

SPILMETODEN – Skab gensidig forståelse

Ludo, skak, plat og krone, World of Warcraft, Sim City, Matador. Det er sjovt at spille, alle kan være med, og man bliver udfordret på en underholdende måde. Derfor er spilmetoden velegnet til at sikre bred inddragelse og få fat i de brugere, der ellers er svære at motivere til idéudveksling og samarbejde.

Metodebeskrivelse

Hvornår: Idefasen og frem.

Tid: Fra 5 min. til dage alt afhængig af format.

Brugere: Særligt velegnet for dialog mellem faggrupper.

Forudsætninger: Afklaring af hvad der spilles om, at der er udviklet spil samt facilitator af spil er udpeget.

Formål: At skabe debat og idéudveksling

Spilmetodens baggrund

Spilmetoden tager udgangspunkt i, at det er sjovt at spille – man kan mærke tingene på egen krop, og man bliver udfordret på en alternativ måde.

Samtidig er spil kendetegnet ved at være formaliseret i form af regler, der gør det muligt for alle at deltage på lige fod uanset faglighed, interesser og holdninger.

Den aktivitet, som ellers plejer at være kendetegnet børn og barnlige sjæle, kan bruges til at sikre kommunikation, debat og udvikling på tværs af faggrupper samt til at aktivere bredt.

Spilmetodens formål

Spilmetoden er velegnet til at skabe debat, diskussioner, læring, ejerskab, vidensopsamling, ideudvikling og kommunikation for deltagerne i spillet.

Metoden kan give deltagerne mulighed for i spillet at behandle komplekse problemstillinger på en gavnlig, ny og underholdende måde. Samtidig har aktører, der ellers sjældent har interesse i at videregive deres viden, mulighed for at tilkendegive deres behov og ønsker i det nye byggeri.

Spilmetoden er samtidig udviklet til at sikre en bred brugerinddragelse og skabe dialog mellem personer, der ikke taler samme fagsprog, og som ikke har den store tradition for at tale sammen til hverdag om byggeprocesser.

Spilmetodens forudsætninger

Metoden kan påbegyndes fra idéfasen og frem. Det er dog væsentligt, at de grundlæggende værdier og dilemmaer er identificeret, så felterne på spillepladen kan angives herefter, plus at deltagerne er velvidende om, at valgte problemstillinger og diskussioner er med i spillet.

Der skal samtidig indtænkes ressourcer til udviklingen af spil og ressourcer til kommunikation til deltagerne, så de er helt klar over, hvilke ting der er åbenhed overfor, og som der derfor kan spilles om (og ikke kan spilles om).

Spilmetodens forløb

Metodens forløb afhænger selvfølgelig af, hvilket slags spil man stiler efter at udvikle. Det kan udformes på mange måder alt efter længde og grad af tilfældighed i spillet, ligesom det kan variere, hvor lang tid et spil tager at spille afhængig af spillets format.

Find inspiration her

Arkitekturbureauet [Kollision](#) arbejder med inddragelsesprojekter indenfor arkitektur og byudvikling samt med forskning i og udvikling af nye metoder og redskaber til inddragelse af borgere og brugere. På deres website kan du finde eksempler på projekter, som har inddraget brugerne.

På [urbanespil.dk](#) kan du finde eksempler på forskellige slag spil udarbejdet af Tobias Løssing (medstifter af arkitekturbureauet Kollision).

Du kan også læse [artiklen](#) om anvendelsen af spil som redskab til brugerinddragelse i byggeprojekter foretaget på baggrund af projektet "Havnen på spil", omhandlende den fremtidige udnyttelse af de Bynære Havearealer i Århus.