet repræsenterer den bedste tekniske løsning, og ligeledes, om det økonomisk kan betale sig. Diskussionen handler derfor om at kortlægge forskellige for og imod argumenter. Det viser altså her, hvordan planlæggerne forsøger at danne et større overblik over den problematiske situation og den usikkerhed, der er forbundet med, om det er en god beslutning at udvide kulvertsystemet.

En af planlæggerne spørger ind til, om det er kommunen eller energiaktørerne, der ejer kulvertsystemet og dermed har mandat til at udvide systemet til alle bygninger. Gruppen drøfter, hvordan en udvidelse indebærer en betydelig økonomisk risiko og diskuterer, hvem der skal finansiere og drifte det. De har betænkeligheder ved at sende regningen videre til skatteydere og fremhæver at indkomstniveauet i Malmö stadig er lavere end i andre universitetsbyer.

Da planlæggerne flytter over på andet konceptudviklingsfelt, foreslås en trinvis udbygning af kulvertsystemet efterhånden som nye huse opføres. Generelt finder de, at der er meget store investeringer forbundet med infrastruktur som kulvertsystemer og at det eksisterende kulvertsystem i Sege Park er meget lille. De anerkender at en udvidelse af kulvertsystemet kunne udgøre en innovativ løsning og at Sege Park kunne være test-bed for afprøvning af sådan en løsning. Men de diskuterer også om innovation og bæredygtighed ikke kommer til at stå i modsætning til hinanden grundet de betydelige investeringer.

Spillerunde: Livet mellem husene

Anden spilrunde tager udgangspunkt i, hvilke sociale kvaliteter i livet mellem husene, der skal præge Sege Park. Her er der bl.a. fokus på mødesteder for unge, byhaver, indgangstovr, motionsspor og en naturlig scene. Planlæggerne diskuterer forskellige

muligheder for at udvikle uderummene som del af en social bæredygtig udvikling af Sege Park. Her ændres det faglige perspektiv væsentligt væk fra en teknisk problemstilling, hvilket betyder at de planlæggere, der arbejder med de borgerrettede indsatser i Sege Park og den tilstødende bydel Segevång, nu deltager mere aktivt i diskussionerne. Gruppen af planlæggere er særligt positivt stemt over for at etablere byhaver i det meget grønne område som Sege Park udgør og ser mulighed for, at det kan inspirere til en grøn livsstil og sundhed samt danne ramme for sociale møder og integration i området. Det foreslås at de større byhaver komplimenteres med flere små, så flere beboere har adgang. Det diskuteres, hvordan de forskellige koncepter kan invitere forskellige grupper af beboere til at bruge uderummet. Athanasios, der har været med til at formulere koncepterne, rejser ud fra hans lokale netværksarbejde i området en række punkter, som han mener, at kommunen må være opmærksom på i den fysiske udvikling af uderummene. For eksempel peger han på, hvordan der mangler flere mødesteder for unge. I et tidligere interview, som jeg har haft med ham, har han netop fremhævet, at der i projektgruppen for Sege Park har været et manglende fokus på dette.¹³²

Særlig diskussionen omkring et bydelstorv kommer til at fylde meget, da planlæggerne taler ud fra forskellige målbilleder af, hvordan det kan udvikles som et mødested i bydelen. Der er enighed om at pladsen fungerer som et gennemgangsrum og ikke rigtig bruges. Men det bliver også klart at de nuværende visionsbeskrivelser for pladsen – *træffes og få ideer* – er ukonkrete. Nogle rejser tvivl om, hvor meget det er muligt at aktivere pladsen, da den ligger på kanten og ikke centralt i boligområdet. Samtidig ligger pladsen perifært i forhold til det centrale Malmø og det vurderes derfor svært at tiltrække butikker. De unge fremhæves som en mulighed for at aktivere pladsen og skabe byliv. Andre i gruppen kritiserer denne ide ud fra et argument om, at ungdomslivet ikke er naturligt forekommende. Johanna erkender, at der efter diskussionerne er behov for nærmere at præcisere målsætningerne for udviklingen af torvet og få det omsat til et konkret forslag.

Spileksperimentet blev umiddelbart efter evalueret ved en fælles diskussion mellem planlæggere og forskere. De refleksioner, der her kom frem omkring spil som samarbejdsform, vil blive nærmere udfoldet længere fremme i dette kapitel.

¹³² Dette fremgår også af fortællingen, Forskellige målbilleder skaber konflikter i samarbejdet i afhandlingens kapitel 6

Slagterigrunden i Roskilde: Kvalificering af developerforslag – udvikling af trafikforhold og fokus på kulturarv

Spil-test om slagterigrunden i Roskilde. 19. august 2013

Spilworkshoppen var arrangeret i forbindelse med, at planlægger i Roskilde Kommune, Sune, skulle specificere og prioritere kommunens feedback et projektforslag fra en developer, der var interesseret i at købe et gammelt industriområde. Han ønskede at bruge workshoppen til ideudvikling og faglig sparring med kolleger fra Plan og Udvikling og Kulturforvaltningen. Interessant ved denne spilsituation er at se, hvordan planlæggere med forskellige fagligheder og myndighedsopgaver og planstrategiske syn på udviklingen af et ældre skoleslagteriområde ved siden af Roskilde station engageres i fælles dialoger omkring de væsentligste prioriteringer og fokusområder, som Sune kan fremsætte over for developeren. Workshoppen skete også umiddelbart før en sammenlægning mellem Kultur- og Fritidsforvaltningen og Plan og Teknikforvaltningen.

Sune og hans kollega Esben havde diskuteret centrale temaer for projektet ca. 3 uger inden. Mette, den ene af designforskerne, og Sune reviderede disse til de 4 overordnede koncepter. Arkitektur, Sammenhæng, Byliv og Trafik. Sune formulerede detaljer omkring koncepternes indhold på hvert sit A4-ark. I alt deltager 12 kolleger i workshoppen, der deles op i to tværfaglige grupper.

Sune starter med at præsentere projektforslaget, der blandt andet indebærer, at alle de eksisterende bygninger i området rives ned, og der bygges nye 5-6 etagers bygninger, der ikke forstyrrer domkirkenes identitetsgivende profil til byens skyline. Derefter præsenterer designforskeren Mette og spildesigneren PJ *Urban Transition* spillet og spillereglerne. Som noget nyt eksperimenteres der med æggeur i stedet for timeglas i den ene gruppe. En anden ændring består i at der ikke kan gives negative points. Der går omkring 30 minutter med præsentationen. Deltagerne giver udtryk for, at der er meget de skal informeres om og oplever et vist informationsoverload. Spillet går i gang.

Jeg sidder med som observatør i den gruppe, der er ledet af planchef Jan Bille. Projektforslaget testes op imod benspænds-felterne *Foranderlig kulturarv* og *Integreerede Energisystemer*. Deltagerne er enige om, at projektet ikke klarer sig så godt i forhold til de spørgsmål, som benspænds-felterne stiller. I det hele taget vurderes projektet ikke at bidrage særlig meget til en bæredygtig byudvikling. Spillerne er usikre på spillets gang i startfasen. Generelt finder de det svært at overholde den tid, som er sat igennem spillereglerne, til at diskutere på de enkelte felter. Benspænds-feltet *Økologisk innovation* giver anledning til diskussion i gruppen omkring udkørselsforhold for cyklister. Deltagerne finder at der i projektforslaget primært er taget hensyn til bilisterne. Særligt peges

der på, at projektplanen lægger op til, at der er udkørsel på samme sted, hvor der i forvejen er problemer med cyklister og gåendes tryghedsfølelse.

Konceptudvikling: Hvordan bedre trafikforhold – hvad prioriterer vi?

Da min gruppe når til første felt omkring konceptudvikling, er der særlig opmærksomhed på, hvordan der kan udvikles bedre forhold for cyklister. En deltager foreslår en alternativ cykelrute og tegner den ind på et kort over området. *'Hvor reel er utrygheden?'*, spørger en anden. En tredje fremhæver en trafiktryghedsundersøgelse og argumenterer derfor at det er vigtigt, at man forbedrer forholdene, hvis man vil sikre, at flere vil cykle. Diskussionen kommer også til at handle om, hvorvidt man skal sløjfe nogle af parkeringspladser, som projektforslaget ellers lægger op til. *Måske er der for mange i forhold til at understøtte dem, der skal være stedets brugere?* kommenterer en af planlæggerne. Muligheder for alternativ placering af parkeringspladser diskuteres i gruppen. Nedgravning af parkering og ramper foreslås. Generelt er der enighed om vigtigheden af at sikre tilgængeligheden til den tilgrænsende togstation for bløde trafikanter.

Konceptudvikling: Mere fokus på kulturarv og sammenhæng med den omkringliggende by

Projektforslaget giver ligeledes anledning til en fordybet diskussion af byliv, som også bliver taget op på en fælles refleksionsrunde mellem grupperne. I den anden gruppe, styret af Esben er der en diskussion, der primært er initieret af medarbejdere fra Kulturforvaltningen, om hvordan en bevaring af flere af de eksisterende bygninger og bebyggelsesstruktur kan bidrage til at skabe mere byliv og en oplevelse af noget autentisk. De er særligt optaget af bevaring af en specifik ældre bygning, *Remisen*, som de fremhæver, har en særlig kulturhistorisk værdi. Men en bevaring af noget af den øvrige eksisterende bygningsstruktur betones også som en kvalitet. Medarbejderne fra Kulturforvaltningen foreslår blandt andet, at bebyggelsen kunne kobles op på en arkitektur- og kulturrute og i den sammenhæng altså kunne bidrage til en turismeoplevelse. I den anden gruppe, hvor jeg sidder med, rejses ligeledes spørgsmålet om, man vil acceptere, at det hele rives ned. Her argumenterer deltagerne for det vigtige i, at byudviklingen også efterlader historiske spor af, at Roskilde også har været en industriby. Det diskuteres, hvilken rolle det førhen lukkede byudviklingsområde skal have i den samlede bystruktur, nu hvor det åbnes. Her ses koblingen til det tilstødende stationsområde som central. Stationsområdet beskrives som port til Roskilde også i et turismeøjemed. En åbning af området ses i det hele taget vigtig for at skabe mere byliv. Planlæggerne drøfter muligheder for at have et kulturhus i en af de gamle bygninger og lade kulturhuset være driver for byliv. Der ses en værdi i at åbne remisen op, hvor brugerne har forskellige aktiviteter i huse, og samtidig deltager i et fælles ansvar og drift omkring bygningen.

Diskussionen bærer præg af, at deltagerne tænker i konkrete løsninger og alternativer. Det på workshoppen forberedte kortmateriale over byudviklingsområdet anvendes til at tegne på. Grupperne arbejder videre med trafikløsninger, sammenhænge mellem funktioner og genanvendelse i industriens spor. Konceptet byliv har derimod fået få point i 3. konceptudviklingsrunde og viser, hvordan planlæggerne ikke vurderer at det fremlagte projektforslag forholder sig særlig fyldestgørende til dette spørgsmål.

Grupperne er gennem diskussionerne i benspænd-felterne kommet frem til forskellig point-givning af koncepter. For eksempel er konceptet *Arkitektur* topscorer i Jans gruppe imens den er bundskraber i Esbens. Det afspejler at de planlæggere, der sidder med i grupperne, har forskellige faglige og værdimæssige syn på, hvad der er vigtigt at fokusere på i fremtidig omdannelse og revitalisering i det gamle industriområde. Men det kan også skyldes de forskelle i struktur, der blev skabt for diskussionerne med udvælgelsen af spillefelter. I Jans gruppe, hvor arkitektur blev topscorer, var et af de første spillefelter med til at rejse diskussionen om foranderlig kulturarv og identitet, hvorimod den anden gruppe ikke på samme måde med deres spillefelter blev sporet ind på spørgsmål om områdets arkitektur.

På de sidste felter må spillerne speede processen op, fordi der er blevet brugt for meget tid på at diskutere i starten af projektet. Hvilket betyder at felterne *alternativ finansiering* og *ny borgerinddragelse* ikke bliver diskuteret nær så meget. Generelt er min oplevelse af spilworkshoppen, at der er en udbredt enighed og samarbejdende kultur omkring konceptudviklingen. Der har ikke været nogle særinteresser eller modstridende synspunkter, som de deltagende planlæggere kom op og diskutere omkring. En planlægger peger på at han mangler en diskussion af spørgsmål omkring jordforurening i det tidligere slagteriområde i den måde, som spillet er organiseret på. Ligeledes bliver det fremhævet at spillet kunne løfte en diskussion af, hvad kommunen får ud af det som samfund ved at acceptere eller videreudvikle på developerens skitseprojekt.

Erfaringerne fra den afrundende fælles evaluering på spileksperimentet præsenteres nærmere senere i dette kapitel.

Jeg vil nu uddybe, hvordan disse spilsituationer etablerer særlige former for refleksiv praksis, hvor tværfaglige grupper af planlæggere arbejder med problemindramning og konceptudvikling i real-life planlægningssituationer. Formålet er at vise, hvordan de empiriske eksempler på spileksperimentet etablerer perspektiver på, hvordan re-konfigurationer af mødesituationer kan iscenesætte tværfaglige praksisrefleksioner omkring kvalificering af planforslag, hvor den fælles refleksion kobles direkte til mere detaljerede udkast til handlinger og re-design af planforslag.

Refleksion i praksiseksperimenter - Problemindramning og konceptudvikling i real-life planlægningssituationer

De uddybede eksempler fra spileksperimenterne tydeliggør, hvordan problemforståelser og løsninger ikke er givne på forhånd i de to planlægningssituationer og understreger planlæggernes kreative arbejde med at indfri de politiske målsætninger, der guider udviklingen af byområderne. Der var på det tidspunkt endnu ikke etableret forståelser af, hvilke målbilleder som et lokalt torv skal etableres ud fra, eller hvordan bygninger og kulturhistoriske spor kunne bevares igennem en lokalplanproces. Ud fra de udredninger, der er foretaget omkring udviklingen af Sege Park var det fortsat usikkert, hvorvidt det er bedst at videreudvikle det eksisterende kulvertsystem eller ej. Muligheden bliver drøftet ikke kun ud fra de tekniske dimensioner, men knyttes også til spørgsmål om økonomiske konsekvenser og muligheder. Diskussionen indrammes ydermere af, hvordan man kan indfri det politiske ønske om at udvikle et nyt eksempelprojekt på grøn omstilling, og er således ikke afgrænset til spørgsmål om teknologi og økonomi.

Spileksperimentet i Roskilde viser, hvordan opbygningen af spilleplader ud fra forskellige bæredygtighedskriterier fører til forskellige former for konceptudvikling i de to grupper. Således har den gruppe, der bliver konfronteret med spørgsmål om stedets kulturarv foretaget en betydelig konceptudvikling i forhold til den arkitektur, der skitseres i developerens projektforslag, hvorimod den anden gruppe er mindre kritisk over for dette. Det viser hvordan problemforståelser og løsninger konstrueres ud fra materialiteten i problemsituationen, der er præget af usikkerhed, men samtidig også den materialitet som konkrete mødesituationer organiseres omkring. Det illustrerer Schöns pointe om, at problemindramning er en iterativ proces, hvor planlæggerne forsøger at sætte ord på de nødvendige handlinger.

Diskussionen omkring kulvertsystem og torv er også eksempler på at de facts, der senere vil blive præsenteret som oplæg til politisk beslutning, er ved at blive formuleret af planlæggerne her, selvom situationen i sig selv ikke fører til endelige beslutninger. Her ses planlægning som en kritisk argumenterende praksis, der rækker ud over teknisk problemløsning og bearbejdning af information til det politiske niveau (Forester, 1989). Ved at diskutere koncepterne op mod de bæredygtighedskriterier, som spillepladen er bygget op omkring, udvikler planlæggerne dybere konceptualiseringer af, hvordan de konkrete projekter kan bidrage til en bæredygtig byudvikling. Disse konceptualiseringer er selvfølgelig begrænset af de spørgsmål som planlæggerne konfronteres med, samt hvilke ambitionsniveauer de selv lægger for de bæredygtighedsmål, der er vigtige at indfri, samt hvad de kan opnå enighed om i den tværfaglige gruppe.

Spilsituationen i Roskilde viser tydeligt, hvordan trafik- og kulturplanlæggere trækker på allerede eksisterende repertoarer af forståelser og handlinger. Trafikplanlæggere udfører projektioner af, hvordan de planlagte udkørselsforhold fra området kan skabe øget utryghed hos cyklister og kulturplanlæggerne peger på, hvordan bevaringsværdige bygninger kan understøtte byliv i området. I spilsituationen kombinerer de deres forskellige repertoarer til at diskutere, hvordan koncepterne bør udvikles. De har her mulighed for at diskutere face-to-face løsninger, hvordan særlige trafikløsninger kan indgå i formidlingen af kulturhistoriske spor, eller begrænse dem. Det adskiller sig fra en situation, hvor en enkelt planlægger som projektansvarlig for den enkelte lokalplan skal indhente synspunkter fra de forskellige fagforvaltninger. Der er en stor enighed i gruppen af planlæggere, at det forelæggende projektforslag, kun i meget ringe grad lever op til de politiske målsætninger omkring kulturspor, turisme og bæredygtig mobilitet, som forelægger for det centrale Roskilde. Det er næppe realistisk at alle lokalplanforslag ville kunne drøftes på denne måde. Men det kan vise en værdi i byområder, hvor der ligger særlig politisk prioritering af at udvikle kvaliteten af det byggede miljø, og hvor tværfaglige vurderinger kan medvirke til at udvikle stærkere konceptudvikling og samlet feedback om kommunens forventninger til projektudviklere.

Spileksperimenterne kan på den måde opfattes som praktisk situerede og sociale læringsaktiviteter, der trækker på en inklusiv forståelse af vidensformer. Praktisk situerede fordi de tog udgangspunkt i specifikke cases og aktuelle problemstillinger og opgaver, som planlæggerne stod over for at skulle løse. Således har de etableret en direkte relevans for planlæggerne, der på daværende tidspunkt alligevel stod overfor at skulle arbejde med disse opgaver. Sociale fordi at spilstene ikke primært orienterer sig mod individuel opgaveløsning, men rammesætter en dialog mellem planlæggere med forskellige faglige baggrunde, og agendaer, hvor de kan bidrage med deres faglige og personlige viden. Set i et større perspektiv med den videre projektudvikling, er de rettet mod at skabe en kollektiv afstemning og retning mod, hvad der i samlet kunne være de bedste udviklingsveje. Med spillefelterne, der beskriver forskellige bæredygtighedsmål, tvinges planlæggerne i spillet også til at forholde sig til forskellige vidensfelter. Meget af den viden, der bringes ind i spillet, er dog netop den viden og erfaringer, som planlæggerne allerede besidder. Anskuet i denne optik var spillet altså med til at iscenesætte dialog og medvirke til udviklingen af forskellige forståelsesrammer. De skræddersyede og situationstilpassede case-beskrivelser, som nogle af planlæggerne har været med til at udvikle, bliver et væsentligt element til at aktivere personlige erfaringer og professionelle værdier i tværfaglige dialoger og medvirker til bredere refleksioner og kvalificering af projektforslag. Det at forskellige koncepter bringes ind i spillet kan ses som et eksempel på eksperimentel afprøvning, hvor koncepterne udvikles igennem en fælles debat mellem forskellige planlæggere ud fra deres erfaringsbaserede viden, om hvad der er ønskværdigt i pågældende situation. Således kommer debatten til at supplere og skabe en fælles forståelse ikke kun ud fra de politiske

visioner, men også fra de mange faglige udredninger, som de skal tage stilling til i udarbejdelsen af planforslag.

Da spileksperimenterne indgår som nedslag i real-life projektforsøg, er de diskussioner, som de iscenesætter også struktureret ud fra, hvad planlæggerne ser som nødvendigt at fokusere og handle på. De frirum, der iscenesættes, er struktureret ud fra foregående dialoger, som designforskerne har haft med de planlæggere, der er projektansvarlige. Disse planlæggere har ved formulering af koncepter, og i flere tilfælde udvælgelse af bæredygtighedskriterier, således haft en betydelig indflydelse på, hvordan dagsordenen blev konstrueret.

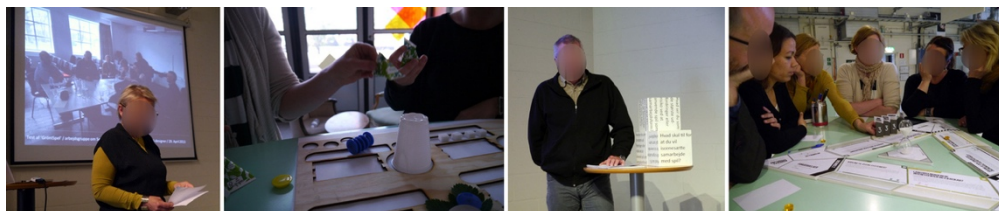
Følgende analysedel vil nærmere dykke ned i, hvilke erfaringer som en udvalgt gruppe af planlæggere har gjort sig omkring iscenesættelse af samarbejdssituationer igennem spileksperimenterne.

Reflection-on-action omkring spil som socio-materiel struktur for tværfaglig kommunikation

Efter at have zoomet ind på planlæggerens tværfaglige reflection-in-action, vil denne del af analysen præsentere de refleksioner som planlæggerne i kernegruppen gør sig omkring spil som samarbejdsform efter at de har deltaget i spileksperimenterne. Disse refleksioner kan også læses som nogen særlige ønsker til en fremtidig tværfaglig samarbejdsform, som planlæggerne formulerer.

Schön fremhæver, hvordan planlæggeren igennem refleksion kan blive mere bevidst om og forholde sig kritisk til de tavse forståelser, som hun har udviklet gennem gentagne erfaringer med en specialiseret praksis. Herfra kan planlæggeren skabe nye meninger med situationer, der er kendetegnet af usikkerhed eller unikhed. (Schön, 1983). Refleksion omkring praksis indebærer ikke bare at kigge tilbage på tidligere handlinger og begivenheder, men at man retter en bevidst opmærksomhed på følelser, erfaringer, handlinger og reaktioner på handlinger og betragter disse i forhold til den vidensbase, man allerede besidder, og på det grundlag skaber ny viden, betydninger og et højere niveau af forståelse. Det involverer altså at planlæggere, når de søger at udvikle deres vidensbase igennem tværfagligt samarbejde, også forholder sig bevidst til de implicite forståelser og værdier, som de handler ud fra, samtidig med at de reflekterer over, hvordan de oplever de positioner, som deres kolleger handler ud fra. Hvis det skal lykkes at udvikles en socialt robust viden og handlekapacitet, skal de også have mulighed for at genindramme disse andre

positioner og værdiorienteringer i forhold til de arbejdsbeskrivelser, samt det erfarings- og værdigrundlag, som de selv handler ud fra.



Refleksionsworkshop, 23. maj 2013 i Malmö

Planlæggernes refleksioner omkring spillets muligheder for at understøtte en tværfaglig dialog og samarbejde hentes fra opsamlinger på spileksperimenter, løbende dialoger med planlæggerne i det samlede UTØ projekt samt ikke mindst en serie refleksionsworkshops arrangeret i forskellige nedslag af spiludviklingsprocessen. Formålet med refleksionsworkshopsne var dels at sikre en fælles erfaringsudvikling omkring spil som samarbejdsform på tværs af de kommuner, der deltog i Urban Transition Øresund. Det var intentionen hos de to designforskere, at refleksionerne havde en væsentlig læringsmæssig dimension. De havde også en vigtig funktion i forhold til at planlæggerne kunne give input til, hvordan spillet skulle videreudvikles, og senere kunne blive implementeret i kommunerne. Workshopsne blev organiseret som halvdags møder, hvor deltagere bredt i Urban Transition Øresund blev indbudt via mail. Det var dog primært den mindre gruppe af planlæggere fra tre kommuner, der kunne defineres som kernearbejdsgruppen, der deltog. Refleksionerne, som præsenteres her, er en kondensering af hvad planlæggerne har præsenteret eller sagt under diskussionerne på workshopsne, samt nedskrevne noter på refleksionsark.

Planlæggerne blev bedt om specifikt at reflektere over spil som samarbejdsform. Inden for denne ramme var bolden givet op til at nogle planlæggere reflekterede over, hvordan de var blevet gjort mere bevidste om de tavse normer og forståelser, der styrede deres praksis, imens andre er mere orienteret mod de strategier, strukturer og taktiske hensyn, der styrer samarbejdet tværfaglige projektgrupper. Andre reflekterede over, hvordan de var blevet mere bevidste om alternative måder at skabe problemindramninger på.

Bevidsthed om egen rolle og anerkendelse af andre positioner og dagsordener

Flere planlæggere peger på at spillet bringer forskellige folk sammen, og man tvinges til at sætte sig ind i andres fagligheder. De fremhæver hvordan face to face kommunikation gør noget andet. Normalt har man måske nøjedes med at sende en mail.¹³³ Flere planlæggere – og særligt de, der er engageret i udviklingen af Sege Park – reflekterer, hvordan spillet muliggør opbygning af en større forståelse og stærkere relationer mellem kolleger fra forskellige forvaltninger. De fremhæver, hvordan det personlige møde har stor betydning for samarbejdet i projekter. Lokal arrangør af spilstestene i Sege Park Johanna Block, reflekterer senere over, hvordan hun oplever at spillet har været med til at skabe en bedre dialog i den tværorganisatoriske projektgruppe.

I förarbetet med att ta fram en masterplan för området Sege Park som ett av Malmös nästa hållbarhets-skyltfönster, har vi jobbat i en arbetsgrupp mellan olika förvaltningar. Vi har använt Urban Transition spelat flera gånger, och genom dialogen under första spel-test blev det tydligt att det är mellan hos oss i de olika förvaltningarna, att utvecklingen har stannat i 10 år. Den annan gång vi använde spelet var för att skapa bättre dialog mellan arbetsgruppen och stygruppen för Sege Park. Många sa efteråt att det var ett bra format – det hjälpte verkligen till att prioritera och synliggöra det som vi annars inte tänkt så mycket på. Dessutom är det bra att ordet fördelas.¹³⁴

Johanna peger på, hvordan den første spilstest er med til at skabe et fælles fokus blandt hendes kolleger på, hvordan problemer i det interne samarbejde har blokeret for projektets udvikling. Hun fremhæver at spillet ikke er selvopfyldende, men medvirker til at rejse gode diskussioner og udgør en god metode til at muliggøre prioriteringer. Benny Thell, styregruppemedlem og chef for kommunale ejendomme peger på, at der i spilsituationen opstod nogle nye vinkler og nye måder og tænke på omkring for eksempel måden at udvikle et byrumstov på, der i efterfølgende udviklingsstadier kunne blive kvalificeret videre.

Der kom nye nogle nye vinkler op igennem spillet, der også introducerede en ny måde at tænke på, som også kan gøre bæredygtighedsstrategien skarpere i det næste stadie (andre deltagere nikker og mumler ja). Og imens vi har diskuteret det har vi også løftet spørgsmålet om, hvad det egentlig er vi mener med en byplads. Jeg synes vi kom ret langt i den diskussion.¹³⁵

Efter at have gennemført en spilstest i hendes tværfaglige projektgruppe i Sege Park er Annette L. blevet bedt om at præsentere hendes erfaringer på en refleksionsworkshop.

¹³³ Refleksionsworkshop i Roskilde, juni 2014

¹³⁴ Johanna Block, projektmedarbejder i Miljøforvaltningen i Malmö Stad. Urban Transition refleksionskort, august 2014.

¹³⁵ Benny, spilstest i Malmö Stad, 14. januar 2014

Det krävs rätt mycket för att tänka sig i en annans situation - och då blev jag uppmärksam på mina egna fördomma... att de gör så här. Det har varit svårt men utvecklande.¹³⁶

Hun fortæller her, at det har været lærerigt men udfordrende at arbejde på dette abstraktionsniveau, som det kræver for at udvikle et samarbejds- og dialogspil. Ved at deltage har det fået hende til at reflektere mere over hendes egen nuværende rolle og praksis. For hende har spilstesten været med til at gøre hende mere bevidst om, hvilke fordomme hun har haft over for deltagerne fra de andre forvaltninger, samtidig med at hun har været tvunget til at forholde sig mere til deres dagsordener, for at kunne drive den fælles dialog i spillet fremad. Hun erkender at, *Det finns konflikter med de kommer upp i sammanhang där de blir hanterbara.*¹³⁷

Hun oplever at spil kræver en evne til at kunne abstrahere og kunne sætte sig ind i andres situation og forudsætninger, for at kunne formulere nye indspil og komme med bud på forandringer. I hendes optik var spilstesten og de nye ideer, der blev bragt på banen, med til at skabe en øget refleksion omkring mulige planprocesser ved at aktivere spørgsmål som, hvis vi nu gør sådan og sådan, hvad skaber det så af ændrede forudsætninger? Hun beskriver, hvordan spillet blev opfattet som mindre interessant, hvorimod dialogen blev opfattet som vigtig: *Gillar inte spel, men gillar att komma vidare i dialog.* I den situation, som hun beskriver, viser det sig også, hvordan forandringsperspektiver i højere grad bliver tydeligere i hvad hun tidligere, i lighed med Johanna, har beskrevet som en projektorganisering, der var kørt fast.

En væsentlig pointe hos Schön er, at deltagerne ikke opfattes at have en fast kerne, men at de skaber deres identitet igennem sociale og praktiske relationer. Denne bevidsthed og nyorientering træder altså også tydeligere frem for Annette L. her, hvor hun i erfaringerne med spilsituationerne mere eksplicit forholder sig til de andre deltagers forudsætninger og ser det i relation til hendes egen rolle i projektet.

Planlæggerens erfaring med at blive bevidst om sin egne fordomme over kolleger igennem spileksperimentet kan også ses som eksempel på en aktivering af en tavs viden, der er med til at dirigere planlæggerens handlinger og kommunikationsformer. Ved at blive bevidst om disse og med en større forståelse og sympati for hendes projektkollegers prioriteringer, har hun således mulighed for at i højere grad at skabe en samklang mellem hendes handlinger og deres. Det kan også knyttes til Schöns begreb om theory of action. Nemlig at vores grundforestillinger og den viden, som vi handler ud fra, udgør et særligt handlingsdesign. På den måde er det også med til at udgøre vores handlekompetence.

¹³⁶ Annette L. på refleksionsworkshop maj 2013 i Malmö

¹³⁷ Annette L. på refleksionsworkshop maj 2013 i Malmö

Ved at blive bevidst om vores grundforestillinger giver det os mulighed for at forholde os kritisk og udvikle disse igennem refleksive samtaler.

I spileksperimentet bliver det også tydeligt, hvordan planlæggeren ikke er konfronteret med ambivalenser og usikkerheder alene. Det adskiller sig fra den indledende kortlægningsøvelse og planlæggerfortællingerne i kapitel 6, hvor det er en enkelt planlægger, der beretter om, hvordan hun oplever udfordringer i et planlægningsprojekt. Det understreger Foresters pointe med at nye problemindramninger kræver at planlæggere afprøver disse med andre, der har andre synspunkter (De Leo & Forester, 2017). Spileksperimentet synes at etablere betingelser for en reflektiv dialog, der anerkender de substantielle forskelle, der ligger mellem de forskellige forvaltningers politiske og juridiske opdrag. Et refleksivt rum, hvor fokus drejes væk fra forskelligheder og konflikter mellem målsætninger, som planlæggerne ellers oplever i deres hverdagspraksis. Det er en *medvetandegörande av aktörer/ medspelare – förvaltningar, politiker, medborgare*,¹³⁸ hvor deltagerne udvikler et større indblik i andre planlæggeres opgaver og faglige perspektiver. En proces der kan give anledning til at de udvikler en stærkere oplevelse af interdependens i udførsel af handlinger. Det er dog ikke en nem proces, som Annette L.'s refleksioner peger på.

Johanna og Annette L.'s refleksioner omkring spileksperimentet viser, at det har skubbet til deres forståelse af de andre planlæggeres roller og målorienteringer. Der er selvfølgelig altid en interdependens mellem planlæggere, der arbejder i en projektgruppe, som handler om, at de skal lykkes med at bringe projektet i mål. Men det handler i Foresters optik om mere end det. Det handler også om, at deltagerne er i stand til at forstå og føle en gensidig afhængighed og er i stand til at handle på det.

En mere uformel mødeform – anderledes strukturering af dialog

Flere planlæggere fremhævede også, hvordan de oplevede at spillet var med til at strukturere dialogen på en anderledes måde, der både var med til at gøre mødesituationen mere uformel og var en effektiv måde at diskutere forskellige problemstillinger over for hinanden.

Som en vurdering af de vigtigste kvaliteter ved spil reflekterer Malin fra Malmö stad: *Det gör mötesformen mer informell och man vågar säga mer saker öppet utan att det upplevs som otrevligt*¹³⁹. Annette L. supplerer: *Det både neutraliserar och lyfter de viktiga frågorna, får dem upp på banan i en form som inte är någons egendom och därför just neutraliserar. Det ger också möjligheter att få syn på andras synpunkter och vilka villkor andra arbetar under.*¹⁴⁰ Tina miljømedarbejder i Københavns

¹³⁸ Annette L. maj 2013.

¹³⁹ Malin, maj 2013

¹⁴⁰ Annette L., maj 2013

kommune beskriver, før at hun har afprøvet *Urban Transition* spillet med hendes kolleger, hvordan hun tror at det kan have en medierende effekt i den tværfaglige kommunikation, hvor *dialogen tages ud på bordet og at man går efter projektet og ikke manden*.¹⁴¹

Andre planlæggere, der er deltager aktivt i arbejdsgruppen igennem spiludviklingsforløbet deler synspunktet med, at spillet er med til at udbrede dialogen mellem de forskellige planlæggere i tværfaglige projektgrupper, og lade deres argumenter og synspunkter træde mere frem. Det kommer blandt andet også til udtryk i debriefing situationen i det ovenstående beskrevne spileksperiment i Sege Park. Her betoner ledere fra Miljøforvaltningen og Fastighetskontoret at spillereglerne er med til at fordele taletiden på en fin måde, hvor der ikke er en lige så stor tendens til at enkelte personer argumenterer stærkt omkring specifikke synspunkter. I den sammenhæng fremhæves det også som positivt at spillet lægger op til at udvikle konceptforslag undervejs på baggrund af diskussionerne. Håkan, der har en lederstilling i Fastighetskontoret reflekterer:

Vi gav og tog, og vi lyttede til hinanden på en anderledes måde. Der var enkelte bidder af argumentation, der spidser det til, men det var forståeligt og vi flyttede vores spil-positioner, når argumenterne kom. Det er en pædagogisk måde at arbejde på, og man skulle ønske sig at vores måde at arbejde på afspejlede denne måde mere – selv i mere normale tilfælde. (siger han imens hans finger cirkulerer rundt på bordet). Fordi det er ofte sådan at tunge personer argumenterer stærkt rundt om bestemte punkter – selv inden for projekter. På den her måde får du en mere neutral spredning. Og faktisk så er det sådan en måde, vi skulle arbejde på i andre sammenhænge også. Så det er en god pædagogik af to grunde. Jeg synes det var interessant (siger han imens han nikker).¹⁴²

Hans betoning *man skulle ønske sig vores måde at arbejde på afspejlede denne måde mere*, viser hvordan, han oplever at det med spilsessionen lykkes at skabe et andet rum – et frirum – struktureret omkring nogle andre regler for samtale og fælles vidensudvikling, end de der normalt er styrende ude den kommunale hverdag. Han udtrykker at det repræsenterer en tilgang, som han gerne vil lade sig inspirere af. Samtidig udtrykker det også et dilemma om, at der måske er for langt fra den kommunale hverdag, hvor de institutionaliserede magtstrukturer i forvaltningerne har betydning for, hvilke emner, der sættes på dagsordenen, og hvordan debatten tages.

Torkil og Sune beskriver også spillet som en anden måde at strukturere en dagsorden på. Deres opfattelse er, at der med spillet skabes en måde at diskutere på, hvor man kommer ind til benet meget hurtigt. Det fremhæves som en værdi, at planlæggerne ved at spille det i en tværfaglig gruppe af kolleger hurtigt kommer igennem en masse punkter og ser

¹⁴¹ Tina, maj 2013

¹⁴² Håkan, Exploateringschef i Fastighetskontorets Exploateringsafdeling / medlem af styregruppen. Spiltest i Sege Park

disse over for hinanden, frem for at gøre det igennem høringsrunder.¹⁴³ Torkil oplever at i forhold til andre møder, skal man i spillet forholde sig specifikt og konkret til problemstillinger. Man bliver nødt til at kondensere og præcisere disse for at vurdere dem og give point, sådan som spillereglerne lægger op til.¹⁴⁴ Undervejs i spiludviklingsforløbet bliver spillet også beskrevet som et dialogværktøj, hvor timingen i forhold til hvornår det anvendes er vigtig. Planlæggerne mener at spillet har en særlig kvalitet, hvis det anvendes på tidspunkter i en planproces, hvor der skal laves prioriteringer mellem hensyn.

Jamen en barriere kan man sige måske for dialogværktøjet, det er at det er vigtigt at vi får brugt det på det rigtige tidspunkt i processen. Der er et tidspunkt, hvor man bare samler ideer ind, og der vil det her værktøj ikke kunne bruges. Men det kan bruges når vi ligesom har fået konkretiseret vores ideer og man rent faktisk skal til at prioritere dem. Der giver værktøjet allermest mening og heller ikke til slut i processen ved lokalplanen.¹⁴⁵

I tråd med pragmatismen kan der argumenteres for, at spileksperimentet etablerer en særlig ramme for deltagelse og demokrati, hvor spillereglerne tvinger deltagerne til at skiftes om at være ordstyrere. Deltagerne skal alle være med til at stemme om, hvor godt et planforslag klarer sig. I opstartsfasen kan de være med til at stemme om, hvilke bæredygtighedskriterier, der skal udgøre spillepladen. Men som flere planlæggerne fremhæver ovenfor, kan den mere uformelle form for dialog i sig selv åbne op for mere deltagelse, hvor de der ikke argumenterer stærkt om bestemte synspunkter også kommer mere til orde og på den måde bidrage med nye probleminddragninger og mulige løsninger. På den måde kan spileksperimentet anskues som et forsøg på at udvikle professionelle praksisser inden for planlægningsfeltet til at understøtte en særlig form for demokratiske undersøgelsesfællesskaber, der kan adressere komplekse udfordringer i et planlægningsfelt præget af stor diversitet i opfattelser og prioriteringer (Holden, 2008).

I spileksperimentet omkring Sege Park konstrueres et fordybet fokus på en problematisk situation, hvor medlemmer af projektgruppen erkender, at samarbejdet er kørt fast. Men samtidig iscenesætter spillet mødesituationen på en måde, som planlæggerne oplever som mere uformel, hvor man altså vover at sige mere. Set ud fra Foresters terminologi er samarbejds-konstellationen i Sege Park et eksempel på, hvordan et planlægningsprojekt i forvaltningen ikke bare er præget af grundlæggende og uforsonlige konflikter mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger, men også er dynamisk og rummer potentiale for forandring. Her ser spileksperimentet ud til at lykkes i at iscenesætte en refleksiv dialog, der respekterer de initiale positioner og rammesætninger, og hvor der skabes kapacitet til at lære fra hinanden. Følger man pragmatismen her, kan man også argumentere for at

¹⁴³ Torkil og Sune ved refleksionsworkshop juni 2014

¹⁴⁴ Torkil, arbejdsgruppemøde 14. august 2013

¹⁴⁵ Tina i en videorefleksion ved refleksionsworkshop juni 2014

netop erkendelsen i projektgruppen af en problematisk situation, hvor samarbejdet er kørt fast, gør at planlæggerne i højere grad oplever en brændende platform, hvor de er mere interesserede at udvikle nye praksisser for at løse situationen.

Fremmer en fælles faglig dialog frem for individuel opgaveløsning

Et andet substantielt outcome af spileksperimenternes intenderede forsøg på at iscenesætte tværfagligt samarbejde, kom til udtryk i den måde, som planlæggerne konkret satte ord på deres oplevelse af *Urban Transition* spillet. Gennemgående for deres refleksioner var at spilsituationen skabte et forum for fælles faglig dialog, og at det skabte en oplevelse af en midlertidig opløsning af magtstrukturer og faggrænser med opfordring til et helhedssyn. Dette gjaldt også på områder, der ellers var præget af individuel opgaveløsning.

Sune, arrangør af spileksperimentet omkring Slagterigrunden i Roskilde, fremhæver at han oplevede at det var tiden værd at invitere bredt i hans gruppe til at kommentere på developer-skitseforslaget: *Jeg tror det, der kom flere ting frem som jeg ikke var kommet på, hvis jeg kun havde siddet med dette selv.*¹⁴⁶ På den måde mener han, at der igennem spillet er blevet udviklet mange gode punkter, som han kunne bruge som et konkret tilbagespil til det developerforslag, der blev debatteret. Ikke alle hans kolleger er enige, om det er vigtigt nok i en mere normal hverdagssituation at afsætte så mange menneskers tid for at diskutere et projektforslag i 2 timer, men også andre understreger, at det er vigtigt at samles. Planlæggerne vurderer at spillet fungerer godt til at understøtte en tværfaglig samarbejds-kultur, der allerede var høj prioritet i Roskilde Kommune, og blandt andet havde ført til en sammenlægning af Plan og Teknik forvaltningen med Kulturforvaltningen.

Sunes kollega Adam deltager i spileksperimentet omkring Slagterigrunden, og er også med i et spileksperiment omkring koordinering af en proces for et udviklingsprogram i Viby Sjælland. Han oplever at spillet fungerer godt, fordi det fordrer at der arbejdes med projektudvikling igennem ansigt-til-ansigt kommunikation. *Man kan diskutere problemstillingerne. Altså, man kan vise nogle projekter, man kan diskutere projekterne sammen – altså face-to-face – og det giver altså nogle styrker.*¹⁴⁷

Annette E., fra Teknik- og Miljøforvaltningen i Københavns Kommune og deltager i et spileksperiment omkring byudvikling i Nordhavn, udtaler blandt andet: *"Det var en øjenåbner at spillereglerne i Urban Transition spillet flyttede ens synsvinkel fra snæversyn og egointeresser til helhedssyn og fællesinteresser. Det skabte stor transparens og åbenhed.*¹⁴⁸ Hun reflekterer videre:

¹⁴⁶ Sune, spileksperiment Slagterigrunden i Roskilde, 19. august 2013

¹⁴⁷ Adam, refleksionsworkshop juni 2014

¹⁴⁸ Annette, refleksionsworkshop juni 2014

Ved hjælp af spillet, så kan man komme ind til benet på alle de emner der er, hvad skal man sige, er på dagsordenen når man snakker bæredygtighed. Man kan gøre det på kort tid. Frem for at hver enkelt sidder og har fokus på sin egen faglige – det som jeg synes er det vigtigste – så ved hjælp af spillet, kan vi ligesom komme ud over det og få et større helhedssyn.¹⁴⁹

Ifølge Annette E. så var den tværfaglige dialog, der blev iscenesat igennem spillet, med til at tvinge deltagerne til at forholde sig til de andres argumenter og forslag. Dette skete ikke altid gennem faglige udredninger, som ofte indgår som grundlag for diskussionen af projektudvikling. Organisator af samme spilsession, Tina, der er projektleder i Teknik- og Miljøforvaltningen i Københavns Kommune, nuancerer dette yderligere:

I forhold til at opløse magtstrukturer og fremme et helhedssyn, så gælder det også internt i forvaltningen. UrbanTransition-spillet kan bidrage til at opløse faggrænser afdelingerne imellem og se på problemet på en ny måde, nye vinkler. Det bliver et fælles projekt via den fælles spilleplade.¹⁵⁰

Her peger hun også på at faggrænserne imellem forskellige forvaltningsenheder i spilsituationen fik mindre betydning igennem etableringen af en fælles problemorientering. Samtidig betoner hun også at der kan etableres en midlertidig opløsning af magtstrukturer i forhold til, hvem i gruppen af planlæggere, der har mulighed for at definere problemstillinger, udviklingsforslag, værdier og prioriteringer. I pragmatismens perspektiv skaber det, som Tina beskriver som en midlertidig opløsning af magtstrukturer, altså en mulighed for i spilsituationen at udvikle nye perspektiver på et byudviklingsprojekt. Her får Tina og hendes kolleger mulighed for at forholde sig kritisk til et lokalplanforslag i Nordhavn og udvikle mere nuancerede faglige perspektiver på, hvad de mener, der skal ske med designet af byrummet. Spilsituationen åbnede altså for at engagere sig kollaborativt til en planmæssig problemstilling, som ikke nødvendigvis får plads igennem de mødeformater, som hun ellers arbejder med.

Det peger på, hvordan iscenesættelse af nye tværfaglige samarbejdssituationer skaber en forskydning i eksisterende praksisser, og på den måde skubber til de magtstrukturer, der findes inden for planlægningsorganisationer. Tinas refleksioner viser, hvordan hun er bevidst om de sociale konventioner, der styrer udviklingen af lokalplanforslaget og at spileksperimentet netop udvikler nye konventioner omkring, hvad Forester beskriver som *planning as collective sense-making*. Det er produktivt i den forstand at det medvirker til at udvikle planlægningens vidensgrundlag, hvor forskellige faglige perspektiver afstemmes igennem en dialog. Planlæggerens erfaringer med spileksperimenterne peger på, hvordan

¹⁴⁹ Annette, refleksionsworkshop juni 2014

¹⁵⁰ Tina, refleksionsworkshop juni 2014

at de oplever, at spillet rummer nogle kvaliteter omkring ligeværdighed og helhedstænkning, hvor der skabes et forstærket fokus på at finde synergier mellem forskellige projekter og interesser. De peger på, hvordan spilsituationen giver mulighed for at opnå en stærkere indsigt i hinandens prioriteringer, hvor der kan udvikles et mere nuanceret værdigrundlag, som der kan handles ud fra, nærmer sig forståelser af løsningsforslag, eller måske får en dybere forståelse for, hvori deres uenigheder og samarbejdsvanskeligheder består. Christine, der er projektleder for UTØ peger ud fra hendes observationer af spilworkshopsne, hvordan de har været med til at tydeliggøre prioriteringer mellem enkelte planlæggere og forvaltninger:

Det är ett intressant sätt att belysa en organisations olika prioriteringar på ett lite lättamt sätt. Man tvingas tänka på helheten och inte bara sin eget område. Det kan vara en ögonöppnare för många och en igångsättare, om det används på rätt sätt. Dessutom är det ett utmärkt sätt att få tänka lite utanför boxen, och inse att de prioriteringar man gör får konsekvenser för andra.¹⁵¹

Adam fremhæver, hvordan spilstestene i hans kommune blev anvendt til at etablere en faglig dialog med kolleger omkring en opgave med bæredygtighedsvurderinger af projektforslag, der ellers har været en individuel opgave i forvaltningen.

I Roskilde har vi vores eget bæredygtighedsværktøj Rosetten, som oprindelig kun var i Excel, hvor den enkelte planlægger mest selv udfyldte den nødvendige information ved skrivebordet. Vi har anvendt Urban Transition spillet flere gange internt i forhold til forskellige konkrete sager, hvilket gjorde det tydeligt at dialogen omkring bæredygtighed også var vigtig. Vi har bl.a. på baggrund af de erfaringer lavet de 12 emner/politikker om til papkort. Vi har brugt dette Rosetten-spil i forhold til en sag om et ældrecenter med developere, brugere, arkitekt og andre kolleger, hvilket fungerede godt. Det har været fint at jeg har kunnet bruge forløbet i UTØ til at færdiggøre kommunens bæredygtighedsværktøj.¹⁵²

Eksemplet viser også at spiludviklingsforløbet har inspireret en af kommunerne til at udvikle deres egen version af et tværfagligt samarbejdsspil, hvor kommunens målsætninger for bæredygtighed – samlet i et bæredygtighedsværktøj i stedet hver især er blevet visualiseret på papkort med spørgsmål, der skal tricke en diskussion. Adam understreger også, hvordan han oplever det som væsentligt, at der arbejdes med formater for samarbejde og dialog ved opstarten af et projekt for at sikre en fælles grundforståelse af projektets retning og god kommunikation blandt de involverede parter, herunder også borgerne.

Altså, det her værktøj er en god ide, fordi man bruger meget tid i starten af processen og i de indledende faser og det kan gøre, at man bruger mindre tid senere i forløbet. Blandt andet kunne man forestille sig, at hvis man får borgerne med i processen på et tidligt

¹⁵¹ Christine ved spilworkshop 9. april 2013.

¹⁵² Adam, Urban Transition refleksionskort, august 2014.

tidspunkt ville man kunne undgå klager og man ville kunne undgå dårlig kommunikation.¹⁵³

Som det blev vist i kapitel 6 i fortællingen *Mødet med nye typer opgaver er lidt af et kulturbok* bruger Adam en del tid på at reflektere over, hvordan han kan arbejde mere faciliterende i dialoger og udviklingsarbejde internt i forvaltningen og med borgerne. Her udtrykkes en nysgerrighed og begejstring ved at træde lidt ud af de vante rutiner og få lov til at eksperimentere. Ovenstående citater viser også, hvordan spiludviklingsforløbet har inspireret ham i at udvikle hans egne arbejdsmetoder.

Legitimering af værdier, der ellers ofte er under pres

Det interessante ved udviklingsforløbet omkring *Urban Transition* spillet, når man skal fortolke dets mulige potentiale for at udgøre et frirum for vidensudvikling, var det fordybede fokus på at konkretisere og situere bæredygtighedsforståelser i bestemte planlægningskontekster og samarbejdspraksisser blandt de planlæggere, der deltog i eksperimenterne. Planlæggerne berettede netop ofte, hvordan diskussioner om bæredygtighed blev marginaliseret på møder om plan- og projektudvikling, på trods af at det fremgik som et centralt begreb i politiske visionsdokumenter. Et slags nå ja, det skal vi også lige sætte flueben ved i slutningen af et møde. Dette bliver uddybet ved flere af de nedenstående refleksioner hos planlæggerne.

Professor i miljøetik, Ben Minter peger på at en pragmatisk position inden for miljøpolitikken også omfatter en tilgang, der er præget af selvbeherskelse og forsigtighed, når man gør sig overvejelser om menneskelige interventioner i naturlige økosystemer. Denne etiske orientering kan hjælpe til en offentlig debat om, hvilke trade-offs mellem mennesker og natur, som vi ikke kan acceptere. Det viser sig blandt andet i vores stærke engagement i bevaring af natur- og økosystemer, som fastholdes selv i lyset af den hastige udvikling, der finder sted mange steder på vores planet. Planlæggernes refleksioner viser at spileksperimenterne var med til at indramme en mere normativ diskussion omkring hvilke trade-offs mellem byudvikling og ønske om at fremme bæredygtige dimensioner igennem bevaring eller nytænkning. Konkret handlede det for eksempel om styrkelse af bynatur, grøn mobilitet, energiforsyning og miljøstandarder i byggeriet.

Pernille, planlægger i Malmö Stad og deltager i første spiltest i Sege Park, fremhæver at det gode ved spillet er, at man har en fælles prolog, hvor man sammen fastlægger og værdisætter bæredygtighedsparametrene, og for eksempel aftaler at koncepter skal kunne

¹⁵³ Adam, refleksionsworkshop juni 2014

klare sig godt til nogle bestemte bæredygtighedsparametre.¹⁵⁴ Annette E. forholder sig eksplicit til, hvordan diskussionen af normer og værdigrundlag bliver mere bredt ud og tvinger diskussionen væk fra kun at koncentrere sig væk fra de spørgsmål omkring for eksempel økonomi og tæthed, der typisk præger planlægningsdiskussioner. I hendes optik lykkes det med spillet at få en diskussion af de bæredygtighedsmålsætninger, der i øvrigt også er vedtaget politisk, bragt meget mere ind i udviklingsdiskussionerne. Hun og flere af de øvrige planlæggere beretter ved gentagne lejligheder om, hvordan de rutiner og mødeformater, hvor projektudviklingen diskuteres, ofte kun efterlader en marginal plads til at diskutere spørgsmål om bæredygtighed. Spillereglerne er med til tvinge planlæggerne til at reflektere, hvilke værdier man ønsker at basere udviklingen af et byområde på, ved for eksempel at have en tidligere diskussion af, hvordan der kan arbejdes med bynatur.

Naturen og det grønne er et tema som kan komme under pres. Det bliver ofte prioriteret lavt i byplanlægningen / byudviklingen, hvor tæthed, økonomi, tilgængelighed og mange andre hensyn kan synes vigtigere. UrbanTransition-spillet og 'spillereglerne' gør at alle temaer får en 'lige' behandling; og at alle må forholde sig til andres argumenter og forslag – og det endda på kort tid. Udredninger gør det ikke nødvendigvis. Desuden kan spillet gøre det lettere at se synergiene mellem de forskellige bæredygtighedstemaer.¹⁵⁵

I tråd med dette siger Adam, der har arbejdet med lokalplanlægning i mange år i Roskilde Kommune, at spillet rummer mange værdier omkring bæredygtighed, som han opfatter som væsentlige. Han oplever at det er med til at legitimere, at man i forvaltningerne har en dialog omkring bæredygtighed. Tidligere er hans erfaringer fra mødesituationer, at disse værdier ikke er blevet diskuteret og at diskussionen ofte drukner i en opfattelse af, at det er besværligt og dyrt.¹⁵⁶ Ser man på spilstesten omkring Slagterigrunden, der er blevet beskrevet i kapitel 7, fandt planlæggerne det svært at give developerforslaget positive points, da de ikke mente at det forholdt sig positivt til de koncepter og bæredygtighedskriterier, som spillet var struktureret omkring. De fandt i stedet spillet interessant som ramme for konceptudvikling, hvor de udviklede forslag til, hvordan det tidligere industriområde i højere grad kan understøtte de politiske visioner om grøn mobilitet og levende kulturarv.

Tina fremhæver på en refleksionsworkshop, hvordan hun og hendes kolleger under spilstesten omkring Nordhavn valgte at forkaste et forslag omkring udviklingen af Århus Torv, da det gennem diskussionerne i spillet blev vurderet til ikke at være bæredygtigt nok. Hun reflekterer over de vanskelige forudsætninger for at udvikle området. Da det er en enormt dyr grund, er kommunen nødt til at kommercialisere flere af torvene, hvilket betyder at flere af de fælles steder bliver indrettet på et fremtidigt forretningslivs betingelser. Hun oplever at økonomien danner en barriere for flere bæredygtige forslag som

¹⁵⁴ Møde i arbejdsgruppe 4.1, september 2013

¹⁵⁵ Annette, refleksionskort, august 2014

¹⁵⁶ Adam, refleksionsworkshop, juni 2014

for eksempel lommeparker, midlertidighed og pladser, som flere i forvaltningen arbejder på at fremme. Torkil kommenterer at det bæredygtige i dette område er at byudviklingen skal finansiere metroen, så at den økonomiske bæredygtighed tromler den økologiske og sociale bæredygtighed.¹⁵⁷ Det interessante i dette eksempel er, hvordan spilsituationen netop gør spillerne mere opmærksomme på fraværet af sociale og miljømæssige initiativer i et planforslag. Spilsituationen tillader dem at dvæle ved og udvikle en kritik af det pågældende byudviklingsprojekt. Planlæggerne peger også på, hvordan spilsituationen er med til at skabe mere transparens og åbenhed, der er med til at synliggøre fravalg og mangler.¹⁵⁸ På den måde kan man argumentere at *Urban Transition* spillets mekanikker, hvor specifikke udviklingsforslag – koncepter – skal diskuteres op imod udvalgte bæredygtighedskriterier virker som generative værktøjer til at udforske eksisterende forhold og spekulere omkring alternative konfigurationer. Planlæggernes refleksioner peger på at spillereglerne virker taktisk engagerende for at skabe en bredere debat omkring, hvordan planlæggere i specifikke planlægningsprojekter kan kvalificere koncepter omkring bæredygtig byudvikling.

Spillet var altså med til at skabe et rum for en bredere behandling af bæredygtigheds-spørgsmål og diskussion af målbilleder på tværs af planlæggere i konkrete udviklingsprojekter. Men inden for den bredere helhedstænkning, som der lægges op til med spilformatet, lægges der blandt planlæggerne stadig vægt på at diskutere særlige strategiske greb. Også en af forskerne fra Ålborg Universitet pointerer på baggrund af hendes erfaringer i UTØ, at en helhedsfokusering omkring bæredygtighed ikke må føre til at planlæggerne slipper fokus på at skabe en kvalificering omkring særligt prioriterede indsatser.

Når bæredygtighed kommer til at handle om alt, så handler det i realiteten ikke om noget. I lokalplanprocessen prøver mange planlæggere at nå hele vejen rundt for derved at sikre en lokalplan af høj kvalitet. Mit indtryk er, at denne tilgang er problematisk, da det betyder, at alle temaerne behandles meget overfladisk. Jeg har siddet med på møder, hvor vigtige temaer som affald og vand fik mindre end 5 minutters behandling. Omvendt, når vi har forsøgt at skabe rum for at konkretisere centrale greb og ideer, så kan vi se der kommer en dybere faglig bearbejdning af temaet. En sådan konkretisering er med til at sikre, at nogle greb og ideer bliver omhyggeligt gennemarbejdet, og det er dét der skal til for at bæredygtige løsninger kan få en høj kvalitet og blive realiseret i praksis.¹⁵⁹

Opgaven med at udvikle udvalgte planlægningskoncepter igennem *Urban Transition* spillet, fremhæver planlæggerne er med til at skabe en strategisk fokusering i den tværfaglige dialog på særlige bæredygtighedsvinkler, som de kan arbejde med at realisere. Samtidig med at spillets spørgsmål 'tvinger' planlæggerne til at se byudviklingsprojekter i et bredere perspektiv, inviterer mødesituationen til at der kan ske en dybere faglig bearbejdning af

¹⁵⁷ Tina og Torkil, refleksionsworkshop juni 2014.

¹⁵⁸ Refleksionsworkshop juni 2014.

¹⁵⁹ Maj-Britt, forsker Aalborg Universitet, refleksionskort, august 2014.

udvalgte vinkler. Det kræver selvfølgelig at der efterfølgende arbejdes videre med de vinkler, der udvikles og mødesituationen kan på den måde ikke stå alene.

Fælles betydningsskabelse omkring centrale begreber

En særlig intention ved spileksperimenterne var at iscenesætte tværfaglige dialoger omkring bæredygtighed imellem forskellige vidensfelter og dermed også udvikle mere nuancerede forståelser for, hvordan der kan arbejdes med bæredygtighed i bestemte planlægningskontekster. Netop den udbredte popularitet af bæredygtighedsbegrebet som betegnelse for et væld af planlægningsindsatser åbner for en ukonkret holisme, hvor det kan være svært at danne sig et tydeligt billede af, hvilke hensyn og behov, der i en given situation er nødvendige at tage hånd om. Italesættelsen af bæredygtighedsbegrebet medfører mange udfordringer for planlægningspraksis, samt projekter og organiseringsformer, hvor målsætninger og forskelle i interesser bliver mere utydelige. I en planlægningsproces er det nødvendigt at udvikle kommunikation, der tillader en dybere forståelse af generiske betegnelser, som bæredygtighed er et godt eksempel på. Ud fra dette kan planlæggere foretage vurderinger af, hvordan bæredygtighedsforståelsen kan hjælpe til at udvikle mere helhedsorienterede tværfaglige løsninger, der adresserer specifikke udviklingsbehov. En nærmere debat omkring betydningsskabelse er netop vigtig, da planlæggere ofte arbejder med at oversætte politiske visioner i byens fysiske udvikling, for eksempel gennem lokalplanbestemmelser og udbygningsaftaler. Planlæggerne er på den måde med til at konkretisere værdier og intentioner til fysiske standarder, der kan skabe et klart planlægningsgrundlag. Eksempelvis ved at visioner om at skabe en *fleksibel og livlig* bydel i en lokalplan oversættes til *'forskelligheder i facader og udtryk'*, *'centrumfunktioner i stueplan'*, og *'variation mellem boliger og erhverv'*.¹⁶⁰ I spiltesten omkring Slagterigrunden i Roskilde udviklede trafikplanlæggere og kulturfolk eksempelvis et koncept for, hvordan trafikløsninger understøtter udviklingen af et kulturelt område.

Som case-beskrivelsen af spiltesten i Sege Park viser, var spilsessionerne med til at udfolde diskussioner om kernebegreber, der forud ikke har været særligt definerede, eller hvor planlæggerne har haft forskellige forståelser af, hvad det er for et byrum man arbejder hen i mod at skabe. Samme oplevelse, fortæller Ted fra Stadsbygnadkontoret, Malmö Stad, omkring spiltesten i Västra Dockan:

(...) Att det är viktigt att komma ner, sådan att det blir fluffiga målet utan man kan definera, hvad det är vi pratar om, och vi kan definera hvad menar man med torget eller park och hur det ser ut.¹⁶¹

¹⁶⁰ Ted, refleksionsworkshop juni 2014.

¹⁶¹ Ted, refleksionsworkshop juni 2014.

Dette var også gældende i en spiltest omkring Nordhavn i Københavns Kommune. Tina, der var lokal arrangør, reflekterede efterfølgende hvordan der var meget delte opfattelser af, hvad midlertidig aktivering af byrummet betyder.

Da vi anvendte Urban Transition spillet, brugte vi alt for meget tid på at diskutere midlertidighed, da det ikke var defineret godt nok. Alle havde deres egen opfattelse af begrebet, så det er en læring til næste gang at gøre det så konkret som muligt. Vi havde også lommeparker som et af koncepterne på spil – som den var beskrevet i programmet for Nordhavnen. Men den led meget i forhold til at etablere et butikstov. Det var alle spillere meget frustrerede over, da alle ved, at grønne byrum bidrager positivt til bylivet.¹⁶²

Anden del af citatet afspejler også, hvordan allerede truffne beslutninger omkring etablering af et byrum som et butikstov, er med til at skabe frustrationer hos planlæggere, der har en ambition om at tilføre byrummet flere grønne kvaliteter, og på den måde også med til at synliggøre alternative forståelser i forvaltningen af, hvordan byrum i Nordhavn udvikles bedst muligt. Samlet viser spiltestene at de var med til at skabe debat omkring ret indforståede begreber, som offentlige pladser eller midlertidige byrum, der ofte uden videre kritisk refleksion vurderes som centrale offentlige værdier i mange byudviklingsprocesser. Men samtidig skabte de grundlag, at den fælles betydningsskabelse i den tværfaglige kommunikation fremsatte fælles kritikker, sådan som Tinas ovenstående erfaring peger på.

Spilleets begrænsninger

På trods af at nogle planlæggere deltager i flere af spileksperimenterne, må det dog samtidig beskrives som meget afgrænsede former for eksperimenter knyttet til enkelte mødesituationer. Det er ikke iterative processer, der udfolder sig i planlægningsprocesser i kommunerne over længere tidsforløb, og således virker egentligt strukturerende for den måde planlægningsprojekter organiseres. I det følgende afsnit rettes et mere kritisk blik på, hvordan planlæggerne oplevede en række svagheder i *Urban Transition* spillet og den måde, som det iscenesatte samarbejdssituationer. Der ses nærmere på hvordan det bliver en begrænsning for planlæggerne, at spillet udfordrer formaliserede arbejdsgange i planlægningsprocesser, og hvordan de oplever, at det er vanskeligt at bruge, hvis politikere og borgere inddrages.

¹⁶² Tina, Teknik- og Miljøforvaltningen i Københavns Kommune. Urban Transition refleksionskort, august 2014.

Udfordring af formaliserede arbejdsgange i planlægningsprocesser

Samtidig med at nogle planlæggere, der deltager i spileksperimenterne fremhæver, hvordan at spillet åbner op for nye perspektiver og tværfagligt samarbejde, forholder andre planlæggere sig mere kritisk over spilformatets potentiale i planlægningsprocesser. De refererer til at disse ofte er meget rammesatte og styret af særlige politiske prioriteter og interesser. De mener at spillet udfordrer allerede formaliserede processer for samarbejde. I deres optik går spillets ambition om at åbne op for kommunikation omkring alternative forståelser ikke godt i spænd med de mere strukturerede procedurer og tidsplaner for lokalplanprocesser.

Ted, planlægger i Malmø Stad, fortæller om hans oplevelse med at bruge spillet i en projektgruppe med planlæggere fra flere forvaltninger¹⁶³ og med bygherrer i forbindelse med videreudviklingen af en lokalplan for Vestra Dockan. Han mener at spillet, der søgte at introducere nye ideer omkring bl.a en nærgenbrugsstation som del af et boligområde, blev gennemført for sent i processen. Planlæggerne har været for enige om de overordnede designløsninger af byrummet og allerede afstemt det med developerne, til at de rigtig kunne få noget ud af det. Forinden har planlæggere fra Stadsbyggnadskontoret allerede været igennem et længere udviklingsarbejde, hvor developere havde lavet et fælles selskab og samarbejdet med kommunen og at de igennem flere møder var kommet godt overens om, hvilke mål, der skulle arbejdes hen imod.¹⁶⁴ Ted har tidligere i en mail fortalt designforskeren Mette, at andre planlæggere fra forvaltningen også havde vanskeligt ved at se værdien i spillet. Han peger også på, at forvaltningen tidligere i processen havde anvendt Vårdeprogrammet til afstemning af forventninger med bygherrer,¹⁶⁵ sådan at der ikke var de store knaster der. Hans oplevede at spilsituationen lagde op til en gennemgribende diskussion af designet af byrum, løsninger for gang, cykel og kollektiv transport og affaldssortering. At den derfor ikke gav så meget, kan derfor også ses i sammenhæng af at, der på det tidspunkt allerede var blevet sat gang i en del udredningsarbejde, hvor der i projektgruppen var rejst en bekymring, om tidsplanen for projektet kunne overholdes.¹⁶⁶

Ted giver ved en senere fælles refleksionsworkshop ligeledes udtryk for en oplevelse af, at mange af de diskussioner, der blev løftet under spilstesten i Västra Dockan ikke hørte hjemme i en detaljplan, hvor han oplevede at der var en uoverensstemmelse mellem de ændringsforslag, der blev stillet, og hvad gruppen reelt havde mandat til at gøre. Han peger på, hvordan spilstesten bar præg af, at der internt i kommunen og blandt nogle af projektgruppens medlemmer er nogen ildsjæle, eller at de har særlige darlings, og som er gode til at få deres ideer igennem. Han fremhæver at han nogle gange savner at, der også

¹⁶³ Stadsbyggnadskontoret, Gatukontoret og Miljöförvaltningen.

¹⁶⁴ Ted, refleksionsworkshop juni 2014

¹⁶⁵ Dockan inkl. Wihlborg, JM, PEAB – gementsamt bolag.

¹⁶⁶ Ted i mailkorrespondence med Mette.

var nogle der tager ansvar for at bære dem videre. Hans forståelse af udbytte af spilsten er mere direkte knyttet til, hvad han kan tage med videre i en lokalplan. Han kan godt se at flere af de muligheder, der drøftes, er interessante, men oplever at det er vanskeligt at videreføre en åben mulighed som for eksempel at etablere en nærgenbrugsstation i en lokalplan, især hvor det er private, der ejer grunden.¹⁶⁷

Der kan peges på flere årsager til, hvorfor planlæggerne har forskellige oplevelser af spil-sessionerne og deres kvalitet i forhold til at skabe afstemninger og konkrete input til lokalplanprocesser. Det kan handle om timingen af spileksperimentet i forhold til den igangværende byudviklingsproces. Hvor spileksperimenterne fungerede godt som en måde at udvide vidensgrundlaget på, så betragtes de af flere af planlæggerne som dårligt egnede i egentlige beslutningssituationer. Særligt hvor der er direkte ressourcemæssige implikationer. Oplevelsen af spillets kvalitet kan handle om, den sproglige formulering af udviklingskoncepterne, og hvorvidt de understøtter en god diskussion, hvor deltagerne udvikler vigtige indsigter og får afklaret spørgsmål, som de opfatter som væsentlige, for at komme videre med et givent projekt. Som fremhævet af flere planlæggere var spileksperimenternes succes også afhængig af planlæggeren som mødeleder og dennes status og autoritet i forhold den samlede gruppe af forvaltningsfolk. Ted var på det tidspunkt kun for nyligt kommet med i projektudviklingen for Västra Dockan. S sammensætningen af personer i projektgruppen og de muligheder, de ser i spilformatet som en måde at udvikle planløsninger på, har ligeledes væsentlig betydning. Med reference til Foresters kritiske pragmatisme handler tilrettelæggelsen af spilsituationen som et tværfagligt dialog-format om alle de politisk-strategiske overvejelser, som planlæggere må gøre sig, når de er med til at forme en planlægningsproces (Forester, 1989).

Planlæggerne ser det også som en svaghed ved spillet, at der mangler klarhed over, hvordan de ideer, spørgsmål og tværfaglige læring, der er udviklet igennem diskussionerne, ikke bare forsvinder, men føres videre i det efterfølgende planarbejde. Det erkendes også af designforskerne. Dette kan særligt være en udfordring, hvis løsninger ligger uden for en bestemt planlæggeres arbejdsopgaver, og rummer også risikoen for at det i sidste ende falder mellem stolene, fordi der ikke er nogen der tager ansvar for at føre ideen videre. Planlæggerne vurderer at det udgør en reel problemstilling at det outcome, der skabes i spillet ikke passer ind i de øvrigt gældende procedurer, der er styrende for et givet planlægningsprojekt. Der peges på at der er brug for at der etableres en tydelig ansvarsfordeling i spillet og at den dokumentation, der udvikles igennem spilsituationen, skal tale bedre ind i de processer, der allerede er i kommunerne, når der planlægges.¹⁶⁸ Ved spil-

¹⁶⁷ Ted, refleksionsworkshop juni 2014.

¹⁶⁸ Refleksionsworkshop juni 2014.

testen omkring Slagterigrunden i Roskilde var det forinden planlagt, at Sune tog det videre som indspil til videreudvikling af developerens projektforslag. Ted oplevede i spillet omkring Västra Dockan, at det var nemt at fremsætte ideer, men mere usikkert, hvorvidt de planlæggere, der fremsatte forslagene faktisk ville komme til at følge op på dem. En konklusion er at man er afhængige af at der er ildsjæle, der sidder med rundt om bordet, når der spilles, der har lyst til at drive ideerne videre.

Designforskerne konkluderer også at det har været udfordrende at bruge spillet og implementere det i eksisterende mødepraksisser. En af grundene til at det har været udfordrende, knytter de til, at det spil der blev udviklet, passer meget dårligt med de eksisterende praksisser og systemer for dokumentation. Praksisser og systemer, der er stærkt styrende for den måde, der arbejdes inden for forvaltningerne, og også i de faktiske mødesituationer. Selvom spiludviklingsprocessen har affødt kritiske refleksioner omkring de udfordringer, som planlæggerne blev konfronteret med igennem de eksisterende praksisser, så er det ikke med spileksperimenterne lykkedes at rykke nævneværdigt ved de normer for tværfagligt samarbejde i eksempel projektteams og projektgrupper, der eksisterer i kommunerne.

Dette kom også til udtryk ved, at de planlæggere, der deltog i spiludviklingsforløbet, ikke følte sig trygge ved at skulle stå alene med at facilitere en udviklingsdialog omkring en spilsession. De erkender at spillet ikke skaber forandring i samarbejdet i sig selv, men kræver en kyndig anvendelse for at skabe en tillidsfuld dialog. Designforskere reflekterer, at udfordringerne skyldes, at planlæggerne og de kommunale forvaltninger har relativt få erfaringer med designtænkning og design praksis. Denne lave fortrolighed med designtænkning betyder, at det er udfordrende for planlæggerne på egen hånd at forberede spillet og sikre, at de får et godt outcome ud af det. Det skaber mangel på selvsikkerhed og kompetence til, at planlæggerne kan køre disse mødesituationer, og iscenesætte de tværfaglige dialoger, som spillet lægger op til.¹⁶⁹ Spileksperimenterne omkring Slagterigrunden og Sege Park viser også at planlæggerne skal bruge tid på at sætte sig ind i og forstå spillereglerne. Joëlle fra Fastighetskontoret i Malmö Stad siger ved den opfølgende evaluering i Sege Park: ”*Det var meget svært at spille. Vi havde rigtig gode diskussioner – Jeg synes vi kom ret langt. Men jeg er ikke sikker på, hvis vi faktisk kunne spille det – men måske er det ikke det vigtigste*” Som reaktion på hendes kommentar samstemmer flere af hendes kolleger med *ney*.¹⁷⁰

¹⁶⁹ Diskussion ved artikelskrivningsmøder, Maria Hellström Reimer, Mette Agger Eriksen, Majken Toftager Larsen.

¹⁷⁰ Spilstest i Sege Park, 14. januar 2014.

Studier af forandringsprocesser i organisationer er med til at vise, hvordan viden i en organisation, er kontrolleret af de individuelle aktører, som er medlemmer af organisationen. Derfor er udvikling af nye metoder og tilgange inden for planlægning i sidste ende afhængig af, hvorvidt disse aktører er motiveret til at gennemføre dem og af interaktionen mellem både individer og grupper af ansatte (Larsen & Engberg, 2011). Beslutninger om at iscenesætte nye mødeformater, som for eksempel organiseret omkring spil, vil dog være afhængige af, om planlæggerne vurderer at de institutionelle strukturer, som planlægningsprocesser er bygget op omkring, er understøttende i forhold til dette. Forester understreger, hvordan organisering af deliberativ praksis må tage hensyn til at planlægning er et handlingsfelt, der er påvirket af de organisatoriske og institutionelle settings, som det foregår indenfor:

Design proposals must be formulated within the bounds of resources such as time, information, historical legacy, political ideology and cultural styles as well as capital. (Forester, 1989, s. 129).

I citatet understreger han, hvordan planforslag altid må udformes ud fra de ressourcer, der er til rådighed i form af tid og viden. Planforslag er styret ud fra særlige magtkonstellationer, der ikke kun knyttes til politiske og økonomiske interesser, men også er indlejret i bestemte sociale praksisser og kulturelle konventioner i forvaltningerne som organisationer. Flere af planlæggerne peger undervejs i forløbet på, at der mange steder i forvaltningerne ikke er særlig stor erfaring med at anvende spil, og at det derfor let kan opfattes som noget useriøst. Som det udtrykkes bramfrit af Torkil i starten af spiludviklingsforløbet: *Jeg kan ikke invitere direktøren for Realdania ind for at spille ludo.*¹⁷¹ Planlæggerne pointerer hvordan spilformatet adskiller sig markant fra eksisterende mødepraksisser, hvilket også opfattes som dets svaghed. Den legende tilgang kommer let til at blive opfattet som useriøs. Adspurgt om, hvad hun ser som den største udfordring eller risiko ved at anvende spil som samarbejdsform, reflekterer Johanna: *Inställningen till spel. Att förstå vinsten med spelet som en facilitator och inte att det är "töntigt och onödigt".*¹⁷² For at deres organisationer skal anvende spil som samarbejdsform, peger planlæggerne på at der allerede skal være opnået gode erfaringer og opbygget ekspertise med at bruge spil:

Att man kan se en nytta med, helt enkelt. Att det underlättar i kommunikationen, att det blir ett bra verktyg.¹⁷³

¹⁷¹ Torkil, spilworkshop 6. dec. 2012.

¹⁷² Johanna, spilworkshop i Malmø 9. April 2013.

¹⁷³ Annette L., spilworkshop i Malmø 9. April 2013.

Erfaring og gode succeshistorier og mulighed for at tilknytte en facilitator, så projektlederen ikke skal stå med det selv.¹⁷⁴

Det bliver derfor diskuteret at anvende en anden betegnelse end spil, for at indgyde mere seriositet for kolleger og samarbejdspartnere. Tillidsopbygning med de kommunale forvaltninger var derfor et centralt element for at etablere eksperimenterne.

Det ville kortslutte hierarkiserede arbejdsgange – oplevede vanskeligheder ved at iscenesætte samarbejde om udvikling af målsætninger med politikere og borgere.

Det valgte fokus i afprøvningen af *Urban Transition* spillet på tværfaglige grupper af planlæggere betyder også, at andre væsentlige aktører, der medvirker til at udvikle og realisere planlægningsprojekter, ikke inddrages. Som eksempel kan nævnes investorer og developere der, med udgangspunkt i deres særlige interesser, udfører fortolkninger af de politiske mål og planmæssige intentioner, som et specifikt byudviklingsprojekt er bundet op på. Samtidig kan borgere og interessegrupper også spille en væsentlig rolle i fastlæggelsen af planmæssige prioriteringer, og være med til at sikre deltagelse, forankring og kvalitet i planlægningen. På den måde kan den relationsopbygning mellem planlæggere og fælles udvikling af forståelsesrammer i planlægningsprojekter ikke stå alene. Planlæggerne må stadig bevare en åbenhed, for at andre aktører kan deltage og sætte deres præg.

Mere kritiske diskussioner løftes også på workshops omkring de vanskelige betingelser for at arbejde med tværfaglige projekter, og hvad man selv kan sige og gøre som embedsmand for at påvirke projektudviklingen i en bestemt retning. Det har været en tilbagevendende diskussion i UTØ-projektet, hvordan det er afgørende at sikre den politiske opbakning løbende i projektudviklingen. En refleksionsworkshop løfter derfor også spørgsmålet, om det kunne være en ide at bruge spillet som en ramme for diskussion med politikerne allerede inden en sag bliver startet op. Torkil markerer, at det vil være vanskeligt at sætte politikere og forvaltninger sammen i Københavns Kommune, og at det ville være en kortslutning af de gældende hierarkiserede arbejdsgange. Den forvaltningsmæssige og politiske organisering i kommunen beskrives af Torkil og Tina som præget af stærke hierarkier og siloer, der er svære at nedbryde. Hvis det skal kunne lade sig gøre, skal det komme fra borgmesteren, men embedsværket ville typisk spænde ben for dette.¹⁷⁵ I gruppen, der på denne dag primært består af planlæggere fra Københavns og Roskilde kommuner, er der enighed om, at det er nemmere at arbejde med den slags mødeformater mellem politikere og embedsmænd i lidt mindre kommuner som for eksempel Roskilde. Tina reflekterer kritisk, at det at sætte en lignende spilsession op med

¹⁷⁴ Tina, spilworkshop i Malmø 9. April 2013

¹⁷⁵ Torkil og Tina, refleksionsworkshop juni 2014.

politikere, let kunne komme til at være ukontrollerbart og skabe konflikt mellem hendes rolle som embedsmand og hendes faglige vurderinger. Hun mener at hun i højere grad ville være bevidst om, hvad hun kan sige og ikke sige, hvilket ville gøre diskussionen mindre fri.¹⁷⁶ En interessant erfaring i refleksionsworkshopsne i forhold til at forstå politiske vilkår for at forme projektudvikling i tværorganisatoriske samarbejder mellem planlæggere var, at politikerne i Malmø blandede sig mindre i embedsmændenes arbejde. Således pegede refleksionerne igennem spiludviklingsforløbet, at der var en vis forskellighed i, hvilken grad af frihed som planlæggere i forskellige forvaltninger oplevede at have, til at arbejde med nye dialogformer og metoder.

Det er klart at samarbejde med både politikere og borgergrupper har indflydelse på de planprocesser som planlæggerne er engageret i. Planlæggernes kritiske refleksioner omkring mulighederne for at iscenesætte samarbejdssituationer med disse aktører ville skabe nogle grundlæggende anderledes betingelser for dialog og projektudvikling sammenlignet med, at de spiller det med kolleger fra andre forvaltninger. I relation til planlæggernes diskussion af det politiske niveau, træder en forståelse af en hierarkisk styringsstruktur frem, der tydeligt står i kontrast til det mere flade kommunikative rum, der etableres igennem spillet. Der er en tydelig bekymring for, at politikernes tilstedeværelse vil være begrænsende i forhold en mere fri faglig diskussion af udviklingsscenarier. At invitere politikerne ind ville altså ændre spillereglerne og normerne for, hvordan udviklingsspørgsmål diskuteres, der kunne lægge op til en mere skarp opdeling i roller som politiker og embedsmand. Det understreger at der er en selvstændig værdi i at understøtte og medvirke til at udvikle de samarbejder, der for eksempelvis etableres igennem tværfaglige projektgrupper, og at kan etableres et frirum for faglig diskussion og udvikling af fælles forståelser og handlingsorienteringer, der ikke på samme måde er mulig, hvis det politiske niveau inviteres ind i denne fase.

Spil som udgangspunkt for socio-materiel restrukturering af planlægningspraksis, social læring og mikro-aktivisme omkring tværfagligt samarbejde

Planlæggernes refleksioner igennem spileksperimenter og efterfølgende refleksionsworkshops peger på en række positive kvaliteter ved at bruge spillet til at iscenesætte samarbejde. På tværs af de tre kommuner og forskellige forvaltninger er der generelt en oplevelse hos planlæggerne, at spillet understøtter betingelser for tværfaglig kommunikation, der kan give noget nyt i forhold til eksisterende mødepraksisser.

¹⁷⁶ Refleksionsworkshop juni 2014.

Spiltestene var med til at:

1. Skærpe planlæggeres bevidsthed om deres egen rolle og anerkendelse af andre positioner
2. Gøre mødesituationen mere uformel, hvor dialogen opleves mere fri.
3. Fremme en fælles faglig dialog, frem for at planlæggerne skal løse svære opgaver på egen hånd.
4. Kollaborativt at udforske og udfordre de koncepter og forståelser som de konkrete byudviklingsprojekter, der blev sat i spil, var struktureret omkring.
5. Understøtte en fælles betydningsskabelse omkring centrale begreber
6. Udfordre eksisterende planlægningsrationaler omkring byudviklingsprojekt ved at tilskrive en større legitimitet til værdier, der grundet økonomiske og politiske hensyn ellers er under pres.

Erfaringerne fra den iterative designproces bag *Urban Transition* spillet giver mulighed for at reflektere over, hvordan vi organiserer tværfagligt samarbejde og udvikler vidensgrundlaget i planlægningspraksis i et bredere perspektiv. Spil udgør et konkret perspektiv på, hvordan man igennem en pragmatisk tilgang kan arbejde med en demokratisering af vidensgrundlaget, hvor der åbnes for en bredere dialog mellem planlæggeres forskellige faglige viden og erfaringer. Ud fra planlæggerens refleksioner kan vi altså anskue situationerne med spileksperimenterne som konkrete eksempler på, hvordan design af planer foregår som det Forester kalder *collective sensemaking*, og som kan oversættes til kollektiv betydningsskabelse (Forester, 1989). Som det er beskrevet i kapitel 4, repræsenterer udformning af planforslag for fremtidig byudvikling særlige designsituationer, hvor deltagerne udvikler betydninger igennem praktisk kommunikation. Spil designs kan således tilbyde en socio-materiel rekonfiguration af de dialoger og mødesituationer, hvor idegrundlaget i planforslag udvikles. Spileksperimenterne viser konkrete situationer, der udfordrer eksisterende mødepraksisser, samarbejdsformer og måder at organisere planlægningsprocesser i kommunerne.

Spileksperimenterne er blot enkeltstående interventioner i planlægningsprocesser, der spænder over længere tidsforløb. Men planlæggerens refleksioner viser at der, hvordan de kan organisere det socio-politiske miljø for gensidig planlægningskommunikation væsentligt anderledes. Denne organisering kan opfattes som en mulig reaktion og tilpasning til de krav og ønsker, der stilles af det socio-fysiske miljø i kommunernes planlægningspraksis, som reflekteres i det øgede behov for at udvikle bæredygtige løsninger. Her fortæller analysen om planlæggerens dilemmaer omkring at de ofte finder det vanskeligt at løse problemstillinger og indfri de visioner og målsætninger, der indrammer specifikke

byudviklingsprojekter. Den kollektive meningsskabelse mellem forskellige planlæggere organiseres igennem spileksperimenterne mere specifikt med henblik på at udvikle forståelser af, hvordan disse visioner og målsætninger kan opnås igennem konkrete indsatser. Ligeledes er det med til at rejse kritisk spørgsmålstejn ved, og åbne op for en genforhandling af de koncepter og rationaler, der styrer de enkelte byudviklingsprojekter. I disse betydningsskabelsesprocesser skabes der mulighed for at integrere planlæggernes forskellige former for viden, og dermed bane vejen for nye konceptualiseringer, der ikke er mulige at udvikle ud fra en enkelt professions erfaringsbase alene. På den måde er spilsituationen med til at udforske grænserne for transkulturel kommunikation inden for de forskellige planlægningsprofessioner (Mäntysalo, 1997).

Spilmaterialerne søger at adskille sig fra hverdagsdaglige materielle strukturer og rutiner, som deltagerne arbejder under i deres normale arbejdsliv. Planlæggerne er bevidste om, hvordan de opstiller andre regler for praksis for at udfordre og skabe nye perspektiver på denne. Spildedisignet kan bevidst rettes mod refleksion omkring planlægningsituationer, der er præget af usikkerhed og hvor der er behov for at udvikle problemforståelser. De kan udformes med det mål at opstille regler for en mere ligeværdig dialog, hvor deltagerne 'tvinges' til at forholde sig til hinandens synspunkter og positioner. På den måde rummer de altså potentiale for at fremme social læring igennem refleksion, hvor deltagerne kan udvikle fælles værdier, praksisser, vidensgrundlag og ønsker til handlinger. Inden for pragmatismen fremhæves netop de eksperimentelle praksisser som en selvstændig værdi, idet de kan lede til nye problemforståelser og handlingsorienteringer i planlægningspraksis. Den iterative designproces med udviklingen af *Urban Transition* spillet førte helt konkret til, at planlæggere i Roskilde Kommune begyndte at organisere en fælles dialog og arbejde med samtalekort, når de skulle vurdere, hvordan et lokalplanforslag lever op til kommunens målsætninger omkring bæredygtighed.

Et relevant spørgsmål, der rejses af DiSalvio er, om de designtaktikker der anvendes i spileksperimenterne, er med til tydeliggøre strukturer, argumenter og antagelser omkring byudviklingsprojekterne på en ny måde, og om de derved bliver gjort mere tilgængelige. Planlæggernes refleksioner peger på dette. Praksisnærheden omkring konkrete projekter med fordybende case-beskrivelser, gør at spillet opleves som mere relevant og engagerende for de deltagende planlæggere. Spilmaterialerne i form af brætspillet struktureret omkring bæredygtighedskriterier adskiller sig fra de hverdagsdaglige materielle strukturer og rutiner, der kendetegner planlæggernes normale måder at arbejde med konceptudvikling i planforslag. Ligeledes strukturerer spillereglerne en anderledes form for praksis omkring problemindramning og samarbejde, der adskiller sig fra de mødeformater, som planlæggerne normalt arbejder med. Designprocessen har søgt at iscenesætte et rum, hvor modstridende synspunkter og interesser i forskellige forvaltninger kunne mødes. Spildedisignet sigter og lykkes i nogle henseender at hjælpe til at identificere og artikulere utydelige og

komplekse problemstillinger. Dette sker for eksempel ved at tage de koncepter, som planlæggere ellers tager for givet op til genforhandling. I spileksperimentet i Sege Park tydeliggør diskussionen af livet mellem husene, at de planlæggere, der deltager i projektgruppen, ikke har et klart billede af, hvordan et torv i et boligområde skal udvikles som byrum.

Som det beskrives af den ene af designforskerne, var formålet med spiludviklingsprocessen at reformatere de indledende faser i en planlægningsproces. De designtaktikker, der er udviklet igennem spildesign-processen, har hjulpet til at tydeliggøre betingelser og konsekvenser omkring planlægningsmæssige problemstillinger på et kollektivt niveau. Ved at arbejde med afprøvning og kvalificering af udvalgte konceptuelle ideer, kan spillet medvirke til at organisere kompleks viden ved at skabe nye projektioner for udvikling af specifikke planlægningsprojekter og på den måde udpege og fokusere på enkeltdele. Derimod faciliterer spildesignet ikke direkte handling ved at etablere egentlige beslutningssituationer. Disse må derimod ske efterfølgende.

Inspireret af Participatory Design litteraturen kan spileksperimenterne også ses som eksempel på, hvordan der igennem et beskyttet miljø kan laves en praktisk træning af planlæggerne i at udføre nye praksisser for samarbejde, en *rehearsal of future practices* (Halse et al, 2010). Det var også en særskilt ambition i Urban Transition Øresund og ligeledes noget, som planlæggerne fremhævede som en kvalitet ved refleksionsworkshopsne. Spileksperimentet etablerede – sammen med refleksionsworkshops – et frirum, der med sin særlige struktur satte hverdagsdaglige rutiner og strukturer ud af spil og undersøgte nye roller og relationer. Spileksperimentet etablerer altså en praksis i sig selv, der er uafhængigt af de deltagende planlæggeres indfald og hvor deres gængse måder at samarbejde på og forstå hinanden udfordres (Schön, 1983). Inspireret af participatory design sigtede spillereglerne på at holde normalt eksisterende magtrelationer i og imellem forvaltninger i skak, for at gøre kommunikationen mere fri (Brandt et al, 2008). Co-design spil sigter typisk på at tilføre udviklingsprocesser legende elementer i et bevidst forsøg på at skabe afstand fra hverdagens tvingende nødvendigheder med et mål om at udvikle nye syn på løsninger (Vaajakallio, 2012; Brandt et al, 2008). Spileksperimentet giver planlæggerne mulighed for at udvikle erfaringer med alternative måder at iscenesætte en mødesituation. De kan opleve hvordan det åbner op for andre former for dialog med kolleger. Den materielle struktur med spillereglerne iscenesætter en mulighed for at planlæggerne kan arbejde med at udvide deres disciplinære og anvendelsesorienterede viden og udvikle nye fælles erfaringer og problemløsningskapaciteter, der overskrider grænserne for deres egne fagfelter. Igennem spileksperimentet udvikler nogle af planlæggerne et større engagement til at deltage i refleksioner omkring, hvordan spillet ville kunne udbredes som mødepraksis i kommunerne. Dette afspejler også den dynamiske udvikling i roller, hvor nogle af planlæggerne går fra at være nysgerrige skeptikere, til at få spillet mere under

huden og anerkende, at det har nogle værdier i forhold til at understøtte et tværfagligt samarbejde og kvalificere bæredygtighedsforståelser i konkrete byudviklingsprojekter.

Spiludviklingsprocessen havde dog en større ambition, end at udvikle og træne deltagerne i alternative kommunikations- og samarbejdsformer i byudviklingsprojekter. Spildesignprocessen foranledigede ligeledes planlæggerne til at reflektere over mikro-politiske magtkampe og sociale kontroverser og udfordre de naturaliserede faglige og politiske diskurser, som byudviklingsprojekter var organiserede omkring. Ved at engagere sig i den iterative designproces, bevæger planlæggerne sig væk fra en vi-plejer-kultur og forholder sig bevidst til de politiske og institutionelle betingelser, der indrammer de enkelte planlægningsprojekter. Frirummet var med til at skabe en mere legitim diskussion af værdier, som planlæggerne normalt ellers ikke oplevede, at der blev overladt meget tid til. Disse observationer forsøger ikke at skabe en fortælling om at mange planlæggere ikke reflekterer over disse betingelser i deres daglige arbejde. Men i spileksperimenterne hives disse op på et kollektivt niveau i mødet med kolleger, som modsætning til at planlæggerne danner deres synspunkter ud fra deres individuelle erfaringsverdener. Den iterative designproces tilbyder dermed muligheden for, at planlæggerne kan danne en mere nuanceret forståelse af de politiske og institutionelle betingelser, der ligger til grund for udviklingen af et planforslag, og samtidig forsøge at definere mulige måder at komme videre i projektet på. For at vende tilbage til Forester, kan det styrke planlæggeres muligheder for at indfri politiske målsætninger og udvikle kvaliteten af byudviklingsprojekter, hvor der på et kollektivt niveau arbejdes med at udvikle og organisere handlemuligheder, der kan udfordre mere snævre rationaler om at imødekomme økonomiske interesser. Denne analytiske betragtning ser kun på samarbejdet mellem forskellige forvaltninger, men ønsker ikke på nogen måde at underkende vigtigheden af hvordan byudviklingsprojekter er helt afhængige af samarbejde og forhandlinger med en lang række andre aktører som borgere og investorer. Intentionen er her ikke at udvikle et argument om et rent teknokratisk styre eller lukket embedsmandsvælde, der ignorerer betydningen af en direkte involvering af berørte interessenter, eller politisk ledede processer af demokratisk valgte repræsentanter.

Spileksperimenterne og refleksionsworkshopsne bliver naturligvis i sig selv mikro-politiske rum, hvor særlige interesser og dagsordener hos de enkelte planlæggere og forvaltninger mere bredt er med til at bestemme hvilke byudviklingsprojekter og mødesituationer, som der etableres spileksperimenter omkring. På trods af at de deltagende planlæggere beskriver, at de oplever kommunikationsformen som mere fri, må det ligeledes forventes at nogle af taktiske årsager har valgt at lægge vægt på bestemte argumenter, imens de bevidst har valgt at styre uden om andre diskussioner. Hvad der er blevet udeladt i diskussionerne under spilstestene, har denne analyse ikke mulighed for at kortlægge. Som det er påpeget af Friedmann, er det væsentligt også have en forståelse af de enkelte planlæggeres motivation for at deltage i spileksperimentet, og hvorvidt de deltager, fordi

at de er blevet bedt om det, eller om de har en nysgerrighed på at afprøve og udvikle nye samarbejdsformer.

De to designforskeres facilitering og tilrettelæggelse af hele spiludviklingsforløbet vidner også om at det co-designede frirum også er et meget struktureret og disciplineret frirum. Der opstår derfor et dilemma i, at det kun virker fordi, at det er enormt disciplineret. Når planlæggerne vender tilbage til deres normale hverdag i kommunerne, er det reflektive frirum sat ud af spil igen. De deltagende planlæggere oplever det som svært at fastholde og videreføre de erfaringer med at iscenesætte alternative samarbejdsformer, som de har opnået igennem spileksperimentet. De oplever enten at de står alene med disse erfaringer, eller er forpligtede til at følge andre procedurer og måder at strukturere planprocesser på, hvor spilformatet vurderes at passe ind. Planlæggernes manglende erfaring med at stå alene med at facilitere møder omkring en spilsession gør dem tilbageholdende med at introducere det som en mere fast arbejdsform i forvaltningerne. Det afspejler, hvordan der inden for en pragmatisk tilgang til iterative designeksperimenter, må arbejdes løbende med taktikker og strategier, der sigter på at udvikle en forankring og handlegapacitet til at arbejde med nye samarbejdsformer mere bredt i de kommunale forvaltninger.

9. Konklusion

Igennem et deltagende casestudie af et Interreg-projektsamarbejde mellem kommuner og forskningsinstitutioner i Øresundsregionen, viser afhandlingen, hvordan forandringer i byplanlægningens vilkår skaber nye komplekse udfordringer, der skal håndteres i planlægningspraksis. En stigende markedsorientering, behov for at løfte sociale udfordringer og sikre inddragelse og demokrati samt en voksende miljødagsorden skal i højere grad mødes i enkelte byudviklingsprojekter. Mange problemstillinger skal derfor løses igennem tværfagligt samarbejde. Afhandlingen retter fokus på, hvordan eksperimenter med brætspillet *Urban Transition* skaber konkrete afprøvninger af nye strukturer for dialog og tværfagligt samarbejde, der adskiller sig fra hidtidig praksis, blandt de planlæggere der deltager i eksperimenterne. Igennem mødesituationer og workshops undersøger afhandlingen planlæggernes refleksionsrum, og udvikler indsigter og læring sammen med planlæggerne, om hvordan der kan udvikles nye handlingskapaciteter.

Byplanlægning er et multidisciplinært felt, der er vokset op omkring forskellige fagtraditioner. Jeg arbejder i afhandlingen med en bred forståelse af planlæggere, der er beskæftiget med sociale, økonomiske og økologiske dimensioner i byens fysiske udvikling. Deres arbejdsopgaver spænder bredt fra strategisk overordnet planlægning, lokalplanlægning, miljøarbejde til områdebaserede indsatser. Forskellige fagligheder, arbejdsopgaver og positioner i de kommunale forvaltninger skaber konflikter i det tværfaglige samarbejde. Igennem en række praksisfortællinger, zoomer jeg ind på, hvordan planlæggere fra forskellige positioner oplever udfordringer med at etablere en god kommunikation og sammenvejning af forskellige faglige perspektiver og hensyn i projektudviklingen. Dermed opstår der udfordringer med at udvikle helhedsorienterede indsatser, der skal sikre en demokratisk og bæredygtig udvikling af byerne. Nogle hensyn bliver nedprioriteret, imens andre faglige tilgange og rationaler får lov til at dominere, eller projektudviklingen går måske i stå. Jeg peger på den måde på en række praksiskritikker af den kommunikative planlægningsstilgang, der er kommet til at præge store dele af byplanlægningen.

Planlæggere, der arbejder forskellige steder i de kommunale forvaltninger, fremhæver hvordan tværfaglige problemstillinger skaber en behov for udvikling af deres felt. Udfordringen i de nye praksisformer handler ikke blot om den enkelte planlæggeres kompetencer og praksis, som det har været belyst i tidligere studier af planlæggerroller. Med udgangspunkt i pragmatismens forståelse af refleksiv praksis viser afhandlingen, hvordan det er vigtigt også løbende at udvikle en analytisk og praktisk forståelse af kulturer omkring samarbejde og vidensdeling i projektudvikling på tværs af forskellige fagligheder og forvaltningsområder, der er involveret i planlægning. I forhold til tidligere undersøgelser af, hvordan planlæggere reagerer på og tilpasser deres praksis til nye governancebaserede

planlægningsvilkår, sættes der fokus på, hvordan disse vilkår giver anledning til nye tværfaglige samarbejdsformer imellem forskellige forvaltninger i kommunerne. Pragmatismen etablerer et blik på planlægningen som handlingsfelt, hvor planlæggerne fortolker og improviserer på grundlag af de forandrede planlægningsvilkår. Planlæggere arbejder i politiske kontekster præget af ulighed og magt, hvor planlæggere igennem deres kreative praksis også selv spiller en politisk rolle i, hvordan offentligt formulerede målsætninger indfris i udviklingen af planforslag.

Mødesituationer omkring udformning af planforslag for fremtidig byudvikling udtrykker særlige designsituationer, hvor deltagerne udvikler betydninger igennem praktisk kommunikation. Iterative designeksperimenter kan organisere og iscenesætte nye offentligheder af planlæggere omkring fælles oplevede problemstillinger. Eksperimenter har en selvstændig værdi, fordi de hjælper planlæggere og forskere til at etablere nye blikke på praksis. Spileksperimenterne tog udgangspunkt i virkelige planlægningssituationer omkring udvikling af planforslag, både i forbindelse med lokalplanlægning, områdebaserede indsatser og byudviklingsprojekter. De iscenesatte møder mellem de forskellige planlæggere og fagligheder, der fra forskellige vinkler søgte at udvikle løsninger i projekterne. Selve spilformatet blev udformet i en co-design proces, hvor planlæggere var med til at pege på problemstillinger og brugssituationer, og dermed skabe en bredere udforskning af samarbejdsproblematikker i byplanlægningens praksis. På den måde kan spil som eksempel på iterative designeksperimenter skabe ny viden om, hvordan komplicerede og hidtil ukendte problemsituationer i planlægning kan håndteres. Igennem kollaborativ og tværfaglig refleksion kan planlæggere udfordre vanetænkning og rutinerede praksisser, som de har etableret igennem deres arbejde med at udvikle planforslag. Men de kan samtidig udfordre organisatoriske betydningssystemer og den socialisering igennem fagfællesskaber, der for eksempelvis sker i de kommunale forvaltninger. Analysen af spileksperimenterne i UTØ fandt frem til følgende kvaliteter ved disse:

1. Skærpe planlæggeres bevidsthed om deres egen rolle og anerkendelse af andre positioner
2. Gøre mødesituationen mere uformel, hvor dialogen opleves mere fri.
3. fremme en fælles faglig dialog, frem for at planlæggerne skulle løse svære opgaver på egen hånd.
4. Kollaborativt at udforske og udfordre de koncepter og forståelser som de konkrete byudviklingsprojekter, der blev sat i spil, var struktureret omkring.
5. Understøtte en fælles betydningsskabelse omkring centrale begreber
6. Udfordre eksisterende planlægningsrationaler omkring byudviklingsprojekt ved at tilskrive en større legitimitet til værdier, der grundet økonomiske og politiske hensyn ellers er under pres.

Jeg vil her uddybe disse fund i tre overordnede perspektiver på, hvordan en pragmatisk tilgang i iterative designeksperimenter kan understøtte tværfagligt samarbejde:

Nye socio-materielle strukturer for transkulturel kommunikation mellem planlæggere

Spilformater udgør et konkret perspektiv på, hvordan man i konkrete planlægningsituationer kan arbejde med en demokratisering af vidensgrundlaget, hvor der åbnes for en bredere dialog mellem planlæggeres forskellige faglige viden og erfaringer. I det undersøgte projektsamarbejde i Urban Transition Øresund åbnede spileksperimenter op for kollaborativ problemindramning og konceptudvikling i virkelige planlægningsituationer. Spilleregler var med til at tvinge planlæggerne til arbejde med en mere ligeværdig dialog med kolleger, der repræsenterede forskellige fagligheder og positioner i de kommunale forvaltninger. Eksisterende praksisser omkring dialog udfordres ved at opstille regler om, hvem der taler hvornår, hvilke problematiseringer, der løftes frem, hvordan de diskuteres. Spildesigns, og iterative designeksperimenter mere generelt, kan således tilbyde en socio-materiel rekonfiguration af de dialoger og mødesituationer, hvor idegrundlaget i planforslag udvikles. Dermed kan der arbejdes med en midlertidig opløsning af magtstrukturer og traditionelle faggrænser ved at motivere til at arbejde med et helhedssyn på udvalgte planmæssige problemstillinger og løsningsforslag.

Den iterative designproces med udviklingen af *Urban Transition* spillet viser, hvordan der med spilmaterialer kan arbejdes bevidst med scenografier for tværfaglig dialog og samarbejde. De specifikke spileksperimenter etablerer reflection-in-action i mange typer af planlægningsprojekter. Planlæggere kunne i højere grad overveje at afprøve alternative mødeformater for at åbne op for nye former for diskussion af væsentlige spørgsmål. Disse kan have en særlig værdi i komplekse projektkonstellationer, hvor der ikke er blevet udviklet en kultur for samarbejde. Måske skal planlæggere i højere grad 'turde' at aftale særlige spilleregler for mødesituationer, sådan at de kan udvikle nye løsningsforslag, så det ikke er de samme synspunkter der dominerer eller hvor diskussioner går i tomgang. Dette stiller især krav til de planlæggere, der skal være mødeledere, og få ting til at ske. Det er vigtigt at udvikle regler og formater for dialogen, der stadig opleves som seriøs og engagerende blandt deltagerne.

Opbygning af relationer og handlekompetencer på tværs af fagområder

Iterative designeksperimenter kan understøtte opbygning af relationer og handlekompetencer på tværs af fagområder i forskellige projektkonstellationer. De kan tilrettelægges med henblik på at mindske konflikter ved at skabe indblik og forståelse for de forskellige prioriteringer, der findes i det tværfaglige arbejde. Erfaringerne fra udviklingen af *Urban Transition* spillet viser at dets iscenesættelse af ansigt-til-ansigt interaktion frem for mail-korrespondancer og skrivebordsarbejde, fremhæves af planlæggere, som en væsentlig

kvalitet som del af udviklingen af mere personlige relationer. Det understreger, hvordan udviklingen af planlægningens vidensbase og handlekompetencer ikke blot handler om tilvejebringelsen af nye facts. Der er derimod en væsentlig social læringskomponent, hvor kvaliteten i relationer og forståelse for forskellige positioner, værdier og målsætninger i planudviklingen har en væsentlig indflydelse på organiseringen af handlingsdesigns. I nogle byudviklingsprojekter kan det handle om, at der bredere i forvaltningerne skabes en større anerkendelse af viden om netværk og behov i lokalområder, som på den måde koordineres med udviklingen af nye tekniske løsninger eller fysiske design. I andre projekter kan det handle om at sammentænke strategier for revitalisering af bygningskultur-arv med turisme- og mobilitetsstrategier. I andre tilfælde igen kan det handle om sammentænkning af tekniske løsninger for klimatilpasning med fysiske og sociale kvaliteter i byrummet.

Planlægningens vilkår og de institutionelle strukturer, som planlægning praktiseres igennem, er igennem de senere årtier blevet underlagt mange forandringer. Der er løbende krav til planlæggernes kompetencer til at være med til at opbygge nye relationer med kolleger, som de ikke nødvendigvis deler faglig viden og erfaring med. Samtidig er der også krav til kommunerne og de enkelte forvaltnings kapacitet til at facilitere faglige socialiseringsprocesser. Iterative designeksperimenter må på den måde have fokus på de dialogiske kvaliteter, hvor det at lytte anerkendes som en deltagende handling. Her må arbejdes med strukturer, der opfordrer deltagerne til at lytte til hinanden og blive mere opmærksomme på de tavse forståelser, der styrer både deres egen og andres praksis. Projektsamarbejdet omkring et konkret planlægningsprojekt er ikke bare præget af uforsonlige konflikter mellem planlæggere fra forskellige forvaltninger, men er også dynamisk og rummer potentiale for forandringer. For at udvikle robuste tværfaglige problemforståelser og handlingskapaciteter er det vigtigt at organisere de iterative designeksperimenter omkring, hvad der på tværs af fagområder, opleves som brændende platforme. Det vil sige i projekter, hvor der er delt oplevelse af planlægningsproblematikker, der er absolut nødvendige at løse. Det peger på at det er vigtigt at etablere betingelser for en refleksiv dialog, der anerkender de substantielle forskelle, der ligger mellem de forskellige forvaltnings politiske og juridiske opdrag, samtidig med at der er en delt oplevelse af en planlægningsituation, der er nødvendig at løse.

For at dette skal ske, er det nødvendigt at de designtaktikker, der skal understøtte den tværfaglige refleksion, hjælper til på en ny måde at tydeliggøre de forskellige strukturer, argumenter og antagelser, der styrer udviklingsarbejdet omkring lokalplaner, kvalitetsprogrammer og visionsplaner, mm. Designeksperimenter kan på den måde skabe et beskyttet miljø for træning af planlæggere i at udføre nye praksisser for samarbejde.

Nye problemforståelser og handlingsorienteringer – social læring på tværs af fagligheder

Iterative designeksperimenter iscenesætter refleksion omkring alternative problem- og handlingsorienteringer i planlægning, og kan etablere betingelser for genforhandlinger af taget-for-givne begreber og forståelser i planlægningspraksis. Her åbnes mulighed for at integrere forskellige former for viden igennem nye koncepter. Spildesignet kan bevidst håndtere planlægningsituationer, der er præget af usikkerhed, og hvor der er behov for at udvikle problemforståelser. Iterative designeksperimenter kan arbejde med afprøvning og kvalificering af udvalgte koncepter, som der er et politisk og forvaltningsmæssigt ønske om at arbejde videre med, men hvor der eksisterer en usikkerhed omkring, hvordan de skal udformes og organiseres. For at sikre åbenhed for at udvikle nye problemforståelser, er det vigtigt at eksperimentet ikke retter sig mod beslutningssituationer, der risikerer at hverdagshierarkier og dominerende betydningssystemer ville træde tydeligere frem. I stedet må disse arrangeres efterfølgende. Ved at blive mere bevidst om de grundforståelser man handler ud fra og have en større forståelse for, hvilke vilkår og prioriteringer som deres kolleger arbejder med, har planlæggere mulighed for igennem refleksive samtaler at udvikle nye handlekompetencer. Således kan de modificere deres indlejrede theory-of-action til at løse nye former for problemstillinger, som de er konfronteret med i byplanlægningspraksis.

Kollaborativ refleksion omkring bearbejdning og konceptualisering af vidensgrundlaget i planlægning er vigtig, da planlæggere ofte arbejder med at oversætte politiske visioner i byens fysiske udvikling, for eksempel gennem lokalplanbestemmelser og udbygningsaftaler. Planlæggerne er på den måde med til at konkretisere værdier og intentioner til fysiske standarder, der kan skabe et klart planlægningsgrundlag. Erfaringerne fra spileksperimenterne med *Urban Transition* spillet viste, hvordan der ofte var usikkerhed omkring, hvordan forskellige fagligheder forstod intentionerne i plangrundlaget. Iterative designeksperimenter kan også anvendes af enkelte planlæggere til at sætte fokus på underprioriterede emner og udfordre naturaliserede diskurser i planlægning. Eksperimenter kan være aktivistiske og facilitere kritisk refleksion omkring politiske og økonomiske betingelser for at gennemføre byudviklingsprojekter på et kollektivt niveau. Social læring kan således bidrage til udviklingen af faglige identiteter og mestringsstrategier i en kompleks planlægningsmæssig virkelighed, hvor planlæggere arbejder med at udvikle offentlige værdier i en kontekst præget af magt og begrænsede informationer og ressourcer.

Timing af designeksperimenterne er væsentlig i forhold at etablere en dybere tværfaglig bearbejdning af udvalgte greb og ideer, således at det opleves relevant at arbejde videre med dem efterfølgende. Det er væsentligt at refleksiv praksis ikke begrænses til enkelte planlæggere eller planlægningsituationer. Iterative designprocesser skal ikke blot gennemføres for at samle ideer ind. De må organiseres med udgangspunkt i de hverdagslige

sociale og materielle strukturer, som de søger at udfordre. Det er vigtigt at de gennemføres på et informeret grundlag, hvor der allerede eksisterer en vis vidensbase og rollefordeling i projekter. I forhold til at opnå målet om at udvikle nye strukturer for tværfagligt samarbejde, er det mindre hensigtsmæssigt at organisere designeksperimenterne omkring egentlige beslutningssituationer. Planlæggerne arbejder i politisk ledede organisationer, og har som sådan ikke den endelige beslutningsmyndighed. Beslutningssituationer vil ligeledes lukke ned for den reflektive og udforskende proces, og gøre det mindre sandsynligt at planlæggerne ville udvikle kvalitativt nye indsigter.

Diskussion: Forskerroller og eksperimentel metodeudvikling i planlægningspraksis

Denne diskussion går ned i, hvordan spileksperimenter i sig selv praktiseres og organiseres som mikro-politiske rum. Forskeres medvirken i iterative designeksperimenter med planlæggere i udformningen af byudviklingsprojekter har en stor værdi i forhold til at udfordre eksisterende praksisformer. Ved at forme rum for refleksion kan de medvirke til at mindske gabet mellem kommunernes visioner om en bæredygtig byudvikling og planlægningspraksis, og styrke og kvalificere forståelsen af bæredygtighed i konkrete byudviklingsprojekter.

Forskere har her mulighed for at spille en aktivistisk rolle, der bevidst stiller spørgsmålstegn ved de taget-for-givne praksisser og politiske rationaler, der styrer byudviklingen. De kan iscenesætte processer, der understøtter dannelsen af offentligheder omkring komplekse problemstillinger og opmuntre til at der arbejdes med i dybden med disse og bevidst presse på, for at se problemstillinger og praksisser i et nyt perspektiv og på den baggrund at kunne formulere nye handlingsforslag. Den ene af designforskerne i spiludviklingsforløbet reflekterer kritisk i en artikel senere, at en af de største værdier i processen ikke var spilrelateret, men knyttede sig i højere grad til skabelsen af et frirum, hvor det tre-årige projektforsløb åbnede plads for en mere seriøs facilitering og kritisk undersøgelse af systembegrænsninger og mulighedsrum for en offentligt styret byplanlægningspraksis (Reimer, 2016).

Iterative designeksperimenter i byplanlægningspraksis kan ikke blot skabe nye relationer mellem planlæggere, men også etablere relationer mellem forskere og planlæggere. De relationelle kvaliteter, der udvikles igennem reflektive praksisser, er derfor lige så vigtige som etableringen af nye facts. Dette knytter sig til oplevelsen af interdependens mellem forskellige vidensformer og positioner og et engagement i at løse fælles problemstillinger. Designeksperimenter kan danne ramme for at også planlægningsforskere danner længelevende relationer med byplanlægningsfeltet.

Som det har været pointeret igennem denne analyse, eksisterede der fra starten af spiludviklingsforløbet ikke nogen drejebog for, hvordan de konkrete spileksperimenter skulle indgå som del af igangværende planlægningsarbejde ude i kommunerne. Det har som sagt givet nogle udfordringer i forhold til at etablere længerevarende læreprocesser. For at gennemføre vellykkede eksperimenter med samarbejdsformer i det kommunale planlægningsarbejde, er det vigtigt at der er en bred institutionel opbakning i kommunerne. Dette har betydning for at sikre fordybelse i særlige problemsituationer, kontinuitet og udvikling af tillidsfulde relationer mellem deltagerne til at bære læreprocesserne videre.

Igennem designprocessen kan der dog også arbejdes iterativt med, hvordan designeksperimenterne mere konkret kan indgå som del af igangværende planlægningsarbejde i kommunerne. Dette kan være en fordel, når der er behov for at arbejde med at udvikle problemforståelser, inden man lægger sig fast på bestemte måder at strukturere det tværfaglige samarbejde i projektudviklingen. Ligeledes kan det være en god fremgangsmåde i situationer, hvor der kun er begrænsede erfaringer med at arbejde med designmetoder i kommunerne. Det kan gøres igennem alle stadier af en co-design proces lige fra kortlægning af udfordrende samarbejdssituationer, designiterationer og spileksperimenter til refleksionsworkshops og diskussion af forankringsstrategier. Her har designforskere vigtig rolle i at forhandle den socio-politiske organisering af designeksperimenter, der adskiller sig fra eksisterende praksisser i kommunerne. Heri at udvikle en erfaring og tillid til at en metode som spil har en værdi i de byudviklingsprojekter, som planlæggere deltager i. I det perspektiv er det vigtigt med grundige forundersøgelser, der sigter på at forstå de politiske og organisatoriske strukturer, der findes i kommunerne, for at kunne forme designeksperimenter.

Et væsentligt element i etableringen af designeksperimentet er at være opmærksom på, hvilke forventninger og behov der ligger hos de planlæggere, der deltager. Der kan let være konkurrerende forståelser af indhold og mål for den eksperimentelle proces, der skal forhandles mellem forskere, planlæggere som deltagere og de institutioner, de repræsenterer. Eksempelvis kan deltageres forventninger om at metoderne skal udgøre konkrete værktøjer, som de kan tage med hjem og anvende direkte i deres praksis, betyde at de er mindre motiverede til at engagere sig i en dybere refleksion og undersøgelse af tværfaglige problemstillinger og udvikling af samarbejdsformer. Erfaringerne fra UTØ viser, at der i praksis findes en betydelig forventning til at forskerne, der organiserer processer, der sigter på metodeudvikling, påtager sig en rolle som konsulenter og fortæller kommunerne, hvordan de konkret skal håndtere praksisproblemstillinger. Her er det vigtigt at tydeliggøre for deltagerne, hvordan de er eksperter i deres egen praksis, og hvordan deres situerede viden har afgørende betydning for at udvikle socialt forankrede handlingsperspektiver på tværfaglige problemstillinger.

Eksperimenter og kommunal nul-fejls kultur

Udforskning af nye tværfaglige samarbejdsformer med planlæggere fra forskellige forvaltninger må også ske under hensynstagen til kommunens rolle som myndighed og politisk ledet organisation, hvor planlæggerne er forpligtede til at følge de politiske opdrag. Ligeledes arbejder planlæggere ofte i projektkonstellationer sammen et bredere netværk af borgere og investorer, hvor de har et ønske om at kunne reagere dynamisk over for disses behov og interesser. På den måde sker iterative designeksperimenter ikke i et vakuum, men er nødt til at forholde sig til den praksiskontekst, som de søger at udfordre. De refleksive praksisser bevæger sig ikke bare inden for en organisatorisk kontekst, men også inden for planlægning i den bredere offentligheds interesse, der ikke blot styres af en lille gruppe embedsmænd, der træffer beslutninger i lukkede mødelokaler. Her er det væsentligt også at problemindramning er en del af politiske processer, der åbner op for offentlig debat.

Den amerikanske planlægningsteoretiker John Forester lægger netop vægt på, hvordan det også bør indgå som en del af planlæggernes etiske forpligtelse at arbejde for en demokratisering af planlægningen. Dette er ledsaget af en forståelse af at planlægning ikke foregår i et magtfrit rum, men må kunne navigere mellem politiske positioner. Som det også understreges af Forester, handler planlæggerne i sårbare relationer til projektudviklere, investorer og borgere. Samtidig arbejder de i kontekster, der er præget af korte deadlines og begrænsede informationer til at arbejde med at løse problemstillinger og udføre grundige analyser af alternativer. Der kan være en utryghed ved at invitere forskere ind i igangværende forhandlinger i projektudviklingen, hvor mødesituationer omhandler information, som planlæggerne endnu ikke har fået grønt lys til at formidle videre til offentligheden. Iterative designeksperimenter som spiludviklingsprocessen, udfordrer forvaltningens nul-fejls kultur og krav om effektivitet. Demonstrationsprojekter, der nødvendiggør nye former for tværfagligt samarbejde, udføres ofte med en ekstra politisk og forvaltningsmæssig opmærksomhed på, at der ikke er noget der må gå galt, hvilket kan betyde en tilbageholdenhed med at eksperimentere med nye mødeformater. Kommunale forvaltninger kan ligeledes vurdere at der er for store risici ved at lade planlægningsprojekter indgå, hvor der er store konflikter om målsætninger.

I iterative designeksperimenter, der søger at udfordre til nye praksisser omkring tværfagligt samarbejde, er det refleksive frirum altså indlejret i de politisk-institutionelle dynamikker, der kendetegner virkelige planlægningspraksisser. Her viser erfaringerne fra UTØ at eksperimenterne gør det muligt at stille spørgsmål ved gældende problemforståelser, målsætninger og normer for samarbejde. Men samtidig er planlæggerne forpligtede til at leve op til de forventninger, der ligger til dem i deres arbejdsbeskrivelser og de interesser og målsætninger, der styrer de projekter, som de arbejder med. Arbejdskulturen inden

for de enkelte forvaltningsområder har også betydning for, hvordan spil og iterative designeksperimenter bliver opfattet. Når nye formater for tværfagligt samarbejde afprøves, er det vigtigt at fastholde opmærksomheden på, hvordan forskellige planlægningspraksisser i de kommunale forvaltninger er formet omkring særlige deltagelsesprocesser og materielle strukturer. Her vil nogle forvaltninger altså opleve arbejdet med eksperimentelle og kreative formater for samarbejde, som et mere radikalt brud med en mere traditionel fagforvaltningskultur, hvor der er mindre fokus på tværfaglighed og netværksbaseret samarbejde. Tidligere studier har også været opmærksomme på vanskeligheder i de kommunale forvaltninger ved at integrere og drage nytte af de eksperimenterende praksisser, der finder sted i områdefornyelserne (Larsen og Engberg, 2011). Bureaukratiske regler og rutiner, samt den hierarkiske og administrative opdeling i forvaltningsarbejdet, kan være med til at modvirke en mere bæredygtig indlejring af den nye viden, der blev skabt igennem de områdebaserede indsatser.

Erfaringerne fra UTØ viste, hvordan spillet i højere grad accepteres af de planlæggere, der allerede havde erfaringer med at anvende mere kreative formater til at etablere dialog med borgergrupper, såsom forumteater og byggeworkshops. Det var derfor lettest at engagere planlæggere i spiludviklingen, som kom fra dele af de kommunale forvaltninger, hvor der i forvejen var et stort fokus på at arbejde med åbne processer i organisationskulturen. Forvaltninger hvor en stor del af deres arbejde var tilrettelagt omkring udvikling af planforslag var typisk præget af mere faste rammer og strømlinede processer. Princippet omkring co-design og helhedsorientering, som var styrende for de to designforskere organisering af spiludviklingsforløbet, havde ikke overraskende mest samklang med de forvaltningskulturer, der allerede tilrettelagde deres samarbejdsformer ud fra lignende principper. Et klassisk eksempel er de områdebaserede indsatser. Ligeledes var der inden for disse projektorganiseringer i forvejen en højere grad af åbenhed og erfaring med at anvende forskellige metoder, hvor de fagforvaltninger, der stod for udvikling af lokalplansforslag, kørte efter fastlagte procedurer. Det understreger, hvordan organisatoriske rutiner og socialisering inden for fagfællesskaber kan udfordre nye probleminddragninger og samarbejdsformer, som de iterative designeksperimenter søger at etablere. Dette peger på et reproduktivt perspektiv på de politiske og forvaltningsorganisatoriske kontekster, som planlæggerne handler inden for.

Der findes dog også flere skred og bevægelser inden for kommune- og lokalplanlægningen. Mange steder har politiske og ledelsesmæssige beslutninger banet vejen for at åbne lokalplanprocesser mere op, hvor arbejdet eksperimentelt med at skabe en tidlig inddragelse af borgere og lokalsamfund til at udforme plangrundlaget. Re-orienteringer i planlægningspraksis og organisationskultur illustrerer, hvordan det reproduktive perspektiv på planlægningsinstitutioner selv er åbent for at disse løbende forskydes og transformeres gennem praktisk kommunikativ handling. Når planlæggere føler at deres beslutnings- og

handlekapacitet er begrænsede i mere komplekse planlægningsprojekter, viser UTØ projektet, at der eksisterer et ønske om at udvikle nye samarbejdsformer. Iscenesættelse af refleksiv praksis i tværfaglige projektkonstellationer handler altså i høj grad om timing, både hvis de skal opfattes som en ressource for planlæggere til at udvikle nye problemforståelser og handlemuligheder i byudviklingsprojekter. Derudover ligger der grundlæggende politiske overvejelser til grund, hvornår man vælger at iscenesætte eksperimentelle praksisser omkring kollaborativ refleksion, og hvorfor man i mange tilfælde fravælger det.

Det var tydeligt, hvordan en forvaltningsmæssig bekymring for at engagere sig i det eksperimenterende metodeudviklingsforløb, som blev rammesat med spiludviklingsforløbet, kom til at sætte spor i, hvordan denne blev organiseret som situerede nedslag i konkrete mødesituationer frem for at indgå i en fortløbende udviklingsproces, der fulgte forskellige faser i et byudviklingsprojekt. I iterative designprocesser er det væsentligt at være opmærksom på, hvordan udviklingen af konkrete spildesigns i sig selv udgør mikropolitisk processer, hvor brugssituationer, fokuspunkter og spilleregler er med til at definere, i hvilken retning, som mulige outcomes udvikler sig, ligesom det begrænser mulige løsninger. På den måde er det vigtigt at være opmærksom på de underliggende magtstrukturer, normer og agendaer, som designspil konstrueres omkring. Herunder hvordan designforskere søger at indramme spildesignforløbet og på et mikropolitisk niveau søger at påvirke og selv påvirkes af politiske og institutionelle rationaler.

Litteraturliste

Agger, A., Sørensen, E. (2018): *Managing collaborative innovation in public bureaucracies*. Planning Theory 2018, Vol. 17(1) 53-73, doi.org/10.1177/1473095216672500

Agger, A., Löfgren, K., Torfing, J. (2010): *Nærdemokrati efter kommunalreformen. Erfaringer med netværksbaseret borgerinddragelse*. Roskilde Universitetsforlag

Agyris, C. & Schön D. A. (1978): *Organizational Learning: a Theory of Action Perspective*. Addison-Wesley

Amdam, R. (2011): *Planlegging og processleing. Korleis lykkes i utviklingsarbeid*. Det Norske Samlaget

Ampatzidou, C., Gugerell, K., Constantinescu, T. I., Devisch, O., Jauschneg, M. & Berger, M. (2018): *All Work and No Play? Facilitating Serious Games and Gamified Applications in Participatory Urban Planning and Governance*. Urban Planning, Vol. 3 (1), 34-46. doi: 10.17645/up.v3i1.1261

Andersen, H. (2008). *The emerging Danish government reform – centralised decentralisation*. Urban research & Practice, 1, 17 - 3. doi: 10.1080/17535060701795298

Andersen, J., Hovgaard, G. (2003): *Welfare and Urban Planning in Transition: a Copenhagen Case Study*. Roskilde Universitet

Andersson, Johanna (2011): *Hållbar stadsutveckling genom hållbarhetscertifiering? – Om BRE-EAM for Communities och dess möjlighet att verka för hållbar stadsutveckling*. Göteborg University. School of Global Studies.

Ansell, C., Geyer, R. (2017): 'Pragmatic complexity' a new foundation for moving beyond 'evidence-based policy-making'? Policy Studies, 38:2, 149-167, doi: 10.1080/01442872.2016.1219033

Bertolini, L. (2010): *Reflection-in-action, still engaging the professional? Introduction*. Planning theory and practice, Vol 11 (4) 597-598, doi: 10.1080/14649357.2010.525370

Binder, T., Brandt, E., Ehn, P. & Halse, J. (2015): *Democratic design experiments: between parliament and laboratory*. CoDesign, Vol. 11 (3-4), 152-165, doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248

Bogason, P. (2001): *Fragmenteret forvaltning: Demokrati og Netværksstyring i Decentraliseret Lokalstyre*. Systeme

Boverket (2012): *Kommunernas Kompetensbehov för byggfrågor i plan- och bygglagstiftningen*. Rapport 2012:16

Boverket (2014): *Kunskapsutställning och exempelsamling till hållbarhetsbestämmelserna i plan- och bygglagen*. Rapport 2014:31. Regeringsuppdrag, Karlskrona

Boverket & Tillväxtverket (2015): *Tillväxt kräver planering – En antologi om samverkan i den fysiska planeringen*.

Brandt, E. (2006) *Designing Exploratory Design Games. A Framework for Participation in Participatory Design?* Proceedings of Participatory Design Conference 1.-5. Aug. Trento, Italy, pp. 57-66

Brandt, E., Messeter, J. & Binder, T. (2008): *Formatting Design Dialogues – Games and Participation*. CoDesign Vol. 4, No. 1, March 2008, 51–64, doi: 10.1080/15710880801905724

Brandt, E. & Eriksen, M. (2010): *Co-design Events: Driving Innovation by a series of Events*. The Danish Design School Press.

Brandt, E., Binder, T. & Sanders, E. (2012): *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Simonsen, J. & Robertson, T. (red.). New York: Routledge, s. 145-181

Byplanlaboratoriet (2004): *Plansystemet – praksis i andre lande. Fornylse af planlægningen*. Realdania Medlemsdebat 2004.

Campbell, H. (2012): *Planning to Change the World – Between Knowledge and Action lies Synthesis*. Journal of Planning Education and Research. Vol. 32(2) 2012 135-146
doi.org/10.1177/0739456X11436347

Campbell, H. & Marshall, R. (2002): *Values and Professional Identities in Planning Practice*. I Allmendinger & Tewdwr-Jones (red) Planning Futures: New Directions for Planning Theory. Routledge 93-109

Clifford, B. P. & Tewdwr-Jones, M. (2013): *The Collaborative Planner: Planning in the Neoliberal Age*. Policy Press. Bristol

Coglan, D. & Brydon-Miller, M. (2014): *Mode 1 and mode 2 knowledge production*. The SAGE Encyclopedia of Action Research. London doi: 10.4135/9781446294406

Constantinescu, T. I., Devisch, O. & Kostov, G. (2017): *City makers: Insights on the Development of a serious game to support collective reflection and knowledge transfer in participatory processes*. International Journal of E-planning research, vol. 6 (4).
doi: 10.4018/IJEPR.2017100103

Damvad Analytics & Grandville (2021): *Strategisk bæredygtig byudvikling – en kortlægning af fagfeltet*. Det Kongelige Akademi, Akademisk Arkitektforening, Dansk Byplanlaboratorium og foreningen Realdania. Marts 2021

De Leo, D. & Forester, J. (2017): *Reimagining planning: moving from reflective practice to deliberative practice - a first exploration in the Italian context*. *Planning Theory & Practice*, 18:2, 202-216, doi: 10.1080/14649357.2017.1284254

Delegationen för Hållbara Städer (2012) *Femton binder för hållbar stadsutveckling*. Statens Offentliga Utredningar, M 2011:01/2012/66. Stockholm

Devisch, O., Poplin, A. & Sofronie (2016): *The Gamification of Civic Participation: Two Experiments in Improving the Skills of Citizens to Reflect Collectively on Spatial Issues*. *Journal of Urban Technology*, Vol. 23 (2) 81-102. doi.org/10.1080/10630732.2015.1102419

DiSalvo, C. (2009). *Design and the Construction of Publics*. *Design Issues*, 25, 48-63.

Dodig, M. B. & Groat, L. N. (2020): *The Routledge Companion to Games in Architecture and Planning. Tools for Design, Teaching and Research*. Routledge

Drewes L., Nielsen, K. A., Munk Madsen, E. & Hartmann-Petersen, K. (2010): *Fleksibilitet, flygtighed og frirum: En kritisk diagnose af det senmoderne arbejdsliv* Roskilde Universitetsforlag

Drewes, L. (2007). *The Methods and Implications of Action Research: A Comparative Approach to Search Conferences, Dialogue Conferences and Future Workshops*. I K. Aagaard Nielsen, & L. Svensson (red.), *Action Research and Interactive Research: Beyond Practice and Theory* (s. 89-115). Shaker Publishing.

Engberg, L. (2008): *Den horisontale søjle. Et strategisk udviklingsperspektiv for udvikling af områdeindsatser i Københavns Kommune*. SBi 2008:16

Eriksen, M. A.: *Material Matters in Co-designing – Formatting and Staging with Participating Materials in Co-designing Projects, Events and Situations*. Ph.D. Thesis. Malmö University

Eriksen, M. A., Brandt, E., Mattelmäki, T. & Vaajakallio, K. (2014) *Taking design games seriously: re-connecting situated power relations of people and materials*. Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers – Volume 1. Pages 101-110

Eriksen, M. A., Reimer, M. H. & Larsen, M. T. (2020): *Urban Transition: Games are Political: Challenging Municipal Urban Planning Practices for Sustainable Urban Development and Mutual Learning Through Game-Co-Designing*. *The Routledge Companion to Games in Architecture and Urban Planning: Tools for Design, Teaching and Research*, 32-46

European Commission (2010), *Connecting Oresund Kattegat Skagerrak: Co-operation Projects in Interreg IVA*.

Farrell, T. (2012): *Reflecting on Reflective Practice: (Re)visiting Dewey and Schön* TESOL Journal, 3, 7–16

Ferrara, N. (2018): *In Pursuit of Impact. Trauma- and Resilience-Informed Policy Development*. Lexington Books, London

Filion, P., Lee, M., Leanage, N. & Hakull, K. (2015) *Planners' Perspectives on Obstacles to Sustainable Urban Development: Implications for Transformative Planning Strategies*, Planning Practice & Research, 30:2, 202-221, doi: [10.1080/02697459.2015.1023079](https://doi.org/10.1080/02697459.2015.1023079)

Fischler, R. (2012): *Reflective Practice*. I Vale, L. J. Planning ideas that matter: Livability, territoriality, governance, and reflective practice

Flyvbjerg, B., Landman, T., Schram, S. (2012): *Real social science: Applied phronesis*. Cambridge; New York: Cambridge University Press.

Flyvbjerg, B. (2006) *Five misunderstandings about case-study research*. Qualitative Inquiry, Vol 12 (2), 219-245 doi:10.1177/1077800405284363.

Flyvbjerg, B. (2001). *Making social science matter. Why social inquiry fails and how it can succeed again*. Cambridge University Press. Oxford, UK; New York, 2001

Forester, J. Kuitenbrouwer, M., Laws, D (2019): *Enacting reflective and deliberative practices in action research*. Policy Studies, 40:5, 456-475 doi: [10.1080/01442872.2019.1618445](https://doi.org/10.1080/01442872.2019.1618445)

Forester, J. (2012): *On the theory and practice of critical pragmatism: Deliberative practice and creative negotiations*. Planning Theory 12 (1) pp. 5-22 doi:[10.1177/1473095212448750](https://doi.org/10.1177/1473095212448750)

Forester, J. (2009): *Dealing with differences: Dramas of Mediating Public Disputes*. Oxford University Press

Forester, J. (1999) *The Deliberative Practitioner Encouraging Participatory Planning Processes*. Cambridge, MA: MIT Press

Forester, J. (1993): *Critical Theory, Public Policy, and Planning Practice: Toward a Critical Pragmatism*. Albany: State University of New York Press

Forester J. (1989): *Planning in the Face of Power*. University of California Press

Frandsen, M. & Petersen, L. (2014): *Urban Co-Creation*. Simonsen, J., Svabo, C., Strandvad, S. M., Samson, K., Hetzum, M. & Hansen, O. E. (2014): *Situated design methods*. The MIT Press.

Frandsen, M. S. (2017). *Samskabelse som læreproces: en fortælling om et byudviklingslaboratorium og en boligsocial helhedsplan*. Phd. Afhandling, Roskilde Universitet.

Frandsen, M. S. (2018): *Sociale læreprocesser: John Deweys pragmatisme som udgangspunkt for aktionsforskning*. Bilfeldt, A., Jørgensen, M. S., Andersen, J. & Perry, K. A. (red.). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, s. 69-99 (Serie om lærings-, forandrings- og organisationsudviklingsprocesser).

Frandsen, M. & Egmosse, J. (2019): *Socialt bæredygtige byer og lokalsamfund: Fra bekæmpelse af "parallelsamfund" til lokal kapacitetsopbygning*. Kognition og Pædagogik 113, 3

Fredriksson, C. (2011): *Planning in the 'New Reality' – Strategic Elements and Approaches in Swedish Municipalities*. Doctoral Dissertation. Royal Institute of Technology. Stockholm

Friedmann, J. (1987): *Planning in the Public Domain: From Knowledge to Action*. Princeton University Press

Friedmann, J. (1981): *Planning as social learning*. IURD Working Paper Series. UC Berkeley: Institute of Urban and Regional Development.

Friedmann, J. (1973) *Retracking America: A Theory of Transactive Planning*

Gaardmand, A. (1993): *Dansk Byplanlægning 1938 – 1992*, Arkitektens Forlag

Galland, D. (2012): *Understanding the reorientations and roles of spatial planning: The case of national planning policy in Denmark*. European Planning Studies, Vol. 20 No. 8, 1359-1392

Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H. Schwartzman, S., Scott, P., Trow, M. (1994): *The New Production of Knowledge: the dynamics of science and research in contemporary societies*. London Sage doi:[10.2307/2076669](https://doi.org/10.2307/2076669)

Habraken, J. N. & Gross, M. D. (1988): *Concept design games*. Design studies, Vol. 9 (3) 150-158 doi.org/10.1016/0142-694X(88)90044-0

Hachmann, V. (2011): *From Mutual Learning to Joint Working: Europeanization Processes in the INTERREG B Programmes*. European Planning Studies Vol. 19, (8), August 2011 doi:[10.1080/09654313.2011.594667](https://doi.org/10.1080/09654313.2011.594667)

Halse, J., Brandt, E., Clark, B. & Binder, T. (red) (2010): *Rehearsing the future*. København. The Danish Design School Press

Hansen, C. J. (2018): *The new DNA of Danish spatial planning culture: The case of regional planning*. Nordic Experiences of Sustainable Planning: Policy and Practice

Hansen, T. (2013), *Bridging regional innovation: Cross-border collaboration in the Oresund Region*, Geografisk Tidsskrift, Vol. 113, No. 1, pp. 25-38 doi: [10.1080/00167223.2013.781306](https://doi.org/10.1080/00167223.2013.781306)

Hartmann-Petersen, K. (2009): *I medgang og I modgang: Fleksibilitet og flygtighed i buschaufførers mobile liv*. Phd. Afhandling, Roskilde Universitet.

Healey, P. (2013): *Circuits of knowledge and techniques: the transnational flow of planning ideas and practices*. International Journal of Urban and Regional Research, Vol. 37 (5), 1510-1526 doi.org/10.1111/1468-2427.12044

Healey (2009): *The Pragmatic Tradition in Planning Thought*. Journal of Planning Education and Research, vol. 28, no 3, s. 277-292 doi:[10.1177/0739456X08325175](https://doi.org/10.1177/0739456X08325175)

Healey, P. (2009): *In Search of the "strategic" in Spatial Strategy Making*. Planning Theory and Practice, Vol. 10, No 439-457 DOI: [10.1080/14649350903417191](https://doi.org/10.1080/14649350903417191)

Healey, P. (2007): *Urban Complexity and Spatial Strategies. Towards a relational Planning for our times*. Routledge

Healey, P. (1998). *Building institutional capacity through collaborative approaches to urban planning*. Environment and Planning A 1998, volume 30, pages 1531 – 1546 doi:[10.1068/a301531](https://doi.org/10.1068/a301531)

Hébert, C. (2015): *Knowing and/or experiencing: A critical examination of the reflective models of John Dewey and Donald Schön*. Reflective practice 2015, Vol. 16, No. 3, s. 361-317 doi: [10.1080/14623943.2015.1023281](https://doi.org/10.1080/14623943.2015.1023281)

Hellner, U., Jørgensen, K., Skovbro, A. (2006): *Delprojekt 6: Europæiske erfaringer*. Delrapport for projektet 'Fornylse af Planlægningen – kvalitet i bydels- og lokalplanlægningen'. Fonden RealDania og Miljøministeriet

Hillier, J. & Healey (red.) (2010): *Planning Theory. Conceptual Challenges for Spatial Planning*. Ashgate Research Companion

Hirschman, A. O. (1971). *A bias for hope: Essays on development and Latin America*. New Haven: Yale University Press.

Holden, M., Airas, A., Larsen, M. T. (2019): *Social sustainability in eco-urban neighbourhoods*. I Shirazi, M., Keivani, R. (red.) Urban social sustainability. Theory, policy and practice. Routledge Studies in Sustainability

Holden, M. (2017): *Pragmatic justifications for the sustainable city: Acting in the common place*. Routledge Series on Equity, Justice and the Sustainable City (J. Agyeman and S. Zaverstoski, series eds)

Holden, M. (2012): *Is integrated Planning any more than the sum of its parts? Considerations for Planning Sustainable Cities*. Journal of Planning Education and Research, Vol. 32(3), pp. 305-318 doi:[10.1177/0739456X12449483](https://doi.org/10.1177/0739456X12449483)

Holden, M. (2008): *Social learning in planning: Seattles sustainable development codebooks*. Progress in Planning 69 (2008) pp. 1-40 doi.org/10.1016/j.progress.2007.12.001

Holden, M. (2008b): *The Tough Minded and the Tender Minded: A Pragmatic Turn for Sustainable Development Planning and Policy*. Planning Theory & Practice, Volume 9 2008, Issue 4, s. 475-496

Huybrechts, L., Dreessen, K., Hagenaaars (2018): *Building Capabilities Through Democratic Dialogues*. DesignIssues: Volume 34, Number 4 Autumn 2018
doi:[10.1162/desi_a_00513](https://doi.org/10.1162/desi_a_00513)

Huybrechts, L., Benesch, H. & Geib, J. (2017): *Institutioning: Participatory Design, Co-design and the public realm*. CoDesign, Vol. 13 (3), 148-159,
doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006

Hörnström, L. and A. Tepecik Di 2013 , *Crossing borders: Linkages between EU policy for territorial cooperation and Nordic cross-border cooperation*, Nordregio Working Paper, Vol. 2013:2, Nordregio, Stockholm

Illeris, K. (1999): *Læring – aktuel læringsteori i spændingsfeltet mellem Piaget, Freud og Marx*. Roskilde Universitetsforlag

Innes, Judith E. & Booher, David E. (2018): *Planning with Complexity. An introduction to collaborative rationality for public policy*. Routledge

Isaksson, K., Storbjörk, S. (2012): *Strategymaking and power in environmental assessments: Lessons from the establishment of an out-of-town shopping centre in Västerås, Sweden*. Environmental impact assessment review, (34), 65-73. doi.org/10.1016/j.eiar.2012.01.001

Jensen, H. T, Skriver, P. og Plum, V. (2020): *Udkantsdanmark – Myte eller realitet? Om yderkommuner og regionale forskelle* (2 udg.) Roskilde Universitet. MOSPUS Research Paper Serie

Jensen, H. T. & Gyldenkærne H. J. (2007): *Regional Udvikling og Planlægning I*: Jensen, A. et al (red.): *Planlægning i teori og praksis – et tværfagligt perspektiv*, Frederiksberg, Roskilde Universitetsforlag

Jensen, A. (2007): *En vilje til planlægning: Om styring via rationaliseret, viden og praksis*. I: Jensen, A. et al (red.): *Planlægning i teori og praksis – et tværfagligt perspektiv*. Frederiksberg, Roskilde Universitetsforlag

- Jørgensen, L. O. (2003): *Planlæggerroller og - opgaver i de danske kommuner. Nordisk Symposium, Kommunal planlægning I forandring – nye muligheder og udfordringer*. Aalborg Universitet
- Kaninen, V., Bäcklund, P., Mäntysalo, R. (2013): *Trading Zone and the Complexity of Planning*. I: Balducci, A. & Mäntysalo, R. (red): *Urban Planning as a Trading Zone. Urban Landscape Perspectives*. Springer, 159-177
- Keskitalo, E. Carina H., Liljenfeldt, Johanna (2012): *Working with sustainability: Experiences of sustainability processes in Swedish municipalities*. *Natural Resources Forum* 36 (2012) 16-27 doi:10.1111/j.1477-8947.2012.01442.x
- Kristiansen, M. og Bloch-Poulsen, J. (2014). *Questions of power in participatory projects – participation in organizations and in research*. I Kristiansen, M. & Bloch-Poulsen, J. (red.) *Participation and Power in Participatory Research and Action Research*. Aalborg: Aalborg University Press
- Lang, D. J., Wiek, A., Bergmann, M., Stauffacher, M., Marten, P., Moll, P. Swilling, M., Thomas, C. J. (2012): *Transdisciplinary research in sustainability science: practice, principles and challenges*. *Sustainability Science* 7 (2012) 25-43 doi.org/10.1007/s11625-011-0149-x
- Larsen, J. & Meged, J. W. (2012): *At fotografere og filme byen: visual etnografi*. I Andersen, J., Pedersen, M. F., Koefoed, L., Larsen, J. (red). Roskilde Universitetsforlag, Frederiksberg. 302-319
- Larsson, A. (2014): *Vi hade ett möde – och sedan? — Om hur en konstruktiv och respektfull medborgardialog kan bli ett effektivt socialt kontrakt och som alltid är igång*. Erfarenheter och funderingar kring samråd och dialog. EU Interreg IV A.
- Laws, D. (2010): *Practicing “Beyond the Stable State”*. *Planning theory and practice*, Vol 11 (4) 598-602
- Lenskjold, T., Olander, S. & Halse, J. (2015): *Minor design activism: prompting change from within*. *Design Issues*, Vol. 31 (4) 67-78 doi.org/10.1162/DESI_a_00352
- Levin, Morten (2012): *Academic Integrity in Action Research*. *Action Research* 10 (2), 133-149 doi:10.1177/1476750312445034
- Lissandrolo, E. (2018): *When Planners Aim for More Sustainable Cities: Lessons from Scandinavia*. *Nordic Experiences of Sustainable Planning: Policy and Practice*
- Løssing, T., Delman, T. F., & Nielsen, R. (2003). *Planlægning på spil: en undersøgelse af spil som redskab til borgerinddragelse i (by)planlægningsprocesser*. *Nordisk Arkitekturforskning*, 16(3), 43-54. <http://arkitekturforskning.net/na/article/view/282/242>

- Mäntysalo, R., Jarenko, K. (2014) *Communicative Planning Theory Following Deliberative Democracy Theory. Critical Pragmatism and the Trading Zone Concept*. International Journal of E-Planning Research, 3(1), 38-50, January-March 2014 doi: 10.4018/ijepr.2014010104
- Mäntysalo (1997): *The Art of Reflection – Urban Planning as a Practical Activity*. Nordisk Arkitekturforskning 1997:2
- McCormick, K., Anderberg, S., Coenen, L., Neij, L. (2013): *Advancing sustainable urban transformation*. Journal of Cleaner Production 50 (2013) pp. 1-11 doi.org/10.1016/j.jclepro.2013.01.003
- Meyer, G. (2009): *Plankultur og tidsånd*. Plan09. Miljøministeriet og Realdania
- Meyling, V. (2011): *Byplanfamilien skifter ansigt*. Byplan nr. 4 december 2011/årgang 63
- Miljøministeriet og Realdania (2010): *Fornyelse af planlægningen – Kvalitet i bydels- og lokalplanlægningen. Afsluttende rapport juni 2010*. Dansk Byplanlaboratorium
- Minteer, B. A. (2017): *Environmental Ethics, sustainability science and the recovery of pragmatism*. I Gardiner, S. M. & Thompson, A. (red). The Oxford Handbook of Environmental Ethics. Oxford University Press. 528-540.
- Munthe-Kaas, P. & Hoffmann, B. (2017): *Democratic design experiments in urban planning - navigational practices and compositionist design*. CoDesign, 2017, VOL. 13, No. 4, 287–301 doi:10.1080/15710882.2016.1233284
- Nauwelaers, C., Maguire, K., Ajmone Marsan, G. (2013): *The case of Oresund (Denmark-Sweden) – Regions and Innovation: Collaborating Across Borders*. OECD Regional Development Working Papers, No. 2013/21. OECD Publishing Paris
- Nielsen og Nielsen (2006): *En menneskelig natur*. Frydenlunds forlag s. 389-418
- Nilsson, K. (2003): *Planning in a Sustainable direction – The Act of Conscious Choices*. Doctoral Thesis. Royal Institute of Technology. Stockholm
- Nilsson, Kristina (2007): *Managing Complex Spatial Planning Processes*. Planning Theory and Practice Vol. 8 2007 – Issue 4 doi:10.1080/14649350701664473
- Nilsson, K. & Iversen, E. (2015): *Hållbar utveckling I fysisk planering och PBL-processer: Del 2 Exempel på kommuners processer, metoder och verktyg*. Luleå tekniska universitet
- Nolmark, H. Muir, T., Andersen, H. T., Troeva, V., Schmeidler, K. (2009): *Urban Knowledge Arenas: Re-thinking Urban Knowledge and Innovation* Final Report of COST Action C20. Göteborg 2009
- Nowotny, H., Scott, P. B. & Gibbons, M. T. (2001): *Re-thinking science: Knowledge and the Public in an Age of Uncertainty*. Wiley

Nyseth, T., Ringholm, T., Agger (2019): *Innovative Forms of Citizen Participation at the Fringe of the Formal Planning System*. Urban Planning 2019, Volume 4, Issue 1, Pages 7–18
doi.org/10.17645/up.v4i1.1680

Nyseth, T., Ploger, J. & Holm, T. (2010): *Planning beyond the horizon: The Tromsø experiment*. Planning Theory, Vol. 9 (3) 223-247, doi:10.1177/1473095210366196

Olesen, B. R. (2014): *Collaborative Knowledge Production: Ideals and practices in a neo-liberal era*. I Kristiansen, M., & Bloch-Poulsen, J. (Eds.) (2014). Participation and power: In participatory research and action research. (1. ed.) Aalborg Universitetsforlag.

Orrskog, L. & Bradley, K. (2006): *Vitalizing Planning for a Neo-Welfare State: A Suggestion Based on Swedish Experiences*. International Planning Studies, 11:2, 125-136,
doi: 10.1080/13563470601027805

Pagh, J. (2019): *Myten om velfærdsarkitekten: En undersøgelse af danske arkitekters bidrag til udvikling af velfærdsrammen*. Ph.d. afhandling, KADK

Parker, P. & Schmidt, S. (2017). *Enabling urban commons*. CoDesign - International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Vol. 13, no 3, 202-213
doi: 10.1080/15710882.2017.1355000

Pedersen, M. & Nielsen, K. (2009): *Læring, konflikter og arbejdsdeling – En udvidelse af den socialt situerede læringsforståelse*. Psyke & Logos (2009), 30, s. 652-671

Pedersen, A. R., Sehested, K & Sørensen, E. (2010): *Emerging Theoretical Understanding of Pluricentric Coordination in Public Governance*. The American Review of Public Administration. 2011, 41(4), 375-394. doi:10.1177/0275074010378159

Perry, B., Patel, Z., Bretzer, Y. N., & Polk, M. (2018): *Organizing for Co-Production: Local Interaction Platforms for Urban Sustainability*. Politics and Governance, Vol 6 (1) 189-198
doi: 10.17645/pag.v6i1.1228

Persson, C., Persson, H.-Å. (2021): *The Øresund Experiment. Making a transnational region*. Universus. Malmö

Phillips, L. og Kristiansen, M. (2012). *Characteristics and Challenges of Collaborative Research: Further Perspectives on Reflexive Strategies*. I L. Phillips, M. Kristiansen, M. Vehvilainen og E. Gunnarsson (red). Knowledge and Power in Collaborative Research: A Reflexive Approach. Routledge Advances in Research Methods Series. London: Routledge.

Polk, M. (2015): *Transdisciplinary co-production: Designing and testing a transdisciplinary research framework for societal problem solving*. Futures, Vol 65. 110-122, doi.org/10.1016/j.futures.2014.11.001

Polk, M. (2011): *Institutional capacity building in urban planning and policy making for sustainable development: Success or failure?* Planning Practice and Research. Vol. 26, no. 2, 185-206, doi: 10.1080/02697459.2011.560461

Polk, M. & Knutsson, P. (2008): *Participation, value rationality and mutual learning in transdisciplinary knowledge production for sustainable development.* Environmental education research, Vol. 14(6) 643-653, doi: 10.1080/13504620802464841

Poplin, A. (2011): *Playful public participation in urban planning: A case study for online serious games.* Computers, Environment and Urban Systems 36 (2012) 195–206, doi.org/10.1016/j.compenvurbsys.2011.10.003

Post, A. (2012): *Lokalplanlægning i Danmark 2009-2011. Sammenfattende rapport.* Dansk Byplanlaboratorium

Quitzeau, M. (2014): *Strategisk tankning af bæredygtighed: Inspiration til nye arbejdsmetoder i byudviklingen.* EU Interreg IV A. Aalborg Universitet København

Rangan, H., Kam NG, M., Porter, L., Chase, J. (red.) (2016): *Insurgencies and revolutions: Reflections on John Friedmann's contributions to planning theory.* New York, Routledge

Realdania By & Byg (2016): *Strategisk ledelse af byudvikling.* København november 2016

Reimer, M. H., (2016): *Acting Out Kicking Back: The Half-Way Realism of Design Games.* The Journal of Design Strategies; 2016:1

Reimer, M. H., Nilsson, E. M., McCormick, K., Larsen, M. T. (2012): *Mapping Collaborative Methods and Tools for Promoting Urban Transitions in the Øresund Region.* EU Interreg IV A. Malmö Universitet

Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973): *Dilemmas in a General Theory of Planning.* Policy Sciences 4, 155-169, doi.org/10.1007/BF01405730

Sager, T. (2005): *The Logic of Critical Communicative Planning: Transaction Cost Alteration.* Planning Theory. 2006;5(3):223-254, doi:10.1177/1473095206068629

Sandercock, Leonie (2003): *Out of the Closet: The Importance of Stories and Storytelling in Planning Practice.* Planning Theory and Practice, 4:1, s. 11-28, doi: 10.1080/1464935032000057209

Sanyal, B., Vale, L. J. & Rosan, C. D. (2012): *Planning ideas that matter: liveability, territoriality, governance and reflective practice.* MIT Press

- Schön, D. A. (1971): *Beyond the Stable State*. The Norton Library. New York
- Schön, D. A. (1983): *The reflective practitioner. How professionals think in action*. Basic Books
- Schön, D. A. (1987): *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass Higher Education Series
- Schön, D. A. (1992): *Designing as reflective conversation with the materials of a design situation*. Knowledge-Based Systems, Vol. 5(1), 3-14 [doi.org/10.1016/0950-7051\(92\)90020-G](https://doi.org/10.1016/0950-7051(92)90020-G)
- Sehested, K. & Lund, D. H. (2012) *Barrierer og drivkræfter for en innovativ plankultur i kommunerne: Delphi-undersøgelse i projekt Innovativ Plankultur*
- Sehested, K. (2003): *Bypolitik – Mellem Hierarki og Netværk*. Akademisk Forlag. København
- Sehested, K. (2009). *Urban planners as network managers and metagovernors*. Planning Theory & Practice, 10(2), 245-263.
- Seravalli, A., Eriksen, M. A., Hillgren, P.-A. (2017): *Co-Design in co-production processes: jointly articulating and appropriating infrastructuring and commoning with civil servants*. CoDesign, 2017, VOL. 13, NO. 3, 187–20, doi: 10.1080/15710882.2017.1355004
- Shields. P. M. (2003): *The community of inquiry. Classical pragmatism and public administration*. Administration & Society, Nov. 2003, 35, 5. doi.org/10.1177/0095399703256160
- Simonsen, J., Svabo, C., Strandvad, S. M., Samson, K., Hetzum, M. & Hansen, O. E. (2014): *Situated design methods*. The MIT Press.
- Simonsen, J. & Robertson, T. (2012): *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge
- Stanojcic, Ana & Hermelin, Brita (2013): *Kommunala projekt och nätverk för hållbar utveckling*. Linköpings Universitet. Centrum for kommunalstrategiska studier
- Strömberg, A (2007) *Samordning, hyfs och reda. Stabilitet och förändring i svensk planpolitik 1945-2005*. Uppsala: Uppsala Universitet.
- Svensson, L. & Brulin, G. (2009): *Lärande utvärdering genom följeforskning*. Lund
- Sørensen, E. & Torfing, J. (2005): *Netværksstyring – fra government til governance*. Roskilde Universitetsforlag

Trencher, G. (2014): *Beyond the third mission: Exploring the emerging university function of co-creation for sustainability*. Science and Public Policy 41(2) 151-179, doi:10.1093/sci-pol/sct044

Tunström, M. (2009): *På spaning efter den goda staden. Om konstruktioner av ideal och problem i svensk stadsbyggnadsdiskussion*. Phd. afhandling Örebro Universitet

Tölle, A. (2013): *National Planning Systems Between Convergence and Incongruity: Implications for Cross-Border Cooperation from the German-Polish Perspective*. European Planning Studies 21(4), doi: 10.1080/09654313.2012.722957

Uggla, Y. & Storbjörk, S. (2012) *Klimatrisker på planerarnes agenda. Att hantera motstridiga krav och kundskapsosäkerhet*. Dansk Sociologi, Vol 23, No 1
doi: <https://doi.org/10.22439/dansoc.v23i1.4039>

Vaajakallio, K. & Mättelmäki, T. (2014): *Design-games in codesign: as a tool, a mindset and a structure*. CoDesign, Vol 10 (1) 163-177 doi.org/10.1080/15710882.2014.881886

Vaajakallio, K. (2012): *Design Games as a Tool, a Mindset and a Structure*. Doctoral Dissertation. Aalto University

Wheeler, S. M. (2013): *Planning for Sustainability. Creating Livable, Equitable and Ecological Communities*. Routledge

Bilag A: Urban Transition projektbeskrivelse

URBAN TRANSITION ØRESUND – AKTIVITESBESKRIVELSER

Aktivitet 1 - Projektledelse

Start/slut: 2011-2014

Ansvarlig for aktiviteten: Projektkoordinatoren, afdelingen for Regionale samarbejdsprojekter, Miljø ved Lunds Universitet/Roskilde Universitet

Andre deltagere: samtlige andre projektpartnere deltager i aktiviteten

Beskrivelse/målsætning: Der oprettes et projektenhed med tilhørende økonomifunktion. Så hurtigt som muligt efter projektstart ansættes en erfaren fuldtids projektkoordinator/projektleder. Der etableres en planlægningsgruppe som består af aktivitslederne samt projektkoordinator.

Der etableres en styregruppe, som består af en repræsentant fra hver partner. Styregruppen mødes fire gange om året og har det overordnede ansvar for projektet. Der vælges en formand for styregruppen for et år ad gangen. Styregruppen kommer til at bestå af:

Hans Carsten, Områdechef, Center for Miljø, Københavns Kommune
Per Arne Nilsson, Afdelingschef, Miljöförvaltningen, Malmö Stad
Lena Neij, Direktør, IIIIEE, Lunds Universitet
Tina Sarap, Dekan, SLU/Alnarp
Eva Engquist, Prorektor, Malmö Högskola
Jan Bille, Planchef, Roskilde kommune
Stig Hirsbak, lektor, AAU Cph
Lone Schock, Centerleder, Ballerup Kommune
Institutleder, Jørgen Ole Bærenholdt, Roskilde Universitet
Projektkoordinator (indtil videre, Casper Harboe)

Der etableres et Advisory Board for projektet. Advisory Board består af medlemmerne af styregruppen, 6-7 regionale politikere/embedsmænd samt repræsentanter fra relevante erhverv fra DK og SE. I løbet af 1. halvdel af 2012 vil der blive taget stilling til hvordan Advisory Board bedst integreres i Urban Transition Forum.

Projektenheden er ansvarlig for etablering samt facilitering/drift af styregruppe og advisory board. Projektenheden har ligeledes det overordnede kommunikationsansvar for projektet.

Milepæle:

2011

- Projektenhed oprettet
- Planlægningsgruppe nedsat (aktivitslederne + projektkoordinator)
- Styregruppe og Advisory Board etableret
- Første styregruppemøde afholdt medio november
- Første Advisory Board møde afholdt medio december

2012

- Kommunikationsplan og konsortieaftale godkendt
- Planlagt og afholdt 4 styregruppemøder
- Planlagt og afholdt 2 Advisory Board møder
- Planlagt og afholdt 4 møder med alle aktivitslederne

2013

- Planlagt og afholdt 4 styregruppemøder
- Planlagt og afholdt 2 Advisory Board møder
- Planlagt og afholdt 4 møder med alle aktivitetslederne

2014

- Planlagt og afholdt 2-3 styregruppemøder
- Planlagt og afholdt 2 Advisory Board møder
- Planlagt og afholdt 3 møder med alle aktivitetslederne

Økonomi/budget: Den største udgift i aktiviteten er løn til en fuldtidsansat projektkoordinator, løn til personale med hjælpefunktioner (økonomi, interregreger mv.), samt løn til de partnere som er med til at planlægge møder mv. Malmø Stad, AAU Cph. og Københavns Kommune udgør kernen i planlægningsgruppen

Timer + lønudgifter i Euro:

Navn & stillingsbetegnelse	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
LU MILJØ Projektkoordinator Anna Lindsten	428 t. 14.576€	722 t. 24.572€	722 t. 24.572€	722 t. 24.572€	722 t. 24.572€	894t. 30.456€	4210 t. 143.320€
RUC Miljø Casper Harboe Jytte Josephsen	60 t. 3.000€	90 t. 4.500€	90 t. 4.500€	68 t. 3.500€	68 t. 3.500€	98 t. 5.000€	474 t. 24.000€
Malmö Stad: Per-Arne Nilsson, Anita Tapper Projektled.	57 t. 2.048€ (1.366€) (404€) (279€)	65 t. 1.900€ (427€) (916€) (557€)	60 t. 1.753€ (427€) (1.047€) (278€)	55 t. 16.212€ (427€) (916€) (279€)	60 t. 1.753€ (427€) (1.047€) (278€)	100 t. 2.990€ (854€) (1.440€) (696€)	397 t. 12.065€ (3.928€) (5.770€) (2.367€)
KBH KOM Annette Egetoft m.fl. Se bilag 2	95 t. 3.230€	95 t. 3.792€	95 t. 3.792€	95 t. 3.792€	95 t. 3.792€	95 t. 5.680€	570 t. 24.078€
RUC Jørgen Ole Bærenholdt	18 t. 1.440€	17 t. 1.280€	17 t. 1.280€	17 t. 1.280€	17 t. 1.280€	18 t. 1.440€	104 t. 8.000€
AAU CPH Stig Hirsbak	160 t. 8.000€	240 t. 12.000€	240 t. 12.000€	255 t. 12.750€	255 t. 12.750€	20 €8 t. 10.500€	878 t. 68.000€
Ballerup KOM Trine Baarstrøm Lone og Jeanette	16 t. 800€	34 t. 1.711€	34 t. 1.712€	34 t. 1.711€	34 t. 1.711€	60 t. 3.114€	212 t. 10.760€
IIIEE & Malmö Högskola Lena Neij og Maria Hellström	2x 20 t. 0€	2x 30 t. 0€	2x 30 t. 0€	2x 30 t. 0€	2x 30 t. 0€	2x 30 t. 0€	340 t. 0€
Ros kom Jan Bille	7 t. 0€	10 t. 0€	10 t. 0€	10 t. 0€	10 t. 0€	10 t. 0€	57 t. 0€

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget.

* og ** er afdelingen for Regionale samarbejdsprojekter, Miljø ved Lunds Universitet/Roskilde Universitet (tidl. Øresund Environment)

Aktivitet 2 - Samarbejdsmetode

Start/slut: 2011-2014

Ansvarlig for aktiviteten: Malmö Högskola

Øvrige deltagere: Samtlige partnere

Målgruppe: Aktörer på stadsutvecklingsområdet, framförallt sådana som arbetar med implementering- kommuner, entreprenörer, konsulter

Beskrivelse/målsætning Udvikling af projektspecifikke og grænseoverskridende samarbejdsmetoder og förmedlingsformer samt utbildning/træning af alle partnerne i att arbeta med och implementera de utvecklade metoderna i konkreta urbana omställningsprojekt.

2.1 Udvikling

Mål: I en första fas är målet att kartlägga tidigare erfarenheter av samarbets- och förmedlingsformer som understödjer fortlöpande samverkan och samarbete mellan olika intressenter och kompetenser, inom projektet representerade av de olika partners.

Hållbar stadsutveckling ställer nya krav på samarbets- och förmedlingsformer, speciellt när det gäller kombination av kompetenser och perspektiv, samt förändring över tid. I en första fas kartläggs dels de framåtsyftande försök som görs regionalt och internationellt, och de metoder som hittills använts av de medverkande partners.

Under hösten 2011 genomförs litteraturstudier och studiebesök. Information insamlas för kartläggning av tidigare erfarenheter och specifika behov i de valda cases (spec i proj 4). Ett seminarium anordnas i oktober för uppsamling. Ett andra seminarium anordnas i januari 2012 (förbereds under 2011), så också en rapport presenteras.

2.2 Kollaborativt lärande

Beskrivelse/målsætning. Målet är ett aktivt erfarenhetsutbyten i workshopform, där olika metoder för hantering av komplexa urbana utvecklingsförlopp undersöks och testas och anpassas till de specifika situationer som undersöks inom ramen för akt 4.

I aktiviteten arbetar ca 4 projektgrupper (ca 45 personer) i en gemensam lär-process omkring olika situations- och problemspecifika metoder för hållbar stadsutveckling. De särskilda omständigheterna för att nå en sådan utveckling, det vill säga kraven på inter- och tvärdisciplinartitet och kommunikation mellan olika förvaltningsorgan, liksom nödvändigheten av att ta hänsyn till kontinuerlig förändring över tid, står här i fokus.

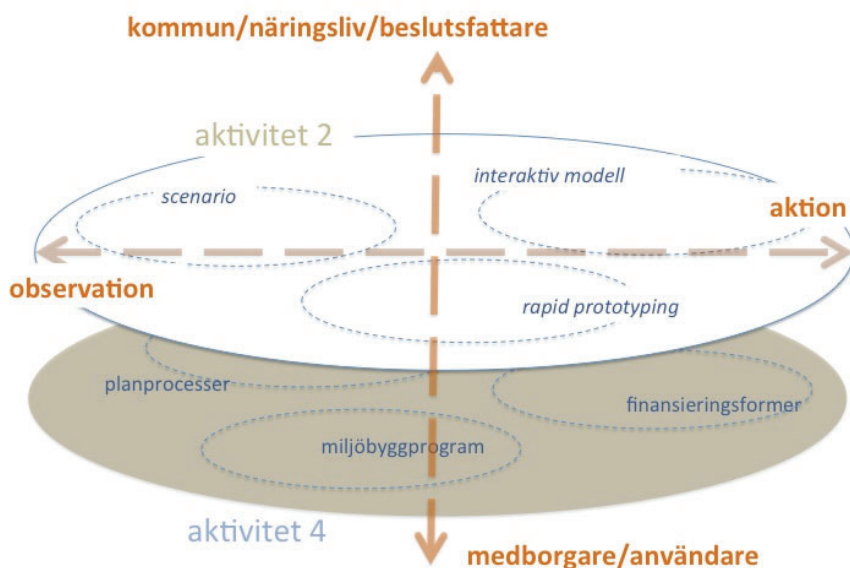
Utbildningen eller lärandeprocessen är upplagd som en serie experimentella och tematiska workshops (6 stycken, varav 3 inledande och 3 uppföljande inom vart och ett av de tre teman som definierats i akt. 4) och genomförs under 2012 och 2013. Partnerne uddannes i primo 2012, tester erfarenheterna på de kommunale cases, varefter metoderna/modellerna vidareutvecklas och förfinas i en uppföljande fas

Utformningen av dessa workshops bygger på tidigare identifierade erfarenheter och de specifika frågeställningarna som uppkommit i varje delaktivitet.

Gruppernas storlek kommer att variera och främst bestå av partners och i den mån det är möjligt och önskvärt, av representanter för brukare samt andre relevanta aktörer, intressenter og eksperter.

Ansvarlig for afholdelse/facilitering er Malmö Högskola assisteret af IIIIEE, Malmö stad og KBH kommune.

Fig. 1. Aktivitetsrymd – exempel på aktörer, tematik, metod



Milepæle:

2011

- I oktober 2011 afholdes ett internt seminarium med fokus på det indledende studie, vars omfang fastlægges på grundlag af input fra partnerne.
- En inventering og en litteraturstudie gennemføres som skal opmærksomme og kartlægge tidligere erfaringer af kreative samarbejds- og formidlingsformer og af håndteringen af komplekse og specifikke stadsudviklingssituationer.
- I januar 2012 afholdes en bredere workshop (forberedes 2011) hvor de deltagende partners præsenterer resultatet af det indledende studie for inviterede eksterne ressourcepersoner (lægges muligvis sammen med kick-off mødet – se aktivitet 3)
- I januar 2012 præsenteres en sammanställning af resultater fra inventeringen/litteraturstudiet.

2012

UrbanTransition Øresund - revideret aktivitetsbeskrivelse 2011-09-21

- Första kvartaler 2012: en modell version 1 udvikles.
- Afholdt 2 workshops under andra kvartalet 2012.
- Resultaterne fra modeludviklingen och de olika partners erfarenheter sammanställs i en rapport (-aug 2012)
- Testet den framtagna modellen ved 1 mindre case studium med fokus på innovation genomförs under hösten 2012.
- Afholdt 1 workshop (okt 2012)
- Modell version 2 udvikles och anpassas projekter i aktivitet 4.
- Metoden vil løbende blive evalueret, videreudviklet og forbedret på baggrund af tilbagemeldinger/resultater fra aktivitet 4 under hele projektperioden.
- Uddannet og trænet 10-15 medarbejdere i partnerkredsen i samarbejds- og implementeringsmodel version 1 (-juni 2012)
- Uddannet og trænet yderligere 10- 15 medarbejdere i partnerkredsen i samarbejds- og implementeringsmodel version 2

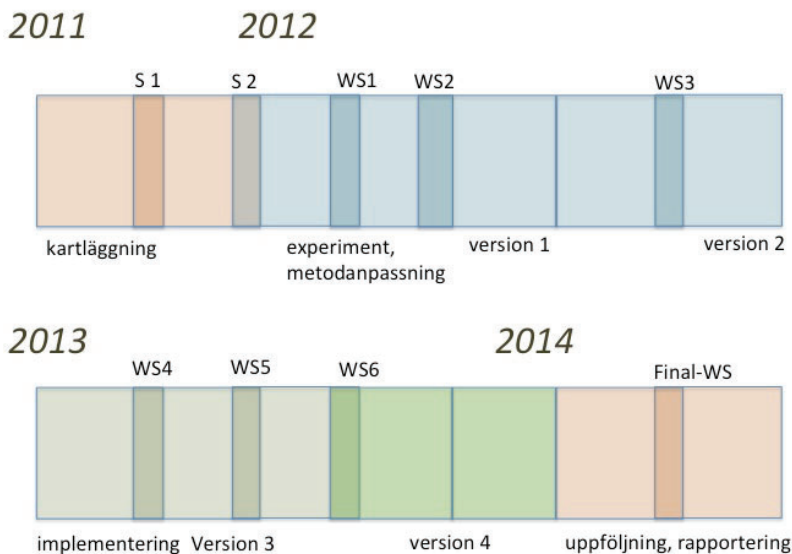
2013

- Model version 3 udviklet (-juni 2013)
- Afholdt 2 workshops (-juni 2013)
- Model version 4 udviklet
- Afholdt 1 workshop (-okt 2013)
- Uddannet og trænet yderligere 10- 15 medarbejdere i partnerkredsen i samarbejds- og implementeringsmodel

2014

- Model version 5 udviklet
- Resultaterne fra modeludviklingen sammanställs i en rapport over samarbejdsmetoder inden bæredygtig byudvikling
- Publiceret 1- 2 populærvideenskabelige artikler
- Publiceret 1 peer reviewed artikel
- Slutrapport for aktivitet 2
- Slut Workshop for hele projektet

•
Fig. 2. Visualisering av tidsplan



Relation til de andre aktiviteter/synergi:

Udviklingen af modellen foregår i tæt samarbejde med aktivitet 3 og 4 under hele perioden.

Timer + lønudgifter i Euro:

Andre udgifter: se detaljeret budget.

Navn & stillingsbetegnelse	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
Malmö Högskola Maria Hellström	178 t. 9.800€	225 t. 12.590€	225 t. 12.590€	225 t. 12.590€	225 t. 12.590€	260t. 14.840€	1.338 t 75.000€
LU-IIIEE Kes McCormick	115 t. 4.600€	95 t. 3.795€	95 t. 3.795€	93 t. 3.795€	93 t. 3.795€	77 t. 3.220€	23.000€
Malmö Stad Cara Norell	80 t. 2.376€	272 t. 8.078€	250 t. 7.425€	250 t. 7.425€	240 t. 7.128€	340t. 10.098€	1.432 t. 42.530€
KBH Kom Annette Egetoft m. flere	60 t. 2.520€	180 t. 7.560€	180 t. 7.560€	180 t. 7.560€	150 t. 6.300€	150 t. 6.300€	900 t. 37.800€
RUC Jørgen Ole Bærenholdt	46 t. 3.000€	44 t. 2.800€	44 t. 2.800€	44 t. 2.800€	44 t. 2.800€	42 t. 2.800€	264 t. 20.000€
AAU CPH Stig Hirsbak Sanna Vammen Kaspar & Karin	148 t. 4.440€	30 t. 925€	31 t. 925€	30 t. 875€	29 t. 875€	79 t. 2.526€	347 t. 10.566€
Ballerup Kom. Trine Baarstrøm og Anette	37 t. 1.500€	49 t. 1.980€	49 t. 1.980€	49 t. 1.980€	49 t. 1.980€	41 t. 1.680€	274 t. 11.100€

Roskilde Kom. Jan Bille Esben Paludan	9 t. 400€	7 t. 330€	7 t. 330€	7 t. 330€	7 t. 330€	6 t. 280€	43 t. 2.000€
---	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------------

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget

Aktivitet 3 - Urban Transition Forum

Start/slut: 2011-2014

Ansvarlig for aktiviteten: Malmö Stad i tæt samarbejde med Københavns Kommune og projektkoordinatoreren

Andre deltagere: samtlige andre projektpartnere deltager + eksterne partnere (se nedenfor)

Beskrivelse/målsætning: Urban Transition vil være et fagligt diskussionfora/samarbejdsforum, hvor ideer og konceptforslag til værktøjer, metoder og standarder vil blive diskuteret og kvalificeret/udviklet gennem afholdelse af møder og workshops med aktiv inddragelse af alle projektets målgrupper.

Urban Transition Forum vil således formidle, diskutere og perspektivere resultater og erfaringer fra pilotprojekterne indenfor de tre tematiske områder til en bred kreds af interessenter i og udenfor Øresundsregionen. Endvidere vil UTF være rammen om en række tematiske forum-møder.

UTF består af repræsentanter fra projektets partnere og af de personer fra erhvervsliv (private bygherrer, ejendomsudviklere, entreprenører, finansielle institutioner, arkitekter), offentlige bygherrer og myndigheder (kommuner og regioner), som er tilknyttet de forskellige cases i projektet. I det omfang det er nødvendigt vil relevante forskere, konsulenter og specialister også deltage i UTF. Derudover vil UTF invitere relevante virksomheder, kommuner, regioner, forskere, politikere og embedsmænd i og udenfor Øresundsregionen til at deltage.

Der vil blive afholdt 4 forum-møder om året i UTF (et møde hvert kvartal) første møde forventes afholdt primo december 2011.

De faglige koordinatører/planlægningsgruppen giver hvert kvartal (i forbindelse med et forum-møde i Urban Transition Forum) en status på deres respektive aktiviteter.

Kommunikation i aktiviteten

Kommunikationen vil ske i koordination med projektlederen/planlægningsgruppen samt den kommunikationsgruppe som er nedsat i forbindelse med aktivitet 6.

Leverancer

- Et fuldt etableret og selvkørende Øresundsregionalt PPP (OPP) forum med henblik på erfaringsudveksling og skabelse af Offentlige Private Innovationsprojekter (OPI'er) omkring bæredygtig byudvikling.

- Ca. 12 Forummøder for opbygning af Urban Transition Øresund Forum med kommuner, universitet och näringsliv. Den første workshop/møde afholdes primo december 2011. Derefter afholdes et forummøde hvert kvartal.

- Etablering af kontakt til 50 virksomheder, som skal deltage i de forskellige forum-møder. Kontakt til virksomheder (entreprenører, produktionsvirksomheder,

UrbanTransition Øresund - revideret aktivitetsbeskrivelse 2011-09-21

arkitekter mfl. sker primært gennem partnernes allerede etablerede netværk samt gennem en målrettet kommunikationsindsats i projektets første levetid.

Milepæle:

2011

- Første Planlægnings/koordinationsmøde afholdes med samtlige partnere
- Første tematiske forum-møde (Kick-off) afholdes primo december
- Detaljeret tidsplan/kommissorium for aktiviteten, herunder fastlæggelse af overskrifter for de tematiske forum-møder for 2012 ligger klar medio december
- Stakeholder/interessentanalyse + plan for inddragelse af disse i UTF klar ultimo december

2012

- Planlagt og afholdt forum-møde primo marts
- Planlagt og afholdt forum-møde primo juni
- Planlagt og afholdt forum-møde primo september
- Planlagt og afholdt forum-møde primo december

2013

- Planlagt og afholdt forum-møde primo marts
- Planlagt og afholdt forum-møde primo juni
- Planlagt og afholdt forum-møde primo september
- Planlagt og afholdt forum-møde primo december

2014

- Planlagt og afholdt forum-møde primo marts
- Planlagt og afholdt forum-møde primo juni
- Planlagt og afholdt forum-møde primo september

Timer + lønudgifter i Euro:

Navn & stillingsbetegnelse	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
KBH Kom Annette Egetoft m. flere	100 t. 4.200€	110 t. 4.620€	110 t. 4.620€	100 t. 4.200€	100 t. 4.200€	100 t. 4.200€	620 t. 26.040€
Malmö Stad Stefan Thörnqvist	269 t. 6.741€	370 t. 9.272€	390 t. 9.773€	400 t. 10.024€	420 t. 10.525€	630 T. 15.788€	2479 t. 62.123€
LU-IIIEE Lena Neij	11 t. 770€	16 t. 1.190€	16 t. 1.190€	16 t. 1.225€	16 t. 1.225€	18 t. 1.400€	93 t. 7.000€
SLU Tim Delshammar	16 t. 770€	25 t. 1.190€	25 t. 1.190€	25 t. 1.225€	25 t. 1.225€	28 t. 1.400€	144 t. 7.000€
RUC JørgenOle Bærenholdt	15 t. 880€	20 t. 1.300€	20 t. 1.300€	18 t. 1.200€	18 t. 1.200€	24 t. 1.600€	115 7.480€
Malmö Högskola Maria Hellström	40 t. 2.200€	62 t. 3.400€	62 t. 3.400€	62 t. 3.500€	62 t. 3.500€	73 t. 4.000€	361 t. 20.000€
AAU CPH Stig Hirsbak Sanna Vammen Kaspar Karin Haldrup	45 t. 1.800€	82 t. 2.584€	82 t. 2.584€	83 t. 2.625€	83 t. 2.625€	76 t. 2.017€	451 t. 14.235€

Lunds Kom.	44 t.	65 t.	65 t.	65 t.	65 t.	74 t.	378 t.
Helen Wiklund	1.100€	1.700€	1.700€	1.750€	1.750€	2.000€	10.000€
Ballerup Kom. Trine Baarstrøm , Annegitte Hjort & Anette	15 t. 1.200€	32 t. 2.100€	32 t. 2.100€	33 t. 2.677€	33 t. 2.678€	37 t. 3.060€	182t. 13.817€
Roskilde Kom. Jan Bille Esben Paludan	7 t. 330€	11 t. 510€	11 t. 510€	10 t. 510€	10 t. 510€	12 t. 600€	61 t. 3.000€

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget

Aktivitet 4 - Pilotprojekter

Start/slut: 2011-2014

MÅL: At udvikle de bedste grænseoverskridende metoder og værktøjer for bæredygtig byudvikling indenfor: planprocesser, bæredygtigt byggeri og finansiering.

Projektledare: Overordnet: AAU Cph.

For aktivitet:

4.1 – Planprocesser: AAU Cph.

4.2 - Retningslinier for bæredygtigt byggeri: Malmö Stad/IIIIE

4.3 – Retningslinjer for finansiering: Københavns Kommune

Øvrige deltagere: Alle andre partnere

Aktivitet 4 er projektets tekniske omdrejningspunkt, hvor metoden, der er udviklet i aktivitet 2 afprøves i praksis på konkrete projekter/cases/pilotprojekter i samarbejde med eksisterende og planlagte byudviklingsområder og byggerier i de respektive kommuner i områder som Nordhavn, Västra Hamnen, Østerbro, Brunnsögård, Egebjerggård, Rosengård, Musicon og Roskilde bymidte. Der fokuseres på grænseregionalt samarbejdet mellem aktørerne indenfor og på tværs af følgende tematiske områder: Planprocesser, Retningslinjer for bæredygtigt byggeri og Finansiering med henblik på at udvikle de bedste grænseoverskridende metoder og værktøjer indenfor disse områder.

Arbetet i aktiviteten kommer ske via regelbundna möten (ett möte per månad) där gemensamma krav, syn på byggsektorns ambitionsnivå och sektorns visioner kommer diskuteras och stämmas av. Gemensamma analyser och rapporter kommer återspegla situationen på båda sidor sundet. Även gemensam syn på kravsättningen kommer utvecklas. Kvartalsvis kommer förslag på krav eller kärnområden stämvas av med aktörer i byggsektorn samt andre intressenter på den danska och svenska sidan.

Det er ligeledes en målsætning for aktiviteten at samordne udviklingen af Øresundsregionale metoder, værktøjer og retningslinjer indenfor de nævnte områder med de tiltag der er på vej i EU-regi. De pilotprojekter og desk studies som vi udfører i Urban Transition Øresund vil således i bedste fald kunne indgå som "best practises" i

EUs igangværende arbejde med udviklingen af en ny livscyklusbaseret metode for byggeri.

4.1 Planprocesser

Beskrivelse/målsætning: Udvikle metoder og værktøj for bæredygtig byudvikling indenfor: Planprocesser.

Den opsamlede viden bruges sammen med partnernes erfaringer til at fastlægge pilotstudier. Disse afrapporteres løbende skriftligt og danner baggrund for udarbejdelse af populærvideenskabelige samt peer-reviewed artikler i aktivitet 5.

Emner, der skal bruges til pilotsudierne vil eksempelvis være:

- Hvad har man gjort for at for at fremme en grøn og tæt byudvikling i Västra Hamnen og Roskilde bymidte?
- Hvordan kan man bedst udnytte viden og erfaringerne fra grøn og tæt byudvikling fra Sverige til nybyggeri i Nordhavnen?
- Hvilke interne og eksterne aktører kan med fordel inddrages i processerne og hvordan?
- Hvordan kan der arbejdes med målstyring i planprocesserne?

På baggrund af pilotstudierne udarbejdes der en række anbefalinger og et foreslået procesværktøj for bæredygtige planprocesser i Øresundsregionen. Dette afrapporteres skriftligt.

4.2 Retningslinier for byggeri

Målet med delaktiviteten är att ta fram retningslinjer/program för nybyggnation och ombyggnation (renovering). Dessa retningslinjer/program kommer att driva urban innovation i samverkan med näringslivet. Retningslinjerna/programmen skall stödja en hållbar byggnation i vid bemärkelse och innefatta retningslinjer gällande:

- Energi: energieffektivisering och energitillförsel
- Fuktfrågor
- Resurshushållning och avfallshantering
- Materialanvändning
- Inomhusklimat
- Grön (vegetation) strukturer, blå (vatten) strukturer och biologisk mångfald
- Sociala aspekter: boendes trygghet och trivsel
- Fastighetsorganisatoriska frågor

Arbetsgrupper tillsätts för vart och ett av dessa områden. I arbetsgrupperne deltagar både danske og svenske parter for at sikre at der løbende sker en erfaringsudveksling på tværs i Øresundsregionen.

För varje område gäller följande delmål

- Ta fram ett utkast på krav på A, B och C nivå (2012)
- Diskutera utkastet med aktuella näringslivs aktörer (se utvalda byggprocesser nedan) (2012)
- Modifiera krav på A, B och C nivå (2013)
- Testa krav i byggfas (2013-)
- Udarbejde anbefalinger til implementering (2014)

I projektet kommer miljöbyggprogrammen att tillämpas i följande byggprocesser:

Malmö - Fullriggaren, Hyllie och Rosengård

Lund - Brunnshög

Köpenhamn - Østerbro och Norhavn.

Roskilde - Musicon och Roskilde bymidte

Ekonomiska beräkningar och alternativa finansieringsmodeller för de olika tekniska koncepten och lösningarna kommer att tas fram i aktivitet 4.3.

I denna delaktivitet ser vi inte enbart på framtagande av ett program med dess kravnivåer utan även på processen och samverkan aktörer emellan. Stöd för dessa studier ges genom aktivitet 2.

Hela aktiviteten bygger på att vi utvecklar och använder metoder som lyfter byggnadernas prestanda över lagkravet, dvs. vi för en stadsutveckling som är bättre och kvalitativt högre än det lagen kräver. Miljöbyggprogram Syd ställer redan i dagsläget högre krav än lagstiftningen. Det som Urban Transition Öresund kommer leda till när det gäller utvecklingen av Miljöbyggprogrammet är:

- Utveckling av nya kärnområden (i dagsläge finns det fyra: energi, inomhusmiljö, fuktsäkring och urban grönska); idéer för nya kärnområden är materialval, mobilitetslösningar, resursanvändning. Detta är teman som inte skulle behandlas och bearbetas utan projektet.
- Utveckling av ett verktyg som följer miljöbyggprogrammets utformning som adresserar ombyggnation av befintlig bebyggelse, som är nånting som över huvudtaget inte finns i dag och som inte kommer finnas utan projektet
- En gemensam syn på krav på byggandet (inkl ombyggnation) i Öresundsregionen, dvs. en möjlighet är ett gemensamt 'miljöbyggprogram' för Öresundsregionen.

Delaktivitet 4.2 är upplagd så att det teoretiska arbetet (nylägesanalys, utveckling av nya kärnområden, mm) testas i praktiken med byggherrar som är involverade i pilotprojekten. Genom projekten blir det möjligt att genomföra den analytiska delen av arbetet med även den praktiska förankringen hos byggföretag och aktörer.

Leverancer

UrbanTransition Øresund - revideret aktivitetsbeskrivelse 2011-09-21

1. Rapport over og analyse af tidligere erfaringer om Retningslinier for byggeri
2. Rapport om best practices indenfor Retningslinier for bæredygtig byggeri
3. En rapport over retningslinjer for bæredygtigt byggeri i Øresundsregionen
4. En rapport med anbefalinger for fællesregionale retningslinjer i bæredygtigt byggeri
5. At udgive en rapport over den indhentede viden omkring bæredygtig byudvikling, byomdannelse og byrenovering samt projektets erfaringer herom.

4.3 Retningslinier for finansiering

Mål

At udvikle metoder og værktøjer for finansiering af bæredygtige byggeprojekter/bæredygtig byudvikling indenfor finansiering for at optimere forholdet mellem anlægsudgifter og driftudgifter og kvalitet, så krav om højere kvalitet ikke modsvarer af højere ydelser for ejere /lejere.

At finde frem til nye finansieringsformer, således at de samlede anlægsomkostninger ved bæredygtigt nybyggeri bliver på samme niveau som tilsvarende byggeri, og som minimum at de ikke bliver større end at ekstraomkostninger kan finansieres via reducerede driftsomkostninger. At finde løsninger, der mindsker risici ved offentlige og private investorers involvering i (innovativ) bæredygtig byudvikling.

At identificere omkostningerne ved at vælge klasse A, B og C i konkrete cases – beskrevet under Miljøbyggeprogrammet.

Emner, der kan bruges til pilotsudierne vil f.eks være:

- Forundersøgelser af finansieringsformer indenfor nybyggeri og renovering (kobles til aktivitet 5)
- börja utveckla gemensamma begreber och modeller för Öresundsregionen
- definiering av nya riktlinjer och börja att tillämpa nya riktlinjer och kärnområden, konsultkostnader i samband med inspiration, utvärdering av byggregler i andra städer/regioner samt för analys av koppling till certifieringsmekanismer
- Fokus på organisation og partnerskaber med henblik på at afdække om storskala tiltag kan give stordriftfordele i byudviklingen.
- seminarium med byggherrar samt utveckling av ett Öresundsmodell
- konkretisering av modeller
- första tillämpning av modeller i forhold til lokale forhold.
- Hvilke byggerier er bygget bæredygtigt og hvordan er de blevet finansieret.
- Hvordan kan man finansiere bæredygtigt renovering af boligbyggeri.

Milepæle:

2011

- Et pilotprojekt er gennemført i København indenfor finansiering.

2012

- 2-5 pilotprojekter under temaet Planprocesser er gennemført. Resultaterne er samlet i en rapport "Rapport over og analyse af tidligere erfaringer med bæredygtige planprocesser". *Målgruppe:* projektdeltagere, embedsmænd i kommunen, virksomheder/entreprenører og bygherrer

- Retningslinier for bæredygtig byudvikling tas fram i samverkan med aktører for 2-5 pilotprosjekt. Resultaterne er samlet i en underlagsrapport over og analyse af tidligere erfaringer om Retningslinier for byggeri . *Målgruppe:* medverkande i det fortsatta projektarbeidet samt byggherrar og exploitører
- 2-5 pilotprosjekter under temaet Finansiering er gjennomført. Resultaterne er samlet i en rapport med tittelen: "Rapport over og analyse af tidligere erfaringer om Retningslinier for finansiering"

2013

- 2- 5 pilotprosjekter under temaet Planprosesser er gjennomført. Resultaterne er samlet i en rapport om best practies inden for bæredygtige planprosesser.
- Retningslinier for bæredygtig byudvikling tas fram i samverkan med aktører for 2-5 pilotprosjekt. Resultaterne er samlet i en underlagsrapport over og analyse af best practies indenfor retningslinier for bæredygtig byggeri. *Målgruppe:* medverkande i det fortsatta projektarbeidet samt byggherrar och exploitører.
- 2-5 pilotprosjekter under temaet Finansiering er gjennomført. Resultaterne er samlet i en rapport om best practies indenfor Retningslinier for bæredygtig finansiering.
- Udviklet 1-2 anbefalinger/rekommandationer inden for Planprosesser.
- Udviklet 1-2 værktøjer inden for Retningslinier for bæredygtigt byggeri
- Udviklet 1-2 værktøjer inden for Finansiering

2014

- Fælles utvärdering av modellen/modellerna samt finalisering av riktlinjer kommunerne samt virksomheder/entreprenører og bygherrer.
- Broschyr om retningslinjer over retningslinjer for bæredygtigt byggeri i Øresundsregionen. *Målgruppe:* byggherrar (særskild de som ämnar tillämpa det i projektet), tjänstemän och politiker i kommuner samt den intresserade allmänhet
- Sammanställning av abefalninger fællesregionale retningslinjer i bæredygtigt byggeri. *Målgruppe:* tjänstemän och politiker i kommuner och byggherrar
- Udgivelse af en rapport over den indhentede viden omkring bæredygtig byudvikling, byomdannelse og byrenovering samt projektets erfaringer herom. *Målgruppe:* projektpartners, byggherrar, tjänstemän och politiker i kommuner samt den intresserade allmänheten
- Opstilling af 2 nye finansieringsmodeller, som fremmer bæredygtigt byggeri blandt andet ved at synliggøre energi- og driftsbesparelser i forhold til etableringsomkostningerne. *Målgruppe:* embedsmænd og politikere i kommunerne samt virksomheder/entreprenører og bygherrer.
- Populærvidenskabelige artikler for bæredygtig byudvikling, byomdannelse og byrenovering er publiceret. *Målgruppe:* tjenestemænd og politikere i kommunerne samt virksomheder/entreprenører og bygherrer.

- 3 Peer reviewed artikler for bæredygtig byudvikling, byomdannelse og byrenovering skickas in för publiceret. *Målgruppe*: Primært forskere inden for bæredygtig byudvikling. Sekundært tjenestemænd og politikere i kommunerne samt virksomheder/entreprenører og bygherrer.

Timer + lønudgifter i Euro:

Navn & stillingsbetegnelser	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
AAU CPH Stig Hirsbak Sanna Vammen Kaspar Karin Haldrup	136 t. 3.444€	162 t. 2.499€	162 t. 2.499€	182 t. 3.200€	182 t. 3.200€	211 t. 4.560€	824 t. 19.401€
LU-IIIEE Nora Smedby Åke Thidell Bernadette Kiss	590 t. 23.250€	775 t. 29.450€	775 t. 29.450€	740 t. 29.450€	740 t. 29.450€	336 t. 13.950€	3.956 t. 155.000€
KBH Kom. Annette Egetoft m. flere	700 t. 29.400€	1120 t. 47.040€	900 t. 37.800€	900 t. 37.800€	900 t. 37.800€	750 t. 31.500€	5.270 t. 221.340€
Malmö Stad 4.1 Annika Kruuse, Magnus Hillberg, Roland Zinkernagel	320 t. 9.610€ (3.249€) (1.114€) (5.247€)	480 t. 14.318€ (5.198€) (4.456€) (4.664€)	480 t. 14.318€ (5.198€) (4.456€) (4.664€)	480 t. 14.318€ (5.198€) (4.456€) (4.664€)	480 t. 14.318€ (5.198€) (4.456€) (4.664€)	480 t. 14.556€ (6.498€) (2.228€) (5.830€)	2.720 t. 81.439€ (30.541€) (21.166€) (29.733€)
Malmö Stad 4.2 Annika Kruuse, Magnus Hillberg, Roland Zinkernagel	340 t. 10.135€	510 t. 15.121€	510 t. 15.193€	500 t. 14.914€	500 t. 14.914€	580 t. 17.579€	2.940 t. 87.856€
Malmö Stad 4.3 Roland Zinkernagel	160 t. 4.664€	240 t. 6.996€	240 t. 6.996€	240 t. 6.996€	240 t. 6.996€	280 t. 8.162€	1.400 t. 40.810€
Malmø Högskola Magnus Persson Per-Olof Hallin	259 t. 12.000€	328 t. 15.200€	327 t. 15.200€	327 t. 15.200€	328 t. 15.200€	155 t. 7.200€	1.724 t. 80.000€
SLU Tim Delshammar	160 t. 7.550€	483 t. 22.230€	483 t. 22.230€	453 t. 22.230€	453 t. 22.230€	410 t. 20.530€	2.442 t. 7.000€
Ballerup Kom. Trine Baarstrøm, Annegitte Hjort & Anette	37 t. 1.200€	63 t. 3.375€	62 t. 3.375€	49 t. 2.625€	48 t. 2.625€	37 t. 2.000€	296 t. 15.200€
Roskilde Kom. Jan Bille Esben Paludan	4 t. 150€	31 t. 1.480€	34 t. 1.480€	34 t. 1.480€	34 t. 1.480€	47 t. 930€	391 t. 7.000€
Lunds Kom. Helen Wiklund	0 t. 0€	385 t. 10.000€	385 t. 10.000€	370 t. 10.000€	370 t. 10.000€	370 t. 10.000€	1.880 t. 50.000€

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget

Aktivitet 5 – Videnopsamling og generering

Start/slut: 2011-2014

Ansvarlig for aktiviteten: AAU Cph i nært samarbejde med RUC (ENSPAC)

Andre deltagere: SLU, Alnarp, Malmö Stad, IIEE, LU

Beskrivelse/målsætning:

Aktivitet 5 udgør det samlede projekts vidensudvikling, som skal sikre at projektets konkrete udviklingsaktiviteter bygger videre på fronten af den eksisterende internationale forskning: Derved bliver det muligt at det samlede projekts urbane transformationer bliver reelt fornyende og innovative i en grad, som også gør dem relevante at formidle til andre aktører nationalt, regionalt og internationalt. For at denne form for vidensudvikling skal få virkelig kvalitet kræves der medarbejdere og organisationsformer, som er forpligtede på konstant at være i dialog med og følge de andre aktiviteter og samtidig har netop udvikling af ny viden, som det primære formål. Derved kan det undgås, at projektet blot dublerer allerede eksisterende og kendte praksisformer.

I aktivitet 5 indsamles ved desktop research og interviews national såvel som international viden, erfaringer og best practices omkring de tre temaer: planprocesser, byggeri og finansiering og afrapporteres løbende. Denne viden vil løbende blive født ind i pilotprojekterne under aktivitet 4, således at deltagerne i pilotprojekterne har en baggrundsviden at arbejde ud fra. Viden vil derfor blive indsamlet om de temaer der løbende tages op i de forskellige pilotstudier. Dette sker via deltagelse i møder og workshops i aktivitet 4. Bliver det f.eks. fastlagt at der skal arbejdes med genplanlægning i et pilotstudie vil der, alt efter hvad parterne i piloten mener er relevant, blive samlet viden ind om bæredygtighed i genplanlægning. På samme måde kan der blive indsamlet viden om brugen af samarbejdsmetodernes brug i sammenhæng med konkret bæredygtig byplanlægning.

Desuden vil der i aktivitet 5 blive opsamlet erfaringer fra pilotstudierne, og generet ny viden ved udførelse af analyser og overvejelser på tværs af temaerne. Dette vil bl.a. ske gennem at følge pilotprojekterne (møder, workshops etc) samt gennem interviews. Den opsamlede og generede viden sammen med erfaringerne fra projektets pilotstudier vil blive brugt til den udvikling der foregår i aktivitet 4 af nye modeller og metoder indenfor de 3 temaer. Således kan aktivitet 5 ses som input og støttefunktion til aktivitet 4.

Samarbejdet i aktiviteten vil blandt andet ske gennem regelmæssige koordinationsmøder mellem partnerne, samt deltagelse i samtlige projektets andre aktiviteter.

Leverancer

Rapporter og løbende notater over de indsamlede erfaringer og best practices. Derudover bogudgivelser, populærvidenskabelige samt peer-reviewed artikler inden for planprocesser, byggeri og finansiering. Vidensudviklingens sammenhængskraft

bygger på et nært samarbejde mellem forskere (inkl. én gennemgående videnskabelig medarbejder), der kommer til at udgøre et tyngdefelt, hvori det samlede projektets aktiviteter mødes i substantiel forstand.

Milepæle:

2011

- Et mere præcist design for videnopsamlingen udarbejdet. På basis af den eneste internationale udvikling, udvikles det metodiske set-up omkring forskningsværksteder, eksperimentel etnografi og spatial design.
- Start på indsamling af viden, erfaringer og best practices til de indledende pilotprojekter på Østerbro efterhånden som disse defineres.

2012

- Vidensindsamlingen fra pilotprojekterne på Østerbro afsluttet.
- Detaljeret metodeudvikling inkl. afprøv gennem eksperimenterende værksteder
- Gennem deltagelse i forums og diskussioner af pilotprojekter fastlægges de nærmere emner til vidensindsamling
- Igangsætning af særlige fokusområder for udvikling ny viden: Brug af eksperimentel etnografi med fokus på (a) anvendelse af materielle artefakter i planlægningsprocesser, og (b) planlægningsprocesser som emergente tilblivelsesprocesser og spatial design.
- Arbejdskonference i værkstedsformat med andre projektaktiviteter
- Efterbearbejdning af værkstedsprotokoller
- Feltarbejde i udvalgte områder, i forbindelse med de andre aktiviteter. Feltarbejdet udgør den konkrete og praktiske udfoldelse af særlige fokusområder.
- Viden indgår i fastlæggelse og udførelse af videre pilotstudier.
- Deltagelse i 2-3 internationale konferencer
- 1 artikel indleveret til peer review (RUC)

2013

- Gennem deltagelse i forums og diskussioner af pilotprojekter fastlægges emner til vidensindsamling i den afsluttende fase og der sker et kvalitativt perspektivskifte fra indsamling til udvikling og tilblivelse af ny viden.
- Eksperimentel vidensudviklingskonference af typen forskningsværksted planlægges og afholdes
- Feltstudier færdiggøres, data analyseres og rapporteres.
- Deltagelse i 3 internationale konferencer
- 2 artikler indleveret til peer review (RUC og AAU Cph)

2014

- 3 artikler indleveret til peer review (RUC og AAU Cph)
- Publicering af 2 populærvidenskabelige samt formodentlig de første 2 peer-reviewed artikler (afhængig af sædvanligvis langvarig peer review og publiceringsproces). Også endnu ikke publicerede artikler udgives i arbejdsrapport. Artikler og sammenfatninger publiceres ligeledes i bogform (inkl. en videnskabelig afhandling).

Timer + lønudgifter i Euro:

Navn & stillingsbetegnelse	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
AAU CPH Stig Hirsbak Sanna Vammen Kaspar Karin Haldrup	100 T. 3.950€	124 t. 4.643€	124 t. 4.643€	24 t. 1.050€	24 t. 1.050€	127 t. 5.284€	523 t. 20.620€
SLU Tim Delshammar	54 t. 2.530€	84 t. 4.025€	84 t. 4.025€	82 t. 4.025€	82 t. 4.025€	88 t. 4.370€	474 t. 23.000€
RUC NN	122 t. 5.500€	411 t. 18.500€	411 t. 18.500€	411 t. 18.500€	411 t. 18.500€	500 t. 23.000€	2266 104.500€
LU-IIIIEE Lena Neij Åke Thidell	0 t. 0€	153 t. 6.125€	153 t. 6.125€	146 t. 6.125€	146 t. 6.125€	136 t. 10.500€	734 t. 35.000€
Malmö Stad Annika Kruuse Magnus Hillberg Roland Zinkernagel Stefan Thörnqvist: Per-Arne Nilsson	132 t. 3.713€ - (613€) (2.099€) (1.002€) -	373 t. 10.923€ - (3.063€) (557€) (5.159€) (1.503€) (641€)	309 t. 9.149€ - (1.801€) (4.313€) (1.754€) (1.281€)	318 t. 9.673€ - (1.800€) (1.671€) (3.993€) (501€) (1.708€)	330 t. 9.768€ - (1.570€) (1.671€) (3.993€) (1.253€) (1.281€)	424 t. 12.007€ - (2.450€) (2.228€) (5.324€) (2.005€) -	1886 t. 55.235€ - (11.298€) (6.127€) (24.881€) (8.019€) (4.911€)
Malmø Högskola Maria Hellström	17 t. 1.100€	27 t. 1.750€	27 t. 1.750€	27 t. 1.750€	27 t. 1.750€	28 t. 1.900€	153 t. 5.000€

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget

Aktivitet 6 – Kommunikation og forankring

Start/slut: 2011-2014

Ansvarlig for aktiviteten: Kommunikationsgruppen/projektkoordinatoren

Andre deltagere: samtlige andre projektpartnere deltager

Beskrivelse/målsætning: Der nedsættes en kommunikationsgruppe bestående af projektlederen, samt repræsentanter for hhv. Malmö Stad, Københavns Kommune og andre partnere der har ressourcer til at deltage. Kommunikationsgruppen er ansvarlig for alle beskrevne interne såvel som eksterne kommunikationsindsatser og er i løbende dialog med projektets andre aktivitetsledere gennem "planlægningsgruppen", som etableres i forbindelse med aktivitet 1.

Projektets eksterne kommunikation skal sikre at projektets eksistens og resultater kommunikerer til de valgte målgrupper gennem artikler til aviser og tidsskrifter, etablering af website og brug af sociale medier, møder, konferencer, kurser, fælles grænseoverskridende undervisningsforløb, samt rundvisninger på de konkrete byggeprojekter, samt en udstilling i 2014. Ligeledes vil en del af kommunikationsindsatsen rettes mod internationalt samarbejde, der skal sikre at projektets eksistens og resultater – og kendskabet til Øresundsregionen – spredes til relevante målgrupper over hele verden. Første skridt er at afholde en (international) konference om "sustainable cities" i februar/marts måned 2012 i samarbejde med en række andre aktører, herunder Interreg projekterne Vind i Øresund, Energi Øresund, Klima Sundet og Integrering mellem Bæredygtige Byggeprocesser.

Projektets interne kommunikation, hvoraf en stor del foregår i regi af Urban Transition Forum gennem afholdelse af fælles møder og workshops for alle der er involverede i projektet, har som mål at sikre det bedst mulige samarbejde og den bedste integration/interaktion på tværs af Øresund. Der vil ligeledes blive oprettet en intern hjemmeside/projektweb til fildeling mellem projektets partnere.

Der etableres ligeledes en virtuel mødeplads, som skal fungere som hhv. videndatabase og et forum hvor et "ekspertpanel" svarer på spørgsmål fra eksempelvis planlæggere i kommuner, virksomheder etc.

Målgrupper:

Som tidligere nævnt inddrages projektets målgrupper i de enkelte aktiviteter gennem arbejdet i Advisory Board (aktivitet 1), workshops (aktivitet 2), forummøder (aktivitet 3) pilotprojekter (aktivitet 4) og konferencer (aktivitet 6). Således involveres hele værdikæden i byggesektoren (kommuner/bygherrer, investorer, developere, byggevare- og materialeproducenter, entreprenører, rådgivere, finansieringsinstitutioner) i projektets aktiviteter.

Kommunikationen til disse målgrupper, hvoraf projektpartnerne allerede har kontakt til størstedelen, sker gennem en række forskellige kanaler, herunder møder workshops, forummøder, nyhedsbreve, etc., som beskrevet i hhv. ansøgningen og i nærværende dokument under de forskellige aktiviteter.

Lokala byggföretag är i stor utsträckning redan identifierad i utvecklingen i pilotområden. Byggsektorn kommer involveras genom regelbundna möten, t.ex. de förslag som tas fram för nya krav i miljöbygghandboken kommer stämmas av med dem berörda verksamheter som är involverade i pilotprojektet. I slutändan ska företagen även använda de nya rättningslinjer.

Detta kommer göras genom skriftlig redovisning (rapporter och rättningslinjer) och direkt dialog (möten) där rapporterna tjäna som underlag för diskussionen. Kommunerna har här en nyckelroll eftersom de samordnar utvecklingen i pilotprojektet samt implementeringen av de nya rättningslinjerna.

Virksomheder inviteres fra starten til at deltage i pilotprojekterne, således at det sikres, at de er med til at udvikle projekterne og at deres viden kommer ind i projektet.

Både rapporter og arrangementer vil indeholde dele, som retter sig mod virksomheder indenfor bygge- og anlægsbranchen samt andre interessenter.

Leverancer

Kommunikationsstrategi/plan, herunder identifikation af interessenter, deres kommunikationsbehov, virkemidler samt rollefordeling mellem central og decentral kommunikation omkring projektet.

Etablering/vedligehold af hjemmeside og projektweb

Etablering af en virtuelt mødeplads med et ekspertpanel, der vil svare på spørgsmål fra kommuner, bygherrer, investorer, arkitekter m.fl om bæredygtig byudvikling

Spredning/overførsel af viden (artikler, kommunikationsmateriale)

Udvikling af kursusforløb i tæt samarbejde med aktivitet 2, 3, 4 og 5. Der tilbydes et uddannelses- og træningsforløb for projektets deltagere og eksterne interessenter,

f.eks. de øvrige kommuner i regionen, med basis i resultaterne inden for planlægning, byggeri, og finansiering.

AAU Cph vil benytte projektets resultater løbende i deres forskningsbaserede uddannelser. Det drejer sig primært om bacheloruddannelsen i By- Energi og Miljøplanlægning samt kandidatuddannelsen i Sustainable Cities. Kurser på begge uddannelser er åbne. Desuden vil AAU Cph i forbindelse med tiltaget "Livslang Læring" i projektperioden udbyde et årligt 1-dags kursus baseret på resultaterne af Urban Transitions.

Forankring af UTF/projektets netværk og resultater for fremtiden ved at finde en organisatorisk og økonomisk model for hvorledes Urban Transition Forum vil kunne fortsætte som et fuldskala laboratorium for bæredygtig byudvikling i Øresundsregionen efter projekts afslutning, omkring formidling og erfaringsopsamling projektgenerering (OPI), , men også som et internationalt forum der bidrager til at brabde regionen Dette i tæt samarbejde med aktivitet 3.

En udstilling med projektets resultater, hvor det vil være muligt fysisk eller virtuelt at se projektets resultater og oplysninger om de anvendte cases.

Endvidere vil der blive udviklet materiale på engelsk, som kan give besøgene udefra mulighed for at besøge flere af pilotprojekterne.

Milepæle:

2011

- Etablering af hjemmeside (klar ultimo december)
- Etablering af projektweb til fildeling mv. (klar ultimo december)

2012

- Nyhedsbrev udarbejdes ultimo januar
- Endelig kommunikationsplan klar medio februar på baggrund af den en vedtagne kommunikationsstrategi.
- Afholdelse af fælles (international) konference om "sustainable cities" i februar/marts 2012 sammen med Vind i Øresund projektet, Klima Øresund projektet, Energi Øresund projektet mfl.
- Udvikling af virtuel mødeplads igangsættes (Februar)
- Virtuel mødeplads lanceres primo juni i forbindelse med UTF-forummøde.
- Yderligere 2 nyhedsbreve udarbejdes og distribueres til projektets interessenter/målgrupper
- 3 artikler om projektet bringes i hhv. Sverige og Danmark
- Udvikling af koncept for kursus i samarbejde med aktivitet 2, 4, 5
- Udarbejdelse af kommunikationsmateriale vedr. projektet på engelsk
- 3 guidede ture for interesserede grupper til pilotprojekterne i hhv. Sverige og Danmark

2013

- Afholdelse af International konference
- 3 nyhedsbreve udarbejdes og distribueres til projektets interessenter/målgrupper

- 5 guidede ture for interesserede grupper til pilotprojekterne i hhv. Sverige og Danmark
- Afholdelse af kursus i forbindelse med "Livslang læring" på AAU Cph

2014

- afholdelse af kursus i forbindelse med "Livslang læring" på AAU Cph

Timer + lønudgifter i Euro:

Navn & stillingsbetegnelse	2011	1.2012	2. 2012	1.2013	2.2013	1.2014	I alt
LU MILJØ NN	12 t. 600€	588 t. 20.850€	588 t. 20.850€	588 t. 20.900€	588 t. 20.900€	589 t. 20.900€	2.953 105.000€
Malmö Stad Nina Eneroth	120 t. 2.899€	140 t. 3.382€	145 t. 3.503€	130 t. 3.141€	130 t. 3.140€	180 t. 4.349€	845 t. 20.692€
KBH Kom. Annette Egtoft m. flere	10 t. 3.600€	75 t. 3.150€	75 t. 3.150€	75 t. 3.150€	75 t. 3.150€	75 t. 3.150€	385 t. 16.170€
LU-IIIIE Marianne Sandberg	0	14 t. 500€	14 t. 500€	13 t. 500€	13 t. 500€	77 t. 3.000€	131 5.000€
SLU Tim Delshammar	13 t. 600€	18 t. 850€	18 t. 850€	18 t. 900€	18 t. 900€	18 t. 900€	103 t. 5.000€
AAU CPH Stig Hirsbak Sanna Vammen Kaspar Karin Haldrup	25 t. 1.250€	56 t. 1.180€	56 t. 1.180€	58 t. 1.210€	58 t. 1.210€	168 t. 2.200€	421 t. 8.230€
RUC Jørgen Ole Bærenholdt	2 t. 120€	3 t. 170€	2 t. 170€	3 t. 180€	3 t. 180€	3 t. 180€	16 t. 1.000€
Lunds Kom. Helen Wiklund	48 t. 1.200€	65 t. 1.700€	65 t. 1.700€	67 t. 1.800€	67 t. 1.800€	67 t. 1.800€	379 t. 12.000€
Ballerup Kom. Trine Baarstrøm, Annetitte Hjort & Anette	16 t. 672€	23 t. 952€	23 t. 952€	25 t. 1.008€	25 t. 1.008€	25 t. 1.008€	139 t. 5.600€
Roskilde Kom. Jan Bille Esben Paludan	3 t. 120€	4 t. 170€	4 t. 170€	4 t. 180€	4 t. 180€	4 t. 180€	23 t. 1.000€

t. = timer; € = Euro. Andre udgifter: se detaljeret budget

Bilag B:
Slutrapport
Urban Transition Øresund



URBAN TRANSITION ÖRESUND

- Opsamling på et treårigt samarbejde



Opsamling og evaluering af projektet Urban Transition Öresund 2011-2014.





Et grænseoverskridende samarbejde om bæredygtig byudvikling i Øresund.....

Samarbejde og vidensdeling er forudsætninger for at møde byernes fremtidige udfordringer. Urban Transition Øresund projektet er et grænseoverskridende samarbejde mellem fem kommuner og fem universiteter i Øresundsregionen. Gennem de sidste tre år har partnerne i projektet arbejdet tæt sammen om at udvikle nye innovative metoder og værktøjer for bæredygtig byudvikling og omstilling i byerne.

Projektet har udviklet metoder og værktøjer indenfor de tre teamer; bæredygtige planlægningsprocesser, retningslinjer for bæredygtigt byggeri og finansiering af bæredygtigt byggeri. Ud over dette har projektet arbejdet med samarbejdsformer og derigennem set på, hvordan nye former for samarbejde kan bidrage til den bæredygtige byudvikling. Projektet har arbejdet med forskellige lokale fysiske cases i Danmark og Sverige, som har fungeret som pilotprojekter, hvor nye løsninger og strategier er blevet testet og evalueret.

En af projektets konklusioner er, at selvom kommuner har forskellige værktøjer og redskaber til at imødekomme den bæredygtige omstilling, er det nødvendigt at samarbejde om at finde nye innovative løsninger for de mange udfordringer, byerne står overfor i dag - det være sig både klima- og miljøudfordringer, sociale problemer og finansielle udfordringer. Universiteter og aktører i den private sektor er vigtige aktører i skabelsen af disse nye løsninger. Samarbejde i Øresundsregionen omkring bæredygtig urban omstilling er derfor vigtig og det er nødvendigt at fortsætte dette samarbejde for at regionen fortsat skal være front runner indenfor dette felt.

På hjemmesiden www.urban-transition.org findes projektets skriftlige leverancer til download

11 Urban Transition Forums afholdt

12 blogindlæg på det svenske arkitekturmuseets hallbarstad.se

Aktivitet: Samarbejdsformer

Aktiviteten har i projektperioden arbejdet med at analysere og udvikle nye samarbejdsformer indenfor arbejdet med bæredygtig byudvikling i kommunerne. Fokus har været på kommunale medarbejders interne samarbejde omkring byudviklingsprojekter. Der har gennem projektet været fokus på temaet ”Spil som samarbejdsform”, hvor et dialogværktøj - et brætspil er udviklet. Temaet ”Samarbejde sat på spil” har arbejdet med refleksioner og erfaringer omkring spil som samarbejdsform til at opnå en bæredygtig omstilling.

Konkret er aktiviteten kommet frem med følgende leverancer:

- UT CoMet Report#1: 'Mapping Collaborative Methods and Tools for Promoting Urban Transitions in the Øresund Region'
- Artikel#1: 'Advancing Sustainable Urban Transformation through Living Labs: Looking to the Øresund Region'
- Urban Transition bræt-spil
- Urban Transition Manifest - Oplæg til grænseoverskridende dialog og intervention
- Triangler/refleksioner
- Video 'Samarbejde sat på spil'
- Bidrag på udstillingen 'Staden Studerad' hvor projektet har udstillet materialer fra processen omkring spiludvikling. Her er bla. video, notater, beskrivelser m.m.

Aktivitet: Planprocesser

Aktiviteten har i projektperioden arbejdet med værktøjer, medborgerdialog og bygherredialog i kommunale planprocesser.

Aktiviteten har fremstillet følgende leverancer:

- Notat#1: 'Om fysisk planlægning i Danmark og Sverige'
- Artikel#1: 'Kommunikationsstrategi for det personlige møde'
- Artikel#2: 'Midlertidighed som strategi for borgerdeltagelse'
- Artikel#3: 'Vi hade ett möte - och sedan?'
- Pixie-notat om Bæredygtighedsværktøjer og indikatorer
- Evaluering af bygherredialog-samarbejdet
- Metodebeskrivelse af bygherredialog
- Undervisningsmateriale: 'Strategisk Tænkning af Bæredygtighed - Inspiration til nye arbejdsmetoder i byudviklingen'

Aktivitet: Retningslinjer for bæredygtigt byggeri

Aktiviteten har set på kommunernes muligheder for at regulere byggeriet til at blive mere bæredygtigt gennem fælles øresundsregionale retningslinjer.

Aktiviteten har fremstillet følgende leverancer:

- Rapport: 'Riktlinjer för hållbart byggande'
- 'Anbefalinger från Urban Transition Øresund - Riktlinjer för hållbart byggande'

Aktivitet: Finansiering af bæredygtigt byudvikling

Denne aktivitet har evalueret og udviklet finansieringsformer for bæredygtigt byggeri i Danmark og Sverige.

Aktiviteten har fremstillet følgende leverancer i projektperioden:

- Notat 'Main conclusions from activity 4.3: Funding Solutions/forms of financing'
- Artikel#1: 'Transaction Cost of Energy Efficiency Projects (ESCO, building owner, building developer)'
- Artikel#2: 'International Experiences on Renovation Financing Model Task of IIIIE in the Urban Transition Project'
- Erfaringer med finansiering af bæredygtigt byggeri - Del 3 - Danske eksempler
- Erfaringer med bæredygtigt byggeri - Del 3 - Svenske eksempler
- Præsentation om 'Financial Schemes for Renovations'
- Præsentation om 'Transaction Cost'
- Artikel#3: 'Afprøvning af værktøjet "Totalværdimodellen" i byfornyelsesprogram
- Guide til bygnings ejere - Finansiering af energirenoveringer med ESCO/EPC
- Rapport#1: 'International Experiences on Financing Mechanisms for Renovation'

Ud over dette har projektet arbejdet med videnskabelige analyser og artikler relateret til projektets arbejde. Bl.a. udkommer en ph.d.-afhandling fra RUC om, hvordan netværksbaseret samarbejde som Urban Transition Øresund kan arbejde med læring omkring bæredygtighedsstrategier i byplanlægningen i danske og svenske kommuner. Desuden er der produceret flere konference papers om projektets resultater samt formidlet resultater via hjemmeside, fagblade, podcast på internettet, nyhedsbreve, pressemeddelelse samt oplæg ved workshops og konferencer.



To what extent did the Urban Transition Öresund project fulfill your expectations in terms of learning?

“As a researcher it can sometimes be difficult to gain detailed insight into the daily work of urban planners,. Through this program, I was able to follow planners in their daily work and also to discuss my research results with them in terms of what is useful and so on. It has been a very big learning experiences for me, which has developed my view on my research and methodology very much.”

“It was hard in the beginning to understand the purpose of the project. Should have been an introduction to those who came in in the project after the beginning.”

”Det overordnede mål var ikke realistisk”

“De tog meget lang tid at få projektet startet. Samarbejdet mellem kommune og forskningsinstitution viste sig vanskeligere end forventet. Og alligevel nåede vi frem til gode resultater til sidst.”

“I thought we would get more inputs and articles from researchers during the project. I had an expectation to bring more new materials for my daily work, than it finally became. But I got a lot more experience exchange than I had expected. It has been a lot more creative and lovely to meet all these new colleagues.”

”Our monthly seminars was very fruitful, there was always new ideas brought in, new experts invited or new topics presented.”

“For me, as a researcher, to little time was allocated within the project for research proper. I believe however, that ‘learning’ will happen in a later phase of reflection and further processing of experiences and empirical data.”



How was the cooperation between universities and municipalities in the project?

"The action research was a good way to collaborate with both municipalities and universities."

"I have learnt more what knowledge and experience is needed in municipalities in order to work more efficiently and how academia can contribute to their decision-making process. It has been very motivating to contribute with knowledge and experience to the actual project implementation [in the municipalities]"

"Transition issues cannot be dealt with outside of praxis"

"... Universitetsdeltagerne er bundet af at skulle have publiceret resultater, hvilket har betydet, at vi har haft vanskeligt ved at bruge resultaterne og offentliggøre dem før de er publiceret andre steder."

"Erfaringsudveksling på tværs af kommuner har været til stor inspiration. Det samme har udvikling i fællesskab mellem kommunerne været"

"How different we work and sometimes how we have the same issue to deal with. I'm not alone!!!"



How was the cross-border cooperation in the project?

”Learning about other organizations. Organizational thinking is interesting and sometimes an eye-opener; you often find your own organization very ‘normal’ and others a bit strange –but when you have to get into it, you learn and get some distance to your own every-day work”

“We have the same problems, but we tackle them in different ways.”

“Chansen att diskutera gemensamma problem med kollegor från Danmark och lyssna på hur man där arbetar med liknande frågor, fast med andra förutsättningar”

“Intressant at diskutera planprocesser med kollegor från ‘andra sidan’ och lära sig mer om likheter och skillnader i våra system och hur vi hanterar utmaningarna i våra respektive system”

“It confirmed that we by this kind of cooperation can learn a lot from each other”

“That this sort of collaborations must continue.”

“That we aren’t that different and not working that different. Together we can make an extraordinary and leading sustainable area by Oresund.”

“Den vigtigste lære er, at samarbejde på tværs er vigtigt, hvis bæredygtighedsdagsordenen skal rykke.”

“Udvikling af nye samarbejdsmetoder på tværs af Øresund kan styrke regionen i en mere bæredygtig retning, hvis resultater fra projektet implementeres.”

”Malmö is ahead in environment policy in general. Copenhagen is ahead in citizen involvement.”

Bilag C:
Afrapportering af Grønt Spel
(Urban Transition spillet)

slutrapport feb 2015



Grönt Spel för urban omställning - -
kollaborativt utforskande av miljöeffekter genom spel*

Boverkets diarienummer 1413-1283/2012

Malmö, 2 februari, 2015

Grönt Spel för urban omställning är ett projekt som utvecklats med stöd av:



THE EUROPEAN
UNION
The European
Regional
Development Fund



Interreg IVA
ÖRESUND – KATTEGAT – SKAGERRAK



sammanfattning

Projektet GröntSpel är ett trans-disciplinärt utvecklingsprojekt som möjliggjort genom bidrag från *Delegationen för hållbara städer 2012*. Projektet genomfördes huvudsakligen under 2012-2013, men har genom samarbete med andra projekt inom området hållbar stadsutveckling följts upp också under 2014, Följande redovisning omfattar därför tidsperioden aug 2012-jan 2015.

GröntSpel har haft som syfte att med speldesign som metod utveckla former för kollaborativt lärande i urbana omställningsprocesser, och att understödja kretsloppstänkande och sektorsövergripande dialog. Deltagare i projektet har främst varit tjänstemän inom kommunal förvaltning.

Den centrala utgångspunkten har varit att speltänkande – och framförallt ett gemensamt utvecklande av spel – kan användas för att kartlägga urbana intressekonflikter, hantera dilemman och förstå skärningspunkter mellan ekonomiska, ekologiska och sociala system. Genom att omfatta förändrade relationer över tid erbjuder spel ett sätt att konkretisera sammansatta förlopp och förbättra möjligheterna att motivera, nå och upprätthålla miljö kvalitetsmål.

Projektet har utgått ifrån och relaterat till InterReg-projektet Urban Transition Øresund (UT-Ø) och samarbetet omkring klimatomställning inom Malmö Stad, Lunds Kommun, Københavns Komune, Ballerups Komune och Roskilde Komune. Projektet har därigenom kunnat förankras i det direkta miljöarbetet. Det har också byggt vidare på tidigare erfarenheter av tvärdisciplinärt samarbete mellan kommuner och lärosäten i Øresundsområdet, främst inom området deltagande designprocesser och kollaborativt lärande. Erfarenheterna från byggherredialoger och *borgerindragelse* i kommunala utvecklingsprojekt på båda sidor om sundet har också varit viktiga utgångspunkter.

Genom bidraget från Delegationen för Hållbara Städer har utforskandet av experimentella samlarbetsformer inom UT-Ø kunnat utvidgas till att också omfatta ett samarbete med en extern aktör, i detta fall konsultföretaget GameTools, ett företag som specialiserats sig på utvecklingen av s.k. "serious games" – analoga lärandespel för organisatorisk förändring. Aktiviteten har därför kunnat dra nytta av tidigare erfarenheter

av användande av spelmodeller i omställningsprocesser, främst det danska CLIPS (Collaborative Innovation in the Public Sector) och spelet CO-CREATOR (www.gametools.dk), liksom av erfarenheter från projektet Urbana spel inom ramen för Mistra Urban Futures i samarbete med företaget Changemaker (www.changemaker.nu). Projektet har också konkret engagerat forskare knutna till Mistra Urban Futures och erfarenheterna från pilotprojektet *Urbana Spel*.

I projektet har genomförts 7 workshops, (5) speltester och (3) reflektionsseminarier och 1 utställning. Processen har resulterat i ett färdigutvecklat process/dialogspel – *Urban Transition* – i både svensk och dansk version, vidare marknadsfört av GameTools, och som under hösten 2013 och våren 2014 också använts i konkreta planeringssituationer. Spelet och framförallt spelutvecklingsprocessen har också exponerats inom ramen för utställningen *Staden studerad* på Form/Design Center i Malmö under nov 2014-jan 2015. I samband med utställningen producerades också 2 kortfilmer, *Staden satt på spel* och *Samarbejde sat på spil*.

Malmö i februari 2015

Mette Agger Eriksen och Maria Hellström Reimer
projektkoordinatorer

I det här projektet, med inriktning på hållbar stadsutveckling har vi alltså valt att utgå ifrån fenomenet "spel". Många kanske förknippar spel med risktagande, beroende, konkurrens och utslagning; aspekter som inte omedelbart för tankarna till hållbarhetsarbete. Den definition av spel som vi utgått ifrån är emellertid en annan. I det följande betraktas spel ur ett kulturellt perspektiv, som en plattform för social och materiell interaktion. "Spel" är ett samlingsnamn för komplexa och gemensamma *utforskande* aktiviteter, som är både *svåra* (d.v.s. som kräver övning) och *lustfyllda* (d.v.s. som uppmuntrar till fortsatt engagemang). Spel är i den bemärkelsen en form för engagerat och kollaborativt lärande.

Spel omfattar också *spelutveckling*, det vill säga upprättande av spelplan och regler, inklusive fortlöpande modifieringar och förändringar. Spel handlar i många fall om att under speciella omständigheter "vinna", d.v.s. optimera ett utfall. I andra fall handlar spel om kollektivt engagemang i upprättande av ett "möjlighetsrum" för social interaktion och förhandling. Ofta omfattar spel utvecklingsprocesser eller händelseförlopp som inte självklart är linjära (Juul, 2005, Jenkins, 2002, Murray, 2005, Bogost, 2007).

Det är med denna senare förståelse av spel projektet har arbetat – spel som en sammansatt verksamhet, som förutom noggrann kartläggning av förlopp, processuella relationer och möjliga utfall också fordrar väl genomförda omtagningar för att god "spelbarhet" ska uppnås.

Varför då kombinera spelutveckling och klimatomställningsarbete? Anledningarna har, som nämnts ovan, varit flera. Den kanske viktigaste är emellertid att en omställning till kretsloppstänkande måste kombineras med nya sätt att uppfatta och kommunicera komplexa, dynamiska processer och resursfördelningssystem – med andra ord – ekologier. Det är system, som aldrig blir färdigutvecklade, utan som fortsätter att befinna sig i tillblivelse, under utveckling. Därför kan man säga att vi i projektet inte bara spelat *om* hållbarhet utan också utforskat spel *som* en hållbar form av social interaktion.

Mot denna bakgrund väcktes i projektet GröntSpel följande frågeställningar:

1. På vilket sätt kan ett generellt speltänkande översättas till ett urbant resurshushållningssammanhang?
2. Hur kan spellogik användas för utvecklingen av fiktiva händelseförlopp där flera variabler samtidigt tillåts påverka utfallet?
3. På vilket sätt kan de materiella och kollaborativa dimensionerna i ett spel utnyttjas för att engagera aktörer och optimera konkreta förhandlingssituationer i en bygg- och/eller planprocess?

Under en intensiv period av 8 månader och parallellt med det större Interreg-projektet *Urban Transition Øresund* (<http://www.urban-transition.org/>), har workshops och tester genomförts utifrån konkreta cases, framförallt Segeparkområdet i Malmö och Skt Kjelds Kvarter i Köbenhavn. Båda dessa stadsförnyelseprojekt har en uttalad klimatomställningsambition, liksom en ambition att arbeta med detta genom medborgar- och byggherredialog som viktiga utgångspunkter. Dessutom har uppföljningsaktiviteter, tester, implementering och spridning av resultat skett också efter denna inledande period.

bakgrund – komplexa system och hållbart lärande

Arbetet med hållbar utveckling är sammansatt och kräver en ny helhetssyn och ett långtgående tvärsektoriellt samarbete, till exempel internt i kommuner, på tvärs över existerande förvaltningsstrukturer och beslutsordningar. Parallellt med översiktplane- och visionarbete framträder också ett behov av kritisk reflektion och utmaning av befintliga samarbetsformer och kontinuerlig kunskapsutveckling.

Denna delrapport bygger på en grundläggande syn på kunskapsutveckling eller lärande i organisationer som *situerat*, det vill säga att lärande sker i en specifik, rumslig och social kontext.¹ Vidare har vi i projektet arbetat utifrån tanken att lärande i hög grad sker genom att *experimentera* och *göra*; genom "learning-by-doing"². Vi har vidare sett lärande som en central del av en omställningsprocess, där det också handlar om att utveckla former för reflektion i och över egna och andras aktiviteter. Det är i denna kontext också viktigt att betona att professionell praxis inom offentlig förvaltning inte utgör något undantag. Tvärtom bör offentlig förvaltning kanske i tilltagande grad förstås som en kontinuerlig och sammansatt lärandeprocess, grundläggande både för klimatomställning och för en utveckling av demokratiskt samhällsliv.

Både "samarbetsformer" och "lärande i handling" är särskilt viktiga aspekter i samband med långsiktig, urban omställning. För att förändringar ska få långsiktigt genomslag krävs att lärandet utgår ifrån den vardagliga sociala och materiella kontexten, stadslivet med allt vad det innebär av tekniska och ekonomiska system, kulturella mönster, vanor och konventioner. Det lärande som fordras för förändring gäller därför inte bara rent faktamässiga aspekter, utan omfattar också ett lärande med avseende på den interna förvaltningskulturen, liksom ett ömsesidigt lärande som också omfattar andra involverade aktörer.³

¹ Se Schön 1983; Wenger 1998; Suchman, 1987/2007.

² Uttrycket härstammar från filosofen John Dewey, *Democracy and Education* (1916) och *Experience and Education* (1938). För en intressant pedagogisk diskussion, se också English, Andrea R. (2013) *Discontinuity in Learning : Dewey, Herbart and Education as Transformation*. Cambridge: Cambridge University Press.

³ För en discussion om lärande som socio-materiell interaction, se vidare Suchman 1987/2007, Ehn 1988, Björgvinsson 2008, Simonsen & Robertson, 2012 och Eriksen, 2012.

Utifrån denna syn på lärande betraktas professionell praxis i kommuner också som i högsta grad situerat, klimatologiskt och socio-materiellt betingat, det vill säga beroende av en rad av lokala förutsättningar. Dessutom betraktas medborgare och andra aktörer inte bara som informationskällor utan som viktiga samarbetspartners, förutan vilka ett 'kollaborativt lärande' inte kan komma till stånd. Utifrån ett kollaborativt lärandeperspektiv handlar urban omställning om att medvetandegöra samspelet mellan ett antal komplexa system och "handlingsgemenskaper"⁴, alla med olika räckvidd och beroende av olika kommunikationskanaler och visualiseringspraktiker.

stadsutvecklingspraxis – en kollaborativ lärandeprocess

De senaste årens ökande klimatmedvetenhet har fört med sig en ökad medvetenhet inom urban förvaltning också vad gäller metodfrågor. Klimatfrågan har blivit strategiskt viktig och många städer, inte minst de som är involverade i det aktuella projektet, har satt upp ambitiösa mål gällande koldioxidutsläpp och återvinning. Dessa mål har kombinerats med experiment också på det organisatoriska området genom utveckling av mera inkluderande och gränsöverskridande arbetsformer, miljöcertifieringsverktyg och kvalitetssäkringsprotokoll, men kanske framförallt genom en integrering av hållbarhetsfrågor på ett allt tidigare stadium i planprocessen.

Trots detta har det i praktiken varit svårt för hållbarhetsambitionerna att nå ett mera generellt genomslag bortom konkreta projekt. Detta har i sin tur lett till en omprövning av planeringens och planerarens roll. Urban planering kan inte enbart förstås som förvaltning utifrån fasta regelverk utan spelar också en översiktlig, strategisk och förändrande roll. Denna roll omfattar ett ansvar både för initiering och koordinering av konkreta projekt, identifierandet av möjligheter och experimenterande med möjliga synergier. Det omfattar också ett viktigt engagerande av lokala intressenter och aktörer med betydelse för omställningen, inte minst för en framgångsrik implementering av hållbara lösningar (Healey, 2009).

I en översikt över urbana förvaltningars syn på klimatomställning har forskare noterat att det hittills funnits en tendens att betrakta kontexten för omställningen som relativt stabil och därmed också relativt mottaglig för förändring. Detta tyder på en underskattning av den generella komplexiteten, liksom på en avsaknad av en djupare förståelse för den politiska och ekonomiska kontext i vilken förhandlingar om klimat och urban utveckling sker (Bulkeley, 2010). Samtidigt som det blivit allt viktigare för planeringen att också styra utvecklingen, så saknas alltså den nödvändiga kunskapen om hur formerna för styrning kan utvecklas.

⁴ "communities of practice"; se vidare Lave & Wenger () och Wenger (1988).

Den brittiska urbanforskaren Patsy Healey har i många år arbetat med frågor om styrning utifrån ett socialt urbant perspektiv. Hon betonar att strategisk planering, inte minst inom hållbarhetsområdet, är oerhört sammansatt, vilket kräver involvering av en mängd olika aktörer med olika intressen (Healey 1998, 2007, 2009). Många andra forskare har också pekat på vikten av att utveckla mera "helhetsinriktade" former av förvaltning (Nolmark et al 2009), vilket har lett till en förståelse av planering som ett speciellt slags styrningsprocess, som inte bara bygger på generella principer och regelverk utan som också måste lämna utrymme för lokala samråd och brett deltagande. Utvecklingen av hållbara strategier bör utifrån detta perspektiv betraktas som *en social lärandeprocess*, genom vilken de olika deltagarna gemensamt och kontinuerligt söker ny kunskap (Healey 2009).

Utforskandet av nya samarbetsformer och nya former för kollaborativt lärande har också motiverats av den tidliga dimensionen och behovet av att förhålla sig till kontinuerliga förändringstendenser. Den främsta utmaningen har varit att medvetandegöra och utmana grundläggande attityder och tänkesätt, speciellt den dominerande fokuseringen på "atomistiskt tänkande" och isolerad problemlösning. Därför handlar det föreliggande projektet också om att väcka frågeställningen om kretsloppstänkande utifrån ett styrningsperspektiv. Vilka konsekvenser får förskjutningen från sektors- till kretsloppstänkande i den dagliga kommunala förvaltningen? Är det möjligt att visualisera och materialisera de dynamiska och komplexa system, processer och intressekonflikter på ett sätt som öppnar för en större förståelse för och ett större deltagande i planeringsprocessen?

urbana spel – plats specifika och kontextberoende

Som ett led i försöken att besvara ovanstående frågeställningar inleddes inom ramen för *Urban Transition Øresund* ett experiment med att använda *spel* som ett utforskande ramverk och en ny gränsöverskridande tankefigur. Genom ett uttalat helhetsperspektiv och en tydlig tidsdimension antogs att spelformatet skulle kunna understödja arbetet med synergier och kunskapsutbyte, vilket erfarenheter från tidigare spelutvecklingsprojekt inom området hållbar utveckling också har visat (se exempelvis det av IBM utvecklade *PowerUp* eller det av FN/International Strategy for Disaster Reduction utvecklade *Stop Disasters!*).

Förhoppningen var alltså att genom spelformatet kunna ge utrymme för att simultant behandla flera olika aspekter av klimatomställning, och därmed kunna skapa utrymme för synergier, inte bara mellan olika tekniska system utan också mellan tekniska och sociala system. Tanken var alltså att genom spelformatet kunna konkretisera miljömål och klimatpåverkan, understödja kommunikation och deltagande och utveckla en

bättre förståelse för komplexa urbana processer. Ett särskilt fokus har legat på spel som en konkret "kontaktyta" för möten mellan olika aktörer.

Delprojektet, som inledningsvis gick under namnet *GröntSpel*, inleddes i aug-sept 2012 med en workshop i samarbete med evenemanget *UngBo12* i Norra Sorgenfri i Malmö. Under denna workshop användes det analoga spelet *CoCreator*⁵ som dialogform. Temat för workshopen var ungas boendesituation och deltagarna, cirka 40 personer, representerade många olika grupper – ungdomar, ungdomspolitiker, studerande, kommunala tjänstemän, forskare och en intresserad allmänhet. Evenemanget fungerade som en viktig utgångspunkt och gav deltagarna från UT-Ø-projektet en god inblick i spelformatets för- och nackdelar.

En inledande workshop hösten 2012 resulterade i en plan för hur en specifik spelstruktur för UT-Ø skulle kunna utvecklas utifrån de "cases" som de involverade partners från båda sidor om sundet var involverade i. I samarbete med GameTools drogs målbeskrivning och riktlinjer för processen upp – en process som i fyra faser och genom sju workshops, fem speltester och tre reflektionsseminarier alltså ledde fram till utvecklingen av en version av *Urban Transition* – ett dialogspel om urban omställning, som sedan använts i ett flertal "skarpa" fall.

Projektförloppet delades sedan upp i fem faser – 1) omfång, 2) koncept, 3) innehåll, 4) form, och 5) test och uppföljning. Nedan redovisas en översikt över och en sammanfattning av utvecklingsförloppet.

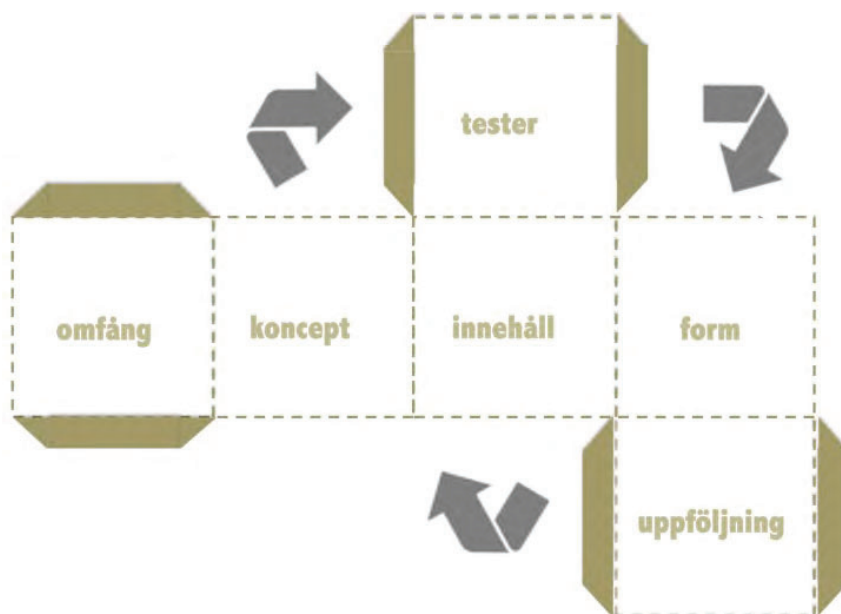


Fig. 1. Översikt över processen.

⁵ Designed and distributed by GameTools, but for this workshop with a new case created specifically for the day, and inspired by the location and topic of the UngBo12 event. / www.ungbo12.se

sammanfattning av aktiviteter

period 1
omfång (sep-nov 2012)

20 sep 2012 – workshop#1 – speltest *Co-Creator*

Inledande workshop med spel som dialogform i samband med utställningen UngBo i Båghallarna i Malmö.



Fig 2. Poster från UngBo



Fig. 3. Co-Creator (© Game Tools)

Workshopen utgick ifrån det av GameTools utvecklade dialogsspelet *Co-Creator* och samlade ett 40-tal medverkande med olika bakgrund – studenter, ungdomspolitiker, kommunanställda, forskare och näringslivsrepresentanter från Sverige och Danmark.

I direkt anslutning denna speltest genomfördes en intern utvärdering av resultatet.

9 okt 2012 – speltest – *Idémaskinen*

En andra workshop i Kildevældskolen i Skt. Kjelds kvarter, Köpenhamn. Deltagare ca. 20 stycken 12-16 årige ungdomar. Det spel som användes i detta test var kvartersspelet *Idémaskinen*, ett argumentations- och utvärderingsspel utformat som en tävling mellan olika lag. De viktigaste observationerna rörde rollfördelning och vikten av spelmästars eller 'game master'.

Spelets titel — 'Idémaskinen' — indikerar också att fokus här låg på att snabbt generera ideer. Detta ställer krav på uppsamling och tillbaksrapportering, vilket kan vara tidsödande.

16 okt 2012 – Urban Games

Utbyte mer Per Myrén från *Mistra Urban Futures* och projektet *Urban Games*. Erfarenheterna bland annat från den spelinspirerade kartläggningsplattformen *Urbania* som utvecklats i samarbete med Trafikverket diskuterades och 4 teman för vidare utbyte omkring urban spelutveckling identifierades.

6 dec 2012 – workshop#2 – kickoff

Officiell kick-off för Grönt Spel. Kartläggning utifrån "cases" hämtade från den vardagliga kommunala verksamheten. Tre sådana cases kartlades noggrant med avseende på

- aktörer; intressenter, brukare, etc.
- andra variabler; energiresurser, teknologisk infrastruktur, biologisk mångfald, ekosystem-aspekter, etc.
- kontroverser eller "knäckfrågor"



Fig. 4. Workshop#1A.

11 dec 2012 - workshop#3

Fokus på *framing* eller avgränsning av vad och hur spel skulle kunna "göra skillnad" i ett planprocess-förlopp. Utarbetandet av dokumentet Omfång/Design Brief — se [Bilaga 1](#).

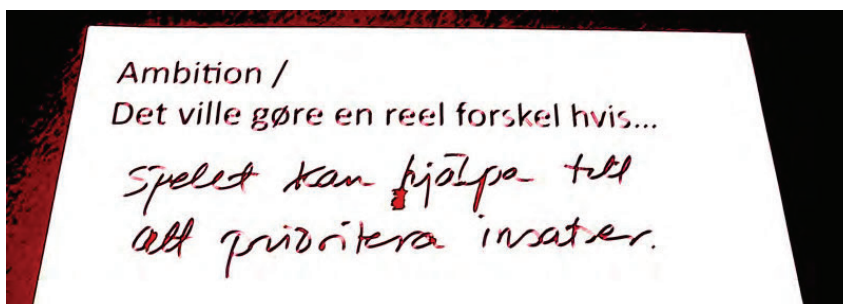


Fig. 5. Reflektionsmateriale från WS#3.

19 feb 2013 – workshop#4 – spelmekanik och hållbara utvecklingsprocesser

Workshop i samarbete med GameTools och Ballerups Komune. Fokus på spel-mekaniker och spel-karaktäristika som kan vara fruktbara i en urban dialogsituation. 13 personer deltog – både från universitet, kommuner, projektledning och partnerföretag. Tre olika spelkoncept utvecklades:

1. *Stadsplanen* — utgångspunkt i staden eller ett kvarter i staden som ett område med begränsade resurser. Fokus på prioritering och omfördelning, både individuellt och i förhållande till den övergripande strukturen.

2. *Urbana barriärer* — identifiering av barriärer som försvårar eller blockerar hållbar stadsutveckling i förhållande till en (på förhand) vald ambition. Fokus på möjliga lösningar och aktivering av den konkreta erfarenhet som kollektivet av spelare kan tänkas besitta.

3. *Idéernas resa* — utgångspunkt i de olika beslutsförfaranden och regelverk som en idé måste passera för att förverkligas. Fokus på de olika vägar/omvägar en idé kan behöva ta.



Fig.6. Snapshots från Workshop#4 i Ballerup 19 februari, 2013 med fokus på spellmekanik.

1 mar 2013 – utvärdering av koncept

Spelkoncept-workshop hos GameTools. Beslutades att koncept 3 – *Idéers resa* också kallat *Knäckfrågespelet*, skulle vidareutvecklas till en spelprototyp, som sedan skulle komma att testas och modifieras på nästkommande workshop.

period 3
innehåll (mar-apr 2013)

18 mar 2013 – förberedande prototyping av version 1



Fig. 7. Prototyputveckling.

Under denna workshop genomfördes förberedande prototyping med ett mindre antal mera initierade deltagare/spelutvecklare/forskare för att testa olika typer av material och format inför spelutvecklings-session i den större gruppen.

9 april – workshop#5 – spelinnehåll i förhållande till hållbar stadsutveckling

Denna workshop samlade ett 10-tal deltagare från olika förvaltningar inom både Malmö stad, Köpenhamns kommun och Roskilde kommun. Fokus låg här på det innehållsliga, att utveckla detaljerade och trovärdiga cases med en hög grad av omställningsrelevans, och att höja graden av komplexitet i utmaningarna.



Fig. 8. Urban transition-spelet under utvecklingen av det innehållsliga.

period 4
finish (maj-juni 2013)

23 maj 2013 – workshop#6 – Urban Transition Forum

Avslutande workshop. Inspel av två kommunala tjänstemän som deltagit i utvecklingsarbetet; Torkil Lauesen, Områdefornyelsen, Skt Kjelds kvarter, Köpenhamn, och Annette Larsson, Malmö Stad, Område Öst/Kirseberg. Test av den sista prototypen av spelet utifrån exemplet Segepark, Malmö där spelformatet antogs kunna bidra till att lösa upp en situation där kommunikationen mellan inblandade förvaltningar hade strandat.

period 5
test och uppföljning (aug-okt 2013) – exempel på
aktiviteter som genererats av projektet

11 juni 2013 – NORDES design game workshop

26 juni 2013 – speltest Københavns Komune

19 aug 2013 – speltest reflektioner

22 aug 2013 – reflektioner efter speltest Københavns Komune

27 aug 2013 – uppföljningsseminarium om *designspel*

20 sep 2013 – uppföljningsseminarium om *serious games*

utvärdering och diskussion

Om huvudintresset för UT-Ö-deltagarna främst var att genom *spelutveckling* utvidga förståelsen för hur kommunikation om komplexa system och omställning över tid, så handlade det för GameTools som extern aktör om att genom samarbetet kunna utveckla inte bara en eller flera prototyper, utan också en kommersiell lärandespelsprodukt. Effekten av detta samarbete med delvis olika mål var att utvecklingsprocessen blev mera fokuserad och mera krävande ifråga om implementeringsnivå. Samtidigt betydde det också att tematiken tidigt begränsades till att omfatta vissa specifika samarbetssituationer, vilket också till viss del begränsade erfarenhetsutbytet inom delprojektet. I det följande kommer spelutvecklingsprojektet att refereras till som GröntSpel och det slutgiltiga spelet som Urban Transition-spelet.

Spelutveckling skiljer sig givetvis från det slutgiltiga spelandet av ett färdigutvecklat spel. I projektet har det alltså främst handlat om att dra nytta av den komplexa förståelse av en situation och det systemtänkande som spelutveckling kräver, vilket omfattar inte bara en förståelse av de grundläggande förutsättningarna utan också av roller och möjliga förvecklingar.

Ambitionen att utveckla ett konkret spel/dialogverktyg föranledde alltså utvecklingen av en mera strukturerad kollaborativ designprocess; ett stegvist utvecklat förlopp som i sig gav utrymme för kritisk reflektion över rådande praxis. De olika stadierna i processen och utprövandet av olika möjliga "spelmekaniker" fungerade som utgångspunkt för formulerandet av ett antal möjliga arbetsmodeller för hur dialoger och kommunikativa processer över sektors- och intressegränser kan organiseras eller "iscensättas".

Den syn på ömsesidigt lärande som plats- och kontextberoende, som skisseras ovan, har en avgörande betydelse för hur vi uppfattar begreppet "modell". Det spel som utvecklats i projektet ska inte ses som en ideal-modell för samarbete, inte heller är spelet att betrakta som recept eller som en fixerad verktygslåda, som utan vidare kan appliceras i ett nytt sammanhang. Spelet ska snarare betraktas som ett konceptuellt förslag eller en prototyp, som kan inspirera till och motivera en förändring av organisatoriska rutiner och dialogformer. Spelformatet erbjuder ett stöd för

ömsesidigt lärande som alltid måste anpassas så att det fungerar i den specifika kontext och samarbetsituation i vilket det introduceras.

Gränsöverskridande erfarenhetsutbyte är ett centralt tema i hållbar stadsutveckling samtidigt som former för hur detta gränsöverskridande ska utvecklas i en vardaglig planerings- och stadsutvecklingspraxis saknas. Kollaborativ spelutveckling med inspiration från Urban transition-spelet kan i detta sammanhang erbjuda en både detaljerad och utmanande riktningssangivelse.

utvärdering i förhållande till Delegationens mål

stadsplaneringsaspekter

Genom att projektet varit direkt kopplat till UT-Ø har möjligheten att direkt implementera resultaten i konkreta, pågående omställningsprojekt varit god. Genomförda "skarpa" tester har varit uppskattade och också lett vidare till modifierade versioner av spelanvändning i kollaborativa planeringssituationer.

Genom att visualisera och "spela ut" den dagliga interaktionen mellan infrastrukturella system, som dagvatten, energiförbrukning och biologiska kretslopp, och sociala gemenskaper har spelmodellen gett möjligheten att belysa och hantera problemkomplex ur flera olika perspektiv samtidigt. Det centrala har varit att spelformatet möjliggjort en växelverkan och synergieffekt i kombinationen av system-nivå och social interaktionsnivå. Aktörer har genom spelutvecklingsprocessen konkret kunnat inta olika roller och därmed bättre förstå vad som påverkar beteenden och beslut. Detta har i flera fall under projektets gång bidragit till att överbrygga barriärer mellan olika förvaltande organ och barriärer mellan olika intressegrupper.

synergier

Generellt kan sägas att GröntSpel-projektet indirekt har omfattat och synliggjort den underliggande dynamik som ligger till grund för utvecklingen av olika *miljöcertifieringsprotokoll*, till exempel det av Malmö stad och Lunds Kommun utvecklade Miljöbyggprogram Syd. Spelformatet har här en viktig funktion som ett medel att uppmärksamma den viktning av olika variabler som olika "verktyg" och "protokoll" bygger på - en viktning som ofta är instrumentaliserad och därmed svår att ta ställning till vid implementering i olika projekt. Spelutvecklingen och spelsessionerna har här bidragit till en diskussion om de underliggande värderingar som styr interergerin av olika system.

anpassning till effekter av kommande
klimatförändringar

Som en dialogverktyg speciellt lämpad för att hantera och på olika sätt understödja ett tidsrelaterat tänkande har spelutvecklingen bidragit till att öka medvetenheten om betydelsen av att tänka i termer av sammanhang och förlopp, inte minst det lokala utfallet av globala förändringar exempelvis vad gäller vattenförsörjning, havsnivå, nederbörds mängder, etc. Spelformatet har därmed främjat och möjligtvis också radikaliserat diskussionen om de omställningsprocesser, som kan komma att bli konsekvensen.

I och med att projektet utvecklats som en del av ett större omställningsprojekt och som en plattform för reflektion över bland annat miljöcertifiering och samrådsprocesser, har det kunnat kopplas direkt till konkreta pågående processer.

Se vidare spelsessionsprotokoll i Bilagor 2, 3 och 4.

förutsättningar för export av miljöteknik och kunnande

Projektet bygger på samproduktion med entreprenörer inom lärandespel-/processutvecklingsområdet och bidrar därför konkret till kunskapsutvecklingen inom området. Inom ramen för projektet har en version av ett lärandespel redan utvecklats och kommersialiserats.

Syftet har dock inte främst varit produktutveckling utan framförallt metodutveckling. Samtidigt har projektet också varit utmaningsdrivet och innovationsinriktat. De lärandeprocesser som initierats inom ramen för projektet har också lett till utveckling av ett dialogspel som lanserats av GameTools för den skandinaviska marknaden, se <http://gametools.squarespace.com/mms-mobilizing-game-2/#/urban-transition/>.

organisation för information och kunskapsspridning

Genom samarbetet universitet/kommun/privat sektor och kopplingen till UT-Ø har det inom projektet utvecklats effektiva former för kunskapsöverföring. Själva spelformen har också underlättat en vidare överföring av det innehållsliga och tematiska. När det gäller den vidare spridningen kommer det färdigutvecklade spelet att finnas tillgängligt för användning av aktörer i Sverige och Danmark.

Dessutom har resultat från projektet förmedlats i både vetenskapliga och populärvetenskapliga artiklar och genom konferensdeltagande. Under hösten 2014 kommer resultat också att presenteras vid en större avslutande konferens inom Urban Transition Øresund, liksom vid en utställning på Form/Design Center i Malmö. På så vis kommer resultat att nå inte bara de medverkande kommunala

förvaltningarna, utan även beslutsfattare och policymakers, framförallt i Øresundsregionen.

För komplett bibliografi, se Bilaga 5.

deltagande och inflytande

Ett av huvudsyftena har också varit att genom spelformatet involvera breda grupper av aktörer i diskussionen om hållbar utveckling och urban omställning. Ett av de viktigaste resultaten är härvidlag att spelformatet lämpar sig väl för en bredare involvering också av nya målgrupper, främst ungdomar, och att det fungerar väl för upprättande av nya former för dialog, med utrymme för ett ifrågasättande av förgivettagna rutiner, roller och positioner.

Det ska dock betonas att det avgörande för huruvida spel som metod kan bli framgångsrikt är att spelet är väl designat, kreativt, engagerande och väl faciliterat, det vill säga att höga krav måste ställas på utvecklingsprocessen och på samarbetet mellan de i projektet inblandade parterna.

integrerad sektorsövergripande planering

Projektet har organiserats genom koordination som utgått ifrån Malmö Högskola. De olika aktörerna i projektet har arbetat i en tät projektstruktur genom frekventa möten. De i projektet ingående experterna har aktivt bidragit med specifik sektorskompetens. Forskare och spelkonsulter har bidragit med metod- och processkompetens.

Genom workshopstrukturen har en kontinuerlig evaluering och kvalitetssäkring garanterats. Som ett resultat är ett av de främsta mervärdena av projektet varit ett gemensamt ägandeskap av det utvecklade spelet, och en ökad insikt inom de medverkande organisationerna om den nya typ av kompetensutveckling som är nödvändig för att överbrygga eller möta de kontroverser, prioriteringsdilemman, motstridiga intressen och knäckfrågor som hela tiden uppstår i en omställningsprocess.

samverkan mellan näringsliv och kommun

Projektet har explicit byggt på samproduktion, det vill säga direkt samarbete mellan kompetenser från universitet, kommun och mindre fristående entreprenör/konsult med speciell kompetens inom projektets område. I det avseendet speglar projektet en pågående strukturomvandling, där flera mindre aktörer samverkar och där gränsen mellan forskning, kommunalt utvecklingsarbete och entreprenörskap blir mindre tydlig.

slutsatser
generella erfarenheter
projektets uppfyllande av hållbarhetsmål
– ekologiska, ekonomiska, sociala

De frågor som inledningsvis ställdes i projektet var följande:

1. På vilket sätt kan ett generellt speltänkande översättas till ett urbant resurshushållningssammanhang?
2. Hur kan spellogik användas för utvecklingen av fiktiva händelseförlopp där flera variabler samtidigt tillåts påverka utfallet?
3. På vilket sätt kan de materiella och kollaborativa dimensionerna i ett spel utnyttjas för att engagera aktörer och optimera konkreta förhandlingssituationer i en bygg- och/eller planprocess?

Att ge uttömmande svar på de här typen av frågor är givetvis inte möjligt inom ramen för ett så kort projekt. Sammanfattningsvis kan vi dock konstatera att erfarenheterna av att applicera ett speltänkande på urbana omställningsprocesser är positiva. Genom det ökade fokus på komplexa system och insatser i relation till utfall över tid som spellogiken medför, kan framförallt själva spelutvecklingsprocessen understödja ett kollaborativt lärande och underlätta nödvändigt informationsutbyte. Spelformatet skapar utrymme för att tänka igenom och gemensamt utveckla en förståelse för relationer och viktning, till exempel mellan ekologisk, ekonomisk och social hållbarhet, liksom kopplingarna mellan enskilda och lokala insatser och infrastrukturella effekter. Vidare har spelformatet många fördelar när det gäller att engagera aktörer och intressenter som normalt inte ges utrymme i komplexa omställningsprocesser.

Projektet har bekräftat många av de initiala antagandena:

- Spel är ett utforskande av social interaktion över tid.
- Spel omfattar dialog och beslutsfattande.
- Spel är både metod- och resultatnriktade.
- Spel kan sänka ribban för och öka utbytet vid involvering.
- Spel är en dynamisk form av samarbete, som bygger på aktivering av motstridiga krafter eller intressen.
- Spel skapar förutsättningar för att kombinera en hög konkretiseringsgrad.
- Genom en "spelmodell" kan flera variabler och flera aktörer involveras, vilket ökar delaktigheten och underlättar omställning av bl.a. ansvarsfördelning och tankemönster.

Det är viktigt att påpeka att spelutforskandet inom projektet har handlat om ett undersökande av spel i vid bemärkelse, av olika slags samspel och dialogformer, där frågor om tema, spelplan, deltagare, regelverk, resursfördelning, förlopp och utfall kunnat integreras på ett meningsfullt sätt. Nackdelarna med använda spel och spelutveckling som samlingsform och dialogformat är att det är tidsödande och arbetsintensivt. För ett positivt

resultat krävs noggranna förberedelser och en tydlig facilitatorsroll. Samtidigt bidrar just detta till att öka medvetenheten inom kommunal förvaltning om "metodens" betydelse och om hur en organisations lärande kan "optimeras" genom ett fokus på planeringspraktiken material och förmedlingsformer.

ekonomisk redovisning

Totala kostnader

Lönekostnader

Koordinator 448 h medfinansiering	317 000
Forskarassistent 300 h inklusive medfinansiering	141 000

Konsultkostnader

GameTools inklusive medfinansiering	660 000
-------------------------------------	---------

Mistra Urban Futures genom

ChangeMaker, Per Myrén inklusive medfinansiering	45 000
--	--------

Workshop-omkostnader

resor, konferensdeltagande, informationsspridning	20 000
	60 000

----- Totalt	1 243 000 SEK
-----------------	---------------

Utfall hittills rekvirerade medel från Delegationen för hållbara städer

Malmö Högskola	Resultaträkning
Avser period: 1201 -1405	

OMRÅDE: 50 Kultur och samhälle

AKTIVITET: 252024 Grönt spel/12-71-10574961

INTÄKTER

3610 Bidrag statliga	285 975
----------------------	---------

KOSTNADER

Konsultarvode	245 223
Konferensavgift	4 400
Resekostnader	3 016
Hotell och logi	2 635
Frakter, transporter och resor	30 651
Informationsspridning	15 000
<u>Löner</u>	84 000
Totalt	384 925

Beviljat enligt kontrakt	381 300
--------------------------	---------

Återstår att rekvirera

95 325 SEK

Bilaga 1
Design Brief

ROSKILDE C PÅ SPIL

SESSION FACTS:

By:	Roskilde	Sessionens formål:	At specificere og prioritere kommunens feedback på et skitseforslag fra en developer, som evt. havde interesse i at købe og ombygge det område som var på spil.
Sted for sessionen:	Roskilde kommune, Afd. For Plan og Udvikling	Deltagere:	Gruppe 1: Sune Porse Carlsen (org. & ansv. planlægger), Esben Paludan, Gunilla, og 2 andre kolleger. Gruppe 2: Adam Voss, Jan Bille, Dorthe Olsen, Anders og 2 andre kolleger? + Majken Toftager Larsen / PJ Kuchinski & Mette Agger Eriksen (facilitatorer)
Dato & tid:	19. Aug 2013 10:00-12:30	Organisator(er) af session:	Sune Porse Carlsen, (Esben Paludan) + Mette Agger Eriksen

CASE / PROJEKT PÅ SPIL:

Case / Sted på spil:	Et område med en nedlagt slagteri-skole, en remise til tog mv. i byens centrum tæt ved boligområde, stationen og delvist ud til banelegemet.
Case Status:	Kommunen / Den ansvarlige planlægger skulle formulere sin feedback på developerens skitseforslag – i forhold til kommunens bæredygtigheds-parametre mm.
'Koncepter' på spil (Antal og navne):	1) "Arkitektur" 2) "Sammenhænge" 3) "Byliv" 4) "Transport"
Hvem har formuleret / forberedt 'koncepter'?	Sune og Esben havde diskuteret centrale temaer for projektet ca. 3 uger inden. Mette og Sune reviderede disse til de 4 overordnede koncepter. Sune formulerede detaljer / Hvert på sit A4 ark.
Andet materiale tilgængeligt om caset/projektet:	For hvert af de 4 koncepter var også en relateret plan som highlightede det der havde med hvert koncept at gøre.

BÆREDYGTIGHEDS-FOKUS / VINKLER

Procedure for valg af 'Benspænds-spilleplader':	Alle 12 Benspænds-brikker var i spil / 6 i hver gruppe. Sune besluttede hvilke der skulle være hvor i forhold til hvilke personer han placerede i hver gruppe.
Valgte Benspænds-plader + rækkefølge:	Gruppe 1: 1. Distance: "Grøn signalværdi" "Bylivsskabende erhverv" 2. Distance: "Langsigtet forankring" "Klimavenlige transportformer"

	<p>3. Distance: "Mangfoldighed" "Langsigtet økonomi"</p> <p>Gruppe 2: 1. Distance: "Foranderlig kulturarv og identitet" "Integrerede energisystemer"</p> <p>2. Distance: "Økologisk innovation" "Innovativ drift"</p> <p>3. Distance: "Alternativ finansiering" "Ny borgerinddragelse"</p>
--	--

DOKUMENTATION

Dokumentations-ansvar:	De 4 koncepter blev ved starten af sessionen fordelt mellem fire deltagere delvist ud fra deres fagområde/interesse. De noterede u. sessionen.
Dokumentations-form:	Noter på spillets notations-ark, skitser ovenpå planer + private noter.
Bagefter:	Feedback blev formuleret og sendt til developer. Sag overgik til en anden ansvarlig planlægger (Jan Bille).

v/ Mette Agger Eriksen 16.06.2014

VÄSTRA DOCKAN PÅ SPIL

SESSION FACTS:

By:	Malmö	Sessionens formål:	Som en del af en lokalplan proces - at diskutere og videreudvikle dele af det daværende forslag ud fra forskellige bæredygtighedsparametre. / Test af en anden dialogform mellem kolleger fra forskellige forvaltninger i Malmö stad.
Sted for sessionen:	Stadsbyggnads-kontoret	Deltagere:	Ted Gustavsson (projektleder for lokalplanen), Maria Lööf (den 1st time), Annette Larsson (den 1st 11/2h), 2 fra Gatukontoret, Maj-Britt Quitzau + Naja Poulsen (observatør) & Mette Agger Eriksen (facilitator på dagen)
Dato & tid:	4.Nov 2013 kl 10:00-12:00	Organisator(er) af session:	Ted Gustavsson, Naja Poulsen, Maj-Britt Quitzau og Mette Agger Eriksen

CASE / PROJEKT PÅ SPIL:

Case / Sted på spil:	Västra Dockan
Case Status:	Lokalplan processen havde været i gang ca. ½ år både i dialog mellem projektlederen og bygherrer som ejer dele af jorden i området samt mellem personer fra forskellige forvaltninger, som har ansvar for forskellige utredninger. UTÖ forsker Maj-Britt har deltaget på en del af de seneste måneders møder, og flere af følgende emner/steder/koncepter har været diskuteret der.
'Koncepter' på spil (Antal og navne):	1) "Gång, cykel och kollektiv transport" 2) Grønne rum" 3) "Kulturstrøget" (Linjen) 4) "Torvene" 5) "Affaldshåndtering"
Hvem har formuleret / forberedt 'koncepter'?	De fem titler blev besluttet blandt de 4 organisatorer på et møde ca. 1 måned inden. Naja Poulsen skrev de længere forklaringer med udgangspunkt også i "Værdeprogram Västra Dockan" – småændringer via mail ml. organisatorerne inden sessionen.
Andet materiale tilgængeligt om caset/projektet:	De 5 koncepter var beskrevet på et A4 ark, som hver deltager havde i kopi Den daværende variant af lokalplanen som 2 x A0 papirer inkl. visuel plan og beskrivelser i tekst.

BÆREDYGTIGHEDS-FOKUS / VINKLER

Procedure for valg af 'Benspænds-spilleplader':	Disse blev valgt i starten af sessionen blandt de spillende deltagere med 5 små brikker hver.
Valgte Benspænds-plader + rækkefølge:	1. Distance: "Gröna Symbolvärden" "Hälsa och Motion" 2. Distance: "Mångfald"

	<p>”Stadslivsfrämjande näringar”</p> <p>3. Distance: ”Miljövänliga Transporter”</p> <p>”Långsiktig Förankring”</p> <p>Disse blev placeret hurtigt af Mette/facilitator lige efter de blev valgt af deltagerne - ud fra princippet at de tre forskellige bæredygtigheds-kategorier skulle fordeles på de forskellige distancer, samt at den første plads ikke skulle være for specifik så den også kunne fungere som ’lære spillets principper at kende’ pladen.</p>
--	---

DOKUMENTATION

Dokumentations-ansvar:	De 5 koncepter blev ved starten af sessionen fordelt mellem fem deltagere delvist ud fra deres fagområde/interesse. Når nogen gik overtog en anden at notere om det koncept.
Dokumentations-form:	Noter på spillets notations-ark + private noter.
Bagefter:	Lokalplan processen fortsatte... / Andet?

v/ Mette Agger Eriksen 16.06.2014

SKT KJELDS PLADS PÅ SPIL

SESSION FACTS:

By:	København	Sessionens formål:	At diskutere, videreudvikle og prioritere mellem to mulige forslag for re-design af Skt Kjelds Plads som en del af klimatilpasningen i 'klimakvarteret' / Dialog mellem lokale borgere, lokalt erhverv, områdefornyelsen og andre forvaltninger.
Sted for sessionen:	Skt Kjelds Områdefornyelsen	Deltagere:	Gruppe: René Sommer (org.), Karen, 2 lokale borgere, en fra Center for Trafik i TMF. Gruppe: Torkil (org.), 2 lokale borgere, 1 fra lokalt erhverv, en fra Center for Park & Natur i TMF
Dato & tid:	11. Dec 2013 kl 17-19	Organisator(er) af session:	René Sommer (projektleder), Torkil Lauesen (Gamemaster/Facilitator på dagen), Karen ? + Mette Agger Eriksen

CASE / PROJEKT PÅ SPIL:

Case / Sted på spil:	Skt. Kjelds Plads og tilstødende gader
Case Status:	En arbejdsgruppe eksisterer som koordineres af projektlederen og hvor de fleste deltagere er mere eller mindre involverede. Mulige retninger for pladsens re-design har været diskuteret tidligere – disse er nu beskrevet og skitseret i to konkrete forslag til hvordan byrummet kunne se ud i fremtiden.
'Koncepter' på spil (Antal og navne):	1) "Kvarterets grønne hjerte" 2) "Kvarterets centrum for byliv"
Hvem har formuleret / forberedt 'koncepter'?	René og Karen (på baggrund af diskussioner i arbejdsgruppen)
Andet materiale tilgængeligt om caset/projektet:	Hvert af de to koncepter er beskrevet i 1 s. tekst + 1 s. inspirationsbilleder + skitseforslaget på 1 x A3 ark.

BÆREDYGTIGHEDS-FOKUS / VINKLER

Procedure for valg af 'Benspænds-spilleplader':	Disse blev forhandlet, udvalgt og rækkefølgen fastlagt på forberedelses-møde 1 uge inden ml. de fire organisatorer.
Valgte Benspænds-plader + rækkefølge:	Samme oplæg for begge de to grupper: 1. distance: 1) Sundhed og bevægelse 2) Grøn symbolværdi 2. distance: 3) Kulturarv & Identitet 4) Bylivsskabende erhverv 3. distance: 5) Innovativ drift

	6) Klimavenlige transportformer
--	---------------------------------

DOKUMENTATION

Dokumentations-ansvar:	I den ene gruppe: Torkil / I den anden gruppe: Karen fra områdefornyelsen
Dokumentations-form:	Noter på spillets notations-ark, lidt skitser på kort-materiale + private noter.
Bagefter:	Resume af proces og point for de enkelte koncepter af René ca. 2 mdr senere / Arbejdsgruppen har arbejdet videre på forskellig vis

v/ Mette Agger Eriksen 16.06.2014

Artiklar/konferensbidrag

Mette Agger Eriksen og Kirsikka Vaajakallio (2013) Some Conflicts in Staging Co-design Performative Processes. *Pin-C Conference 2013*, Lahti Finland.

http://www.urban-transition.org/sites/all/files/page_files/someconflictsinstagingco-designperformativeprocesses_pin-c13_mae-kv_final.pdf

Mette Agger Eriksen, Eva Brandt, Tuuli Mattelmäki og Kirsikka Vaajakallio (2014) "Taking Design Games Seriously". *PDC '14*, October 06 - 10 2014, Windhoek, Namibia.

http://www.urban-transition.org/sites/all/files/page_files/takingdesigngamesseriously_pdc14_p101-eriksenetal_official_final.pdf

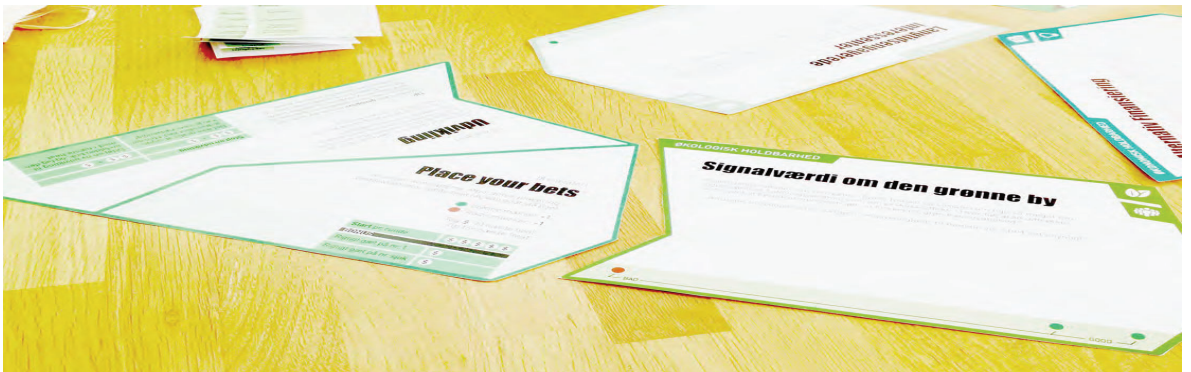
Utställning

Staden studerad, From/Design Center, Malmö, 13 nov 2014-27 jan 2015.
<http://www.formdesigncenter.com/utstallningar/staden-studerad/>

Kortfilmer

Staden satt på spel (2014), 4,19' min, stop motion-animation.
<http://vimeo.com/115227393>

Samarbejde sat på spil (2014), video, 6,50' min.
<http://vimeo.com/user34754974/httpvimeocomutosamarbejdsformer>



Bilag D:
Oversigt over min involvering
i Urban Transition Øresund

Bilag D: Oversigt over aktiviteter i UTØ. December 2011 – November 2014

Opsummering af aktiviteter i arbejdsgrupper

Beskrivelse	Møder i arbejdsgruppe, dialog med planlæggere, co-design workshops, eksperimenter, refleksionsworkshops	Møder i arbejdsgruppe, dialog med planlæggere, seminarer, eksperimenter	Indledende møder med kommuner, planlægningsgruppemøder, partnerskabsmøder, konferencer
Antal	19	15	34
Særlige opgaver	Dokumentation, rapporter, vidensinput	Dokumentation, arbejdsnotater og research opgaver, oplæg, mødereferater	Dokumentation, oplæg, facilitering workshops, evaluering, mødereferater

Uddybning af aktiviteter

Arbejdsgruppe om samarbejdsformer

Kernearbejdsgruppe

Maria Hellström Reimer

Mette Agger Eriksen

Annette Larsson (Malmö / også kopling til 4.1 borger involvering)

Johanna Block (Malmö / kopling til 4.2 og 4.3)

Torkil Lauesen (Kbh / kopling til andre arb gr? evt. borger involvering)

Tina Hjøllund (Kbh / kopling til andre arb gr?)

Anette Kollits (Ballerup / også kopling til 4.1 borger involvering)

Dato	Tid	Formål	Sted	Deltagere
24. februar 2012	11.30-13.30	Opstartsmøde med Copenhagen GameTools	Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	MAH (2) GameTools (2) Københavns Kommune (1), RUC (1)
21. maj 2012	9.00-13.00	Workshop Mobilvideo	Stapelbäddsgatan 3, Malmö	Københavns Kommune (4), Malmø Stad (1), Ballerup Kommune (2), MAH (1), AAU (1) SLU (1) RUC (1)

25. oktober 2012	9.00-15.00	Koordinerings og prioriteringsmøde	MINC, Anckargripgsgatan 3, Malmø	MAH (2) Københavns Kommune (1), Malmö Stad (1) Roskilde Universitet (1) UTØ projektledelse (1)
29. oktober 2012	9.30-11.00	Afstemning af forventninger til spilforløbet	Teknik og Miljøforvaltningen Københavns Kommune, Njalsgade 13-15 København	Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune (6), Teknik og Miljø, Ballerup Kommune (1), MAH (1) UTØ forskere (2)
29. oktober 2012	13.00-15.00	Afstemning af forventninger til spilforløbet	K3 / Malmö högskola Östervarvsgatan, Västra hamnen	Miljøforvaltningen, Malmö Stad (2) TMF, Københavns Kommune (1), MAH (1) UTØ forskere (2) UTØ projektledelse (1)
6. december 2012	9.00-13.00	1. Workshop/spil som dialogform	Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	MAH: (2), Gametools (3) Københavns Kommune (3), Malmö Stad (4), Ballerup Kommune (1) UTØ-projektledelse (2), UTØ forskere (3), øvrige forskere (2)
19. februar 2013	9.00-13.00	Workshop/afprøvning af 3 spil-prototyper 'Spel mekanikker og bæredygtige byudviklingsprocesser'	Ballerup Kommune	13 personer fra arbejdsgruppen samt Copenhagen Gametools
14. marts 2013	14.00-16.00	Dialog med Roskilde Kommune om deltagelse i spileksperimenter	Rådhuset i Roskilde	Roskilde Kommune (1), MAH (1), AAU (1), RUC (1)
9. april 2013	9.00-13.00	Workshop/videreudvikling af prototype	Helix, Nordenskiöldsgatan 17, Malmø	MAH (2), Gametools (2), Københavns Kommune (3) Malmö Stad (2), Roskilde Universitet (1), UTØ projektledelse (1), Ekstern forsker (1)
16. maj 2013	9.30-15.00	Arbejdsgruppemøde	Teknik og Miljøforvaltningen Københavns Kommune,	Københavns Kommune (2), MAH (1), AAU (1), RUC (1)

			Njalsgade 13-15 København	
23. maj 2013	9.30- 15.30	Refleksionsworkshop omkring de første erfaringer med spileksperimenter	K3 / Malmö högskola Östervarvsgatan, Västra hamnen	MAH (2), Københavns Kommune (2), Malmö Stad (2), RUC (1) Ekstern forsker (1) UTØ projektledelse (1)
2. juli 2013	13.00- 15.30	Ekspirerimenter med spil som samarbejdsform i Københavns og Roskilde Kommune	Teknik og Miljøforvaltningen Københavns Kommune, Njalsgade 13-15 København	8 planlæggere fra Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune (Tina Hjøllund lokal arrangør) 6 planlæggere fra Plan og Udvikling i Roskilde Kommune (Esben Paludan lokal arrangør) Mette Agger Eriksen (MAH), Henning Grub Basalle, Asger Garnerud (Gametools) Majken Toftager Larsen (RUC)
14. august 2013	9.30- 15.00	Arbejdsgruppemøde – Koordinering og planlægning af aktiviteter	K3 / Malmö högskola Östervarvsgatan, Västra hamnen	MAH (2), Københavns Kommune (2), Malmö Stad (2), RUC (1)
19. august 2013	10.00- 12.15	Ekspireriment med spil som samarbejdsform i Roskilde Kommune	Rådhuset i Roskilde	Sune Porse Carlsen, Esben Paludan, Adam Voss, Jan Bille, Dorthe Olsen samt 6 andre kolleger fra Plan og Udvikling, Roskilde Kommune Mette Agger Eriksen (MAH), Pj Kuchinski (Gametools), Majken Toftager Larsen (RUC)
26. september 2013	13.00- 16.00	Planlægningsmøde	K3 / Malmö högskola Östervarvsgatan, Västra hamnen	
13. december 2013	10.00- 14.30	Pilot workshop: Co- designaf formidlingsformer	Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	MAH (2), Københavns Kommune (2), Malmö Stad (2) AAU (1) RUC (1) Ekstern konsulent (1)

14. januar 2014	13.00-16.00	Eksperiment med spil som samarbejdsform i Malmö Stad	Stadsbyggnadskontoret, Malmö Stad	Johanna Block, Athanasios Patsias, Annette Larsson, Joelle St. Laurent, Per Arne Nillson, Pernilla Andersson, Benny Thell og 3 andre kolleger fra Malmö Stad. Medlemmer af hhv. styregruppe, projektgruppe og kommunikationsgruppe for Sege Park Mette Agger Eriksen, Maria Hellström Reimer (MAH), Majken Toftager Larsen (RUC)
23. januar 2014	9.30-15.00	Workshop: Formidling som samarbejdsform	Helix, Nordenskiöldsgatan 17, Malmø	MAH (2), Malmö Stad (3), Københavns Kommune (2), Roskilde Kommune (1), RUC (1)
17. juni 2014	9.30-15.15	Refleksionsworkshop med opsamling på det samlede spilforløb, Forankring af nye samarbejdsformer	Rådhuset i Roskilde	Roskilde Kommune (2), Københavns Kommune (3), Malmø Stad (1), MAH (1) RUC (1) UTØ projektledelse (1)

Arbejdsgruppe i planprocesser

Arbejdsgruppemøder

Dato	Tid	Formål	Sted	Deltagere
8. maj 2012	09.00-16.00	Seminar om plansystemer og bæredygtighedsværktøjer i Danmark og Sverige. Dialog om pilotstudier og fokuspunkter for arbejdsgruppens aktiviteter	KLP-huset, Edvard Thomsensvej 14, Ørestad	AAU (3) Københavns Kommune (2) Malmö Stad (2) Ballerup Kommune (1) Roskilde Kommune (1), Roskilde Universitet (1)
12. november 2012	13.00-15.30	Dialog om danske planlæggeres ønsker til udvikling af bæredygtighedsværktøj og planlægning af eksperimenter	Ålborg Universitet Cph, København	AAU (1) Roskilde Kommune (1) Ballerup Kommune (1), Københavns Kommune (1), RUC (1)

22. november 2012	14.30-16.00	Dialog om Malmø Stads deltagelse i arbejdsgruppen	Stadsbyggnadskontoret, Malmø	Kristina Nilsson og Oskar Anshelmson (Malmö Stad) Karsten Bruun Hansen (AAU) Majken Toftager Larsen (RUC)
9. januar 2013	13.00-15.30	Koordinering med aktiviteter/cases i andre arbejdsgrupper	Aalborg universitet, Sydhavn, København	AAU (2), MAH (2) Ballerup Kommune (2), Københavns Kommune (1), Malmø Stad (2), RUC (1)
6. februar 2012	13.00-15.00	Opsamling på eksperimenter med danske planlæggere	Roskilde Kommune	Esben Paludan (Roskilde), Dan Mogensen (København), Annetitte Hjort (Ballerup) Stig Hirsbak (AAU), Karsten Bruun Hansen (AAU), Majken Toftager (RUC)
22. februar 2013	9.30-15.30	Dansk/svensk refleksion over bæredygtighedsværktøjer	Kulturhuset Islands Brygge, København	Malmö Stad (7), Lunds Kommun (1) Roskilde Kommune (1), Ballerup Kommune (1) AAU (2), RUC (1) UTØ projektledelse (1)
25. april 2013	10.00-15.00	Møde omkring medborgerdialog	Kirsebergs stadsdelsforvaltning, Södra Bulltoftavägen 16, Malmø	Annette Larsson - Malmö, Kirseberg, Torkild Lausen - Köpenhamn, Skt Kjelds Katarina Burle - Malmö, fastighetskontoret Majken Toftager Larsen - Roskilde universitet (RUC) Karsten Bruun Hansen - Aalborg universitet

8. maj 2013	09.30-15.30	Identificering af relevante indikatorer til et bæredygtighedsværktøj	Helix, Nordenskioldsgatan 17, Malmø	AAU (3), Malmö Stad (3), Roskilde Kommune (1), Københavns Kommune (1), Ballerup Kommune (1) RUC (1) UTØ projektledelse (1)
12. august 2013	13.00-14.00	Dialog med Ballerup Kommune om interesser i den videre proces i arbejdsgruppen	Ballerup Rådhus	AAU (1) Ballerup Kommune (1) RUC (1) UTØ projektledelse (1)
2. september 2013	10.00-15.30	Planlægning af efterårets aktiviteter	Teknik og Miljøforvaltningen, Njalsgade 13, København	Malmö Stad (2), Københavns Kommune (1) Ballerup Kommune (1), AAU (5) RUC (1) UTØ projektledelse (1)
29. oktober 2013	13.00-15.00	Arbejdsgruppemøde medborgerdialog	Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	Malmö Stad (2), Københavns Kommune (1), Lunds Kommun (1) RUC (1)
12. december 2013	10.00-15.30	Planlægningsmøde og refleksion over foreløbige erfaringer med følgestudier i kommunerne	Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	Malmö Stad (3), Københavns Kommune (2), Ballerup Kommune (1), AAU (2) Roskilde Universitet (1) UTØ projektledelse (1) Ekstern konsulent (1)
26. maj 2014	13.00-16.00	Integration af bæredygtighed i lokale byudviklingsplaner - Hvordan kan værktøjer støtte planlægningen?	Ålborg Universitet, København	ca. 25 personer
12. august 2014	10.00-15.30	Udvikling af anbefalinger til afrapportering. Planlægning af bidrag til afslutningskonference	Ålborg Universitet, København	Malmö Stad (4), Københavns Kommune (1), Roskilde Kommune (1), Ballerup Kommune (1), AAU (1) Roskilde Universitet (1), UTØ projektledelse (1)

23. september 2014	10.00-13.00	Planlægning afslutningskonference	Stadshuset i Malmø	
--------------------	-------------	-----------------------------------	--------------------	--

Overgribende UTØ-aktiviteter

Indledende møder med kommunerne

Deltagere: Planlæggere og forskere, herunder ledere af de enkelte arbejdsgrupper

Dato	Tid	Sted	Deltagere
16. december 2011	9.00-10.30	Ballerup Kommune	Annetitte Hjort, Trine Barstrøm, Naeema Kamal (ejendomsafdelingen), Anne Mette Nielsen (Miljø og Teknik), Ballerup Kommune; Annette Egetoft, Københavns Kommune, Åke Thidell, Lunds universitet, Stig Hirsbak, Sanne Vammen Larsen, og Karin Haldrup, Aalborg Universitet- Cph, Majken Toftager Larsen, RUC, Elisabeth Nilsson, Malmö Högskola.
16. december 2011	11.30-13.00	Roskilde Kommune, Plan og Udvikling	Jan Bille, Esben Paludan, Roskilde Kommune; Annette Egetoft, Københavns Kommune, Åke Thidell, Lunds universitet, Stig Hirsbak, Sanne Vammen Larsen, og Karin Haldrup, Aalborg Universitet- Cph, Majken Toftager Larsen, RUC, Elisabeth Nilsson, Malmö Högskola.
11. januar 2012	12.30-15.00	Københavns Kommune, Områdefornyelsen Skt. Kjelds, Vennemindevej 39, København	Københavns Kommune (7), Annette Egetoft, Sanne Vammen, Åke Thidell, Karin Haldrup, Majken Toftager Larsen, Casper Harboe, Christine Olofsson, Maja Pålsson, Maria Hellström Reimer, Elisabet Nilsson
3. januar 2012	9.00-10.00	Lunds Kommun, Stadsbyggnadskontoret, Bangatan 10A, Lund	Malin Sjögren, bitrædende stadsarkitekt, Lunds kommune Åke Thidell, Maria Hellström Reimer, Elisabeth Nilsson, Majken Toftager Larsen
17. januar 2012	10.00-12.00	Lunds Kommun, Stadsbyggnadskontoret, Bangatan 10A, Lund	Johanna Edberg, bygningsinspektør, Malin Sjögren, bitrædende stadsarkitekt, Lunds kommune

			Åke Thidell, Stig Hirsbak, Majken Toftager, Casper Harboe, Sanne Vammen Larsen, Annette Egetoft, Karin Haldrup
17. januar 2012	14.30-16.00	Malmö Stad, Miljöförvaltningen, Bergsgatan 17, Malmö	Johanna Block, Miljöförvaltningen, Tor Fossum, Stadsbyggningskontoret, Roland Zingernagel, Miljöförvaltningen (Malmö Stad) Åke Thidell, Stig Hirsbak, Majken Toftager, Casper Harboe, Sanne Vammen Larsen, Annette Egetoft, Karin Haldrup, Elisabeth Nilsson
19. januar 2012	9.00-16.00	Kick-off event for Urban Transition Øresund, KLP-Huset, Arne Jacobsens Allé 15-17, Ørestad	Ca. 60 projektpartnere

Planlægningsgruppemøder

Deltagere: Ansvarspersoner for UTØ's arbejdsplaner. 1-2 personer fra hver af partnerorganisationerne.

Dato	Tid	Sted
19. december 2011	9.00-15.00	IIIEE Lunds Universitet, Lund
11. januar 2012	9.30-12.00	Teknik og Miljøforvaltningen Københavns Kommune, Njalsgade 13-15 København
10. februar 2012	12.30-15.00	KLP-huset, Edvard Thomsensvej 14, Ørestad
9. marts 2012	12.00-14.30	MINC, Anckargripgsgatan 3 i Malmö
13. april 2012	13.00-15.30	KLP-huset, Edvard Thomsensvej 14, Ørestad
11. maj 2012	12.00-15.30	KLP-huset, Edvard Thomsens vej 14, Ørestad
7. september 2012	9.00-12.30	KLP-huset, Edvard Thomsens vej 14, Ørestad
30. oktober 2012	12.30-16.00	KLP-huset, Edvard Thomsens vej 14, Ørestad
10. december 2012	9.00-12.00	Helix, Nordenskiöldsgatan 17, Malmö
26. februar 2013	9.00-11.30	Ålborg Universitet Cph, København
6. maj 2013		Malmö Stad, Stadshuset August Palms plats, Malmö
21. august 2013	9.00-12.00	Ålborg Universitet Cph, København
3. februar 2014	9.00-12.00	Helix, Nordenskiöldsgatan 17, Malmö
26. maj 2014	13.00-15.30	Ålborg Universitet Cph, København
14. august 2014	9.30-12.00	Ålborg Universitet Cph, København
8. september 2014	9.30-11.30	Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune, Njalsgade 13, København

Partnerskabsmøder

Deltagere: Alle projektdeltagere i Urban Transition Øresund inviteret

Dato	Tid	Formål	Sted	Deltagere
10. december 2012	12.00-18.00	Refleksion over successkriterier, afprøvning spil som samarbejdsform og aktivitetskavalkade	Helix huset, Nordenskiöldsgatan 17, Malmö	Ca. 18 personer fra projektet
26. februar 2013	12.00-16.30	Forskerne præsenterer deres arbejde i UTØ for de kommunale projektdeltagere	Aalborg universitet, Sydhavn, København	Ca. 25 personer fra projektet
26. september 2013	9.00-12.00	Refleksion over formater for erfaringsudveksling og forankring af resultater	K3 Malmö Högskola, Malmö	Ca. 18 personer fra projektet
28. august 2014	9.30-15.30	Diskussion af Urban Transition Manifest og refleksionskort. Evaluering af projektføløbet	K3 Malmö Högskola, Malmö	Ca. 25 personer fra projektet

Styregruppemøder

Dato	Tid	Sted
20. marts 2013	14.00-16.00	Helix i Malmö, Nordenskiöldsgatan 17
25. august 2014	10.00-12.00	Miljöförvaltningen i Malmö stad, Bergsgatan 17

Konferencer og studieture

Deltagere: Planlæggere som projektdeltagere, samt deres kolleger, forskere og planlæggere fra andre kommuner

Dato	Tid	Formål	Sted
25. maj 2012	9.00-14.30	Urban Transition Forum	KPL Huset, København
31. oktober 2012	10.00-16.00	Urban Transition Forum	KPL Huset, København
19. september 2013	9.00-16.00	Urban Transition Forum	St. Gertrud, Malmö
9.-11. oktober 2013		Studietur til Wien	Wien

30. september 2014	9.00-16.00	Slutkonference	Kulturhuset Islands Brygge
--------------------	------------	----------------	-------------------------------

Interviews

Informant	Dato	Sted
Esben Haarder Paludan, Strategisk planlægger Plan og Udvikling, Roskilde Kommune	15. november 2012	Rådhuset i Roskilde
Lone Åkeson, Stadsbygnadskontoret	7. februar 2013	Stadsbygnadskontoret, Malmø
Annette Larsson, Kommunikatør, Miljøforvaltningen Malmö Stad	9. april 2013	Cafe i Västra Hamnen, Malmø
Athanasios Patsias, Koordinator i områdeprogram for Segevång	3. september 2013	Områdeprogrammets lokale i Snacka Segevång, Malmø
Dan Mogensen, arkitekt Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune	19. november 2012	Teknik- og Miljøforvaltningen, Njalsgade, København
Rene Lindsay, projektleder klimakvarter Skt. Kjelds, Teknik og Miljøforvaltningen, Københavns Kommune	23. september 2013	Områdefornyelsen i Skt. Kjelds Kvarter, København
Annegitte Hjort, Arkitekt Ballerup Kommune	11. januar 2013	Rådhuset i Ballerup
Anette Kollits, Klimakoordinator, Teknik og Miljø, Ballerup Kommune	11. juni 2012 19. juni 2012	Rådhuset i Ballerup
Maibritt Quitzau, forsker, Ålborg Universitet	20. oktober 2014	Ålborg Universitet, København

Observation af borgermøder i kommunerne

Anledning	Dato	Sted
Borgermøde omkring udviklingen af Egebjerggård	24. maj 2012	Egebjerg, Ballerup
Ideworkshop med borgere omkring udviklingen af Egebjerggård	September 2012	Ballerup
Borgermøde omkring udformning af udviklingsprogram Viby Sjælland	16. september 2013	Vibyhallen, Viby Sjælland, Roskilde Kommune
Arbejdsgruppemøde med borgere omkring udvikling af udviklingsprogram for Viby	30. september 2013	Peder Syv Skolen, Viby Sjælland, Roskilde Kommune
Byvandring om udviklingsplanerne i Segevång / Sege park	16. november 2013	Segevång, Östra Fäladsgatan, Malmø

Andet empirisk materiale

- Interne møder med den samlede forskergruppe, eller med mindre grupper af forskere
- Projektbeskrivelse for Urban Transition Øresund
- Aktivitetsplaner for arbejdsgrupperne
- Statusrapporter og endelig afrapportering
- E-mail korrespondancer mellem projektdeltagere
- Artikler skrevet af projektdeltagere
- Mødelog for arbejdsgruppen om samarbejdsformer
- Nyhedsbreve fra arbejdsgruppen om samarbejdsformer

Bilag E: Interviewguides

Bilag E: Interviewguide

Formål interview

- Viden om planlæggers erfaringer med specifikke projekter og interesse i at deltage i et udviklingsprojekt som Urban Transition Øresund
- Indblik i planlæggers refleksioner omkring egen rolle og måder at udvikle praksis på
- Viden om planlæggers forståelse af bæredygtighed i planlægning
- Viden om hvordan planlægningspraksis udfolder sig i en kompleks kontekst af forskellige aktører og interesser
- Udvælge cases på planprocesser, hvor der særligt arbejdes med at indfri målsætninger om bæredygtig byudvikling

Overordnet spørgsmål

- Timefordeling mellem jer i Roskilde i UTØ – Er Esben den eneste, der er tilkoblet?
- Musicon og Rosette som case i Urban Transition Øresund – overvejer I at inddrage andre – og hvordan forestiller du dig, at de skal indgå i projektet?

Intro

- Præsentation interviewperson
- Hvorfor vælger jeres kommune/du at gå ind i et projekt som UTØ?
- Har du/I været involveret i tværgående samarbejder med andre kommuner/forskningsinstitutioner?
- Hvis ja, er der en forskel fra de andre projekter?
- Hvad er mest væsentligt for dig i dit arbejde – finde nye måder at sikre større bæredygtighed i planlægning, finde nye samarbejdsmetoder, at blive bedre til at operere med eksisterende redskaber? Hvor tror du at du kan lære mest i fht. deltagelse i UTØ?

Erfaringer

- Foreløbige erfaringer med udvalgte planlægningsprojekter og værktøjer
- Hvorfor disse strategier / fremgangsmåder?
- Hvordan signifikante ændringer i praksis i fth traditionel planlægning?
- Hvordan indretter man sig organisatorisk i projekter? Hvem udvikler – hvilken dialog?
- Hvordan kommer bæredygtigheds perspektivet til udtryk i planlægning?
- Hvad ønsker man at opnå med nye typer planlægningsprocesser / redskaber?
- Typiske problemstillinger (tilrettelæggelse af proces, dialog med bygherrer, borgernes deltagelse, borgernes indflydelse, repræsentation)

Bæredygtighed

- Beskrivelse af utopien: Hvordan vil du beskrive en ideel åben planlægningsproces på baggrund af de erfaringer du har gjort dig – hvis alle muligheder var til stede? (Hvilke metoder burde anvendes? Hvilke former for dialog? Indflydelsesmuligheder i forhold til beslutningsproces, mm.)
- Hvordan forestiller du dig, at man kunne nå derhen?
- De væsentligste kriterier for bæredygtighed– hvordan skal projekter/værktøjer medvirke til at skabe en bæredygtig byudvikling?
- Hvordan ser du, at en dialogisk planlægningsproces bliver vigtig i forhold til at fremme en bæredygtig byudvikling?
- Hvordan ser du at bæredygtighedsværktøjet anvendeligt til at fremme en bæredygtig byudvikling?
- Hvordan kommer I derhen? Hvad mangler I?

Planlæggerrolle

- Hvilke handlemuligheder ser du i din rolle som kommunal planlægger og med baggrund i din faglighed, at du har i fht. at facilitere en åben planlægningsproces? Hvor ser du de største begrænsninger? Hvad kan man gøre for at ændre på dette / hvordan kunne man styrke denne rolle?

Forventninger til samarbejde

Hvad motiverer dig til at deltage i Urban Transition Øresund?

- Mulighed for at få **viden / inspiration** om, hvordan åbne planprocesser kan organiseres/udvikles? Hvordan man kan udvikle bæredygtighedsværktøj. Eller udformning af fremtidige projekter.
- Mulighed for at **evaluere** og øge refleksion omkring den arbejdsindsats, man allerede leverer?
- Mulighed for at udbygge **netværk** med andre kommuner, måske også i forbindelse med andre projekter/interesser?
- Mulighed for at skabe **større opmærksomhed** omkring eget arbejde, tiltrække politisk opmærksomhed – og af den vej mobilisere flere **ressourcer**?

Hvad håber, du der kommer ud af samarbejdet i UTØ? Definition af udviklingsmål

- Hvordan forventer I at kunne bruge den viden og erfaringer fra andre kommuner, som kommer ud via samarbejdet?
- Hvordan kunne Urban Transition Øresund samarbejdet være med til at udvikle utopien om den dialogiske planlægningsproces

Bilag F:
Designbrief for
Urban Transition spillet

Opsamling for Scope-fasen i "GröntSpel"

Datum: 13. dec 2012

Version: 1.1 >UDKAST<

Skribenter:

Mette Agger Eriksen, Asger Granerud, Henning Basballe, PJ Kuczynski

Baggrund for dette dokument:

Dialog og output under/fra workshop A med UTÖ deltagere d. 6. Dec 2012.

Opfølgende dialog mellem Mette Agger Eriksen, Asger Granerud, Henning Basballe, PJ Kuczynski d. 11. Dec 2012.

Design Brief - Gröntspel

Overordnet formål

- ▲ At skabe et værktøj (og et spil) som vil gøre en mærkbar kvalitativ forskel i forhold til aktørinddragelse, herunder borgerinddragelse, i forbindelse med bæredygtige omstillingsprocesser.
- ▲ Udvikling af kollaborative kompetencer omkring brug af spil i bæredygtige 'urban transition' / sektor-overgribende omstillings-processer (også blandt projekt-deltagerne).
- ▲ At øge olika stakeholders forståelse for kompleksiteten i bæredygtighed over tid, også hos de andre stakeholders, og derigennem øge villigheden til at indgå kompromiser.

Læringsmål med spillet

1. Primært: At spil-deltagerne kan koble sig selv i relation til spillets fokus, og ser at de selv må tage ansvar og investere hvor de er (procedural)
2. Sekundært: At spil-deltagerne opnår større viden om de emner som de ikke selv er ekspert i, og at de forstår hvordan komplekse systemer relateret til bæredygtig byudvikling hænger sammen (semantiske)

Andre mål for spillet

- ▲ Give anledning til forventningsafstemning mellem stakeholders, og dermed forhandling på et oplyst grundlag med øget kompromisvillighed.
- ▲ Fungere som procesværktøj. Understøtte bedre beslutningsforløb.
- ▲ Evt. formidle best practice, gode eksempler og inspiration.
- ▲ Refleksion over lokal socio-materiel praksis i relation til bæredygtighed.



Målgruppe

Vi arbejder med to målgrupper. Én for køber/facilitator og én for deltager/spiller.

Køber/facilitator: Kommunal/statslig forvaltning, politikere, arkitekter, bygherrer, uddannelses institutioner, antropologer, konsulenter.

Deltager/spiller: Medarbejdere fra ovenstående organisationer + grundejere, borgergrupper, stakeholders generelt.

Formatkrav og ønsker

- ⤴ Brætspil – evt. i flere dele, evt. med lidt digitalt.
- ⤴ Tid som spillet skal spilles i: 1-1,5 h + refleksionstid evt. under + især til sidst i relation til projekt/initiativ kontekst
- ⤴ Skal kunne faciliteres af én person / evt. delvist selvfaciliterende.
- ⤴ Brugssituationer: inkluderes i et 2-3 timers møde/workshop (men som ikke er rent til inspiration/idéudvikling – nærmere med reelle input til efterfølgende samarbejde og evt. beslutnings-processer)
- ⤴ Bruges til involvering af forskellige aktører/stakeholdere – både tidligt og løbende i planprocesser e.g. før lokalplan / masterplan myndighedsgodkendes (som er lov dokument) / evt. skal der spilles i mindre grupperinger ml. forskellige stakeholdere som hver især kan prioritere insatser i forhold til emner relevant for helhedsorienteret bæredygtig udvikling osv. ala Bezzerwiser?
- ⤴ Kunne ses som et spil der udvikles i et fler-trins forløb, som involverings-forløb ofte bygges op omkring.
- ⤴ En del af spil-materialet ønskes modulerbart så det kan tilpasses den specifikke kontekst/sted/aktører / også til opsamling under refleksionsdele
- ⤴ Konkret håndgribeligt output fra spillet/evt. under refleksion efter spillet til de forskellige spil-deltagere er ønskværdigt
- ⤴ Der kunne indgå tre-dimensionelle spil-dele e.g. med metaforer til nogle af udfordringerne omkring bæredygtig byudvikling e.g. biler?!
- ⤴ Add-on service eller i facilitator-guide: Assistance i facilitering både af selve spil-sessionen og afklaring af hvordan det indgår i den længere proces – for at gøre møde-arrangøren tryk ved at iscenesætte dialog og samarbejde med spil
- ⤴ Ikke simulering af proces-spil (ala CO-CREATOR), men fokus på indhold i et helhedsorienteret bæredygtigheds-perspektiv (socialt / økologisk / økonomisk) / Vand / varme / energi-el / affald / transport / mad-vaner / andet... / evt. biodiversitet /



Konkret 'content' input til spillet

- ⤴ fokus på indhold i et helhedsorienteret bæredygtigheds-perspektiv (generelt set som både socialt / økologisk / økonomisk) / Vand / varme / energi-el / affald / transport / mad-vaner / andet... / evt. bio-diversitet /
- ⤴ Fokus på at spillerne tager fat i konfliktfyldte 'Knäck'-frågor i relation til deres kontekst og udfordringer omkring at være mange involverede partnere
- ⤴ Adressere forskelle og uoverensstemmelser som kan opstå fordi nogle har fokus på langsigtede visioner og planer, andre har mest fokus på kortsigtede gevinster og drift
- ⤴ Tydeliggøre magtforhold?
- ⤴ Hvad er fælles ansvar?
- ⤴ Tydeliggøre ressource forhold over tid (e.g. økonomiske, hårdt arbejde, osv..)/ evt. et 'collaborative consumption' perspektiv hvor drift også indregnes.
- ⤴ Tema som går igen næsten alle steder er: Parkering, betalings-parkering og parkerings-normeringer, hvem skal 'betale' for kultur-steder, hvem skal drifte grønne/offentlige byrum mellem husene,

Ressourcepersoner og andre ressourcer

- ⤴ Per Myrén fra Mistra Urban Futures / 'Urban Games' / div ex:
<http://www.mistraurbanfutures.se/avslutadeprojekt/urbanaspel.4.3175b46c133e617730d800012565.html>
- ⤴ Rapporter/værktøjer som der arbejdes med i UTÖ: Rosetten (Roskilde kommune), 'Bæredygtighedsværktøjet' (Københavns kommune – udgangspunktet for Rosetten), Värdeplanering (Malmö stad – siden 2010), Miljöbyggprogram SYD (Malmö og Lund kommune – siden 2009) + evt. Albertslund-modellen.
- ⤴ Den seneste FN rapport om hvor slemt det reelt står til med klimaforandringerne.
- ⤴ Div. spil med fokus på bæredygtig udvikling. Stig Hirsbak/AUU ex, m.fl.
- ⤴ PhD afhandlinger til inspiration: "Design Games – as a tool, a mindset and a structure" (2012) af Kirsikka Vaajakallio, Aalto university, Finland. / "Urbane Spil" af Tobias Løssing, Arkitektskolen Aarhus (2005) (primært fokus på [involvering og planlægning – ikke så meget bæredygtighed](#)) / [www.urbanespil.dk](#) / [http://www.havnespil.dk](#) / [www.kollision.dk](#) / Eriksen, Mette Agger (2012) "Material Matters in Co-designing ...", Malmö högskola <http://hdl.handle.net/2043/13674>
- ⤴ Bøger til evt. inspiration – Mettes forslag: What's Mine is Yours – The Rise of Collaborative Consumption" af Rachel Botsman og Roo Rogers (2010). / "Rehearsing the Future" (2010) Halse et al., The Danish Design School Press (om involveringsprocesser med fokus på designspil kombineret med design-antropologiske tilgange og prototyping i kontekst).



Forretnings-potentiale/model

- ⤴ Pris/forretningsmodel afklares af GameTools
- ⤴ Mulig løsning: Billigere pris + køb af service i at facilitere brugen af spillet. OBS! Da offentligt ansatte ofte skal have godkendelse inden de bruger penge, er det formentligt for besværligt om det går igennem flere led at få godkendt, hvis dette skulle gøres hver gang de ønsker at anvende spillet

Indledende dialog med slutmålgruppe

- ⤴ Slutmålgruppen er repræsenteret ved UTÖ kommune-deltagere, samt senere evt. deres kontakter.
- ⤴ Dette organiseres af UTÖ / Akt. 2 / Malmö högskola – Mette Agger Eriksen og Maria Hellström Reimer.
- ⤴ Dette sker primært på indledende afstemningsmøder, workshops, og nogle få fra kommunerne ønskes at deltage i den mindre arbejdsgruppe.

Brief af game-designere

- ⤴ Asger og Henning deltager i hele forløbet og har været med fra starten.
- ⤴ PJ fra GameTools deltog på workshop A, dette er sket på opfølgingsmøde 11/12-2012, og han deltager også på workshop B.
- ⤴ Øvrige GameTools deltagere briefes internt hos dem.
- ⤴ Per Myrén briefes af Mette og Henning.

Deadlines/ tidsplan

2012

- nov Indledende møder ml. GameTools (GT) og Malmö Högskola (MAK).
6. dec. Workshop A (Akt 2 WS#3) / Scope-ws // 9-13:00 / Sted: Skt. Kjelds
- 11 dec Debriefing möde WS#A: 9-12 / Deltagere: GT og MAH

2013

- 10 jan Mindre arbejdsgruppe-møde/Reflektions-seminar / kl 9-12 / Sted: GameTools, Kbh v. Storkespringvandet / Deltagere: GT, MAH + nogle få kommune-rep. / Fokus: uddybning af 'knäck'-udfordringer i involveringsprocesser samt forberedelse af næste WS
- 24 jan Workshop #B (Akt 2 WS#4) / 9-12:30 / Sted: Ballerup – IKKE BEKRÆFTET / Deltagere: Alle med interesse især UTÖ
Fokus: Concept-ws / udforskning af forskellige game mekanikker / GT ønsker værdifuldt input til spil-design
Forberedelse for folk fra kommunerne: afklares senere /



Org. ansv.: GameTools + i dialog med K3 og mindre arbejdsgruppe

- 28 jan Debriefing møde WS # B & Refleksions-seminar / 9-11/ Sted: GT / Deltagere: Mindre arbejdsgruppe
- 19 jan Refleksionsseminar omkring 1-2 prototyper/ (mini-workshop) / 9-12:30 / Sted: TMF, KBH – IKKE BEKRÆFTET / Fokus: skærpes senere
- 1 marts Test 1 / 9-11:30 / Sted og deltager aftales på WS #B
- 8 marts Test 2 / 2013 9-11:30
- 8 marts Forberedelse til WS#C / kl 12-15 Sted: Malmö / Deltagere: Mindre arbejdsgruppe
- 18 marts Workshop C (Akt 2 WS#5) / "Content-ws" / / 9-12:30 / Sted: Malmö, Miljöförvaltningen – IKKE BEKRÆFTET / Deltagere: Alle med interesse især UTÖ
Fokus: detaljer i spil content + 1-2 concept præsentationer, afprøvning af prototype(r) + diskussion og reflection / om behov i forhold til facilitering
Forberedelse for folk fra kommunerne: afklares senere
- 21 marts Debriefing møde WS#C: 9-11 / Sted: GT / Deltagere: Mindre arbejdsgruppe

Efterfølgende test –sessions: aftales senere med kommune aktører

Udforskning og udviklings-processen

Fra UTÖ / Akt 2's side ses dette projekt i høj grad som et udforsknings- og træningsforløb med UTÖ kommune og projekt-deltagere – i forhold til at forstå mulighederne og udvikle en praksis omkring at anvende spil som samarbejds- og dialogform i processer om bæredygtig byudvikling.

Planlægning er et multidisciplinært felt, hvor planlæggere arbejder med at udvikle og kvalificere projekter i en virkelighed, der er præget af kompleksitet og usikkerhed. Helhedsorientering og tværgående projekter stiller nye krav til planlæggernes kompetencer, og hvordan det interne samarbejde i kommunerne tilrettelægges. Denne afhandling handler om, hvordan planlæggere fra danske og svenske kommuner eksperimenterer med metoder, der understøtter tværfaglig refleksion og samarbejde i og imellem forskellige forvaltninger. Eksperimenterne har fundet sted inden for det grænseoverskridende Interreg-projekt, Urban Transition Øresund (2011-2014), der var orienteret mod at fremme en bæredygtig byudvikling med deltagere fra en række kommuner og universiteter i Øresundsregionen. Over en periode på halvandet år gennemførtes der i projektet en iterativ designproces med planlæggere og forskere, der mandede ud i samarbejdsspillet Urban Transition.

Med udgangspunkt i den filosofiske pragmatisme, Donald Schön og John Foresters teorier om reflektiv praksis i planlægning, samt participatory design litteraturen, analyseres spiludviklingsprocessen som en iterativ designproces, hvor planlæggerne udvikler nye forståelser af muligheder for at forme tværfagligt samarbejde i komplekse byudviklingsprojekter. På baggrund af afhandlingens teoretiske og empiriske analyser peges der på nogle overordnede anbefalinger til, hvordan iterative designeksperimenter kan understøtte det tværfaglige samarbejde. Ligeledes diskuteres forskerroller til at initiere og facilitere eksperimentel metodeudvikling.