



Europa-
Kommissionen

OPERATION

BÆREDYGTIGHED



**SPILLET OM AT GØRE
BYEN GRØNNERE**

Miljø

Europa-Kommissionen
Generaldirektoratet for Miljø

Hverken Europa-Kommissionen eller personer, der handler på vegne af Kommissionen, er ansvarlige for, hvorledes oplysningerne i det følgende anvendes.

Luxembourg: Den Europæiske Unions Publikationskontor, 2018

© Den Europæiske Union, 2018

Videreanvendelse tilladt med kildeangivelse.

Videreanvendelsesbestemmelserne for Europa-Kommissionens dokumenter er reguleret af afgørelse 2011/833/EU (EUT L 330 af 14.12.2011, s. 39).

Illustration af European Service Network

Printed by Imprimerie Central, Luxembourg

INTRODUKTION

Formålet med OPERATION BÆREDYGTIGHED er ikke at spille et spil og vinde — det er at fremme en konstruktiv dialog mellem vigtige aktører i byen og at fremme et langsigtet, integreret samarbejde om bæredygtig byplanlægning. Mulighederne undersøges bedst ved at arbejde med forskellige scenarier. Spillerne forskellige roller i scenarierne er valgt, så de repræsenterer aktører, hvis interaktion er afgørende for den langsigtede byudvikling og byplanlægning. De er:

Kommunal myndighed: repræsenterer en nøgleaktør i byforvaltningen med ansvar i forbindelse med det emne, der undersøges. Den kommunale myndighed har det overordnede ansvar for de beslutninger, der træffes i byen, og er samtidig ansvarlig for at udbyde borgerservice og godkende alle vigtige beslutninger vedrørende planlægning knyttet til det valgte emne. Samtidig står den kommunale myndighed til ansvar over for borgerne i de almindelige valg.

National myndighed: repræsenterer for eksempel en afdeling i den nationale forvaltning, som fastlægger/gennemfører national lovgivning, der kan have indflydelse på beslutninger vedrørende byplanlægning inden for det emne, der arbejdes med.

Virksomhed i byen: En hvilken som helst virksomhed med et relevant engagement i byen kan vælges. Det kan være en stor virksomhed, som spiller en vigtig rolle i byens beslutninger, enten direkte på grund af virksomhedens art eller indirekte på grund af dens størrelse og betydning for byen, eller det kan være en lille, lokal virksomhed, som er repræsentativ for de SMV'er, der indgår i det lokale erhvervsliv og har lokal indflydelse.

NGO: Mange civilsamfundsorganisationer har aktiviteter i byerne og har indflydelse på beslutningstagning og livskvalitet på lokalt plan. Det er vigtigt at vælge en organisation, som har et interesseområde, der har betydning for bæredygtighed (i en af de tre dimensioner) i byen, enten positivt eller negativt.

Offentlighedens mening repræsenterer en gruppe af borgere og vælgere. Den kan støtte eller gøre oprør mod spillerne i scenariet.

Når spillet startes, skal deltagerne beslutte, hvilken rolle de vil spille. Da formålet med at arbejde med et scenarie er at forsøge at efterligne samtaler/interaktioner i den virkelige verden, er det bedst, at der vælges realistiske personer eller organisationer, og at de beskrives tilstrækkelig grundigt. Da spillet handler om at arbejde med »bæredygtig« byudvikling, er det også en god idé, at alle roller ikke som udgangspunkt har »grønne« holdninger — en grøn regering, en grøn borgmester, en grøn virksomhed og en grøn NGO i samme scenarie fører sandsynligvis ikke til samtaler, der flytter noget.

Spillet dækker to væsentligt forskellige scenarier. Idéen er, at de samme aktører med de samme interesser udforsker to forskellige »fremtidsscenarier«, hvor den verden, de befinder sig i, deres indflydelse, den globale politik, den teknologiske udvikling, økonomien, miljøet, mediernes indflydelse osv. er meget forskellige. Spillelederens rolle er at beskrive, udvikle og styre de to forskellige scenarier for deltagerne med en tidshorisont på 5, 10 og 20 år. Der er ikke noget, der ligger fuldstændig fast — idéen er helt enkelt at forstå, hvordan forskellige fremtidsscenarier og uventede påvirkninger kan ændre eller få indflydelse på, hvordan byens aktører interagerer og træffer vigtige beslutninger om planlægning.



5 deltagere



1 spiller



3 timer

DET SKAL DER BRUGES

Ledelse

1 spiller

Materiale

- > Bræt
- > 18 mega-tendens-kort
- > 1 sæt variabel motivation-kort
- > 1 sæt handlingskort pr. scenariospiller
- > 6 scenarie-detajle-kort pr. scenarie
- > 4 scenarie-kort
- > 8 det virkelige liv-kort
- > 65 røde poletter til offentlighedens mening
- > 25 ressourcepoletter til scenariospillerne
- > 1 terning
- > 1 protokol over offentlighedens mening
- > 4 scenariospillerprotokoller
- > 1 scoreprotokol til spilleren

SCENARIESPILLE- DERENS ROLLE



1. **AT SIKRE GENEREL KVALITET I SPILLET** og skabe en god stemning.
2. **AT PRÆSENTERE ELEMENTERNE** og forklare, hvordan de bruges.
 - Brug megatendenser til at introducere fremtidig tankegang.
 - Præsenter dem i forbindelse med aktuelle begivenheder.
3. **AT SKABE HISTORIERNE**
 - Tag udgangspunkt i scenarie-detalje-kortene.
 - Start med nutiden, og byg videre på resultaterne i de enkelte runder.
4. **AT STYRE DYNAMIKKEN I SPILLET**
 - Sørg for problemfri overgange mellem deltagerne.
 - Stil opklarende spørgsmål, hvis det er nødvendigt.
 - Tag historien alvorligt.
5. **AT HOLDE STYR PÅ TIDEN**

FASE 1: FORBEREDELSE AF SPILLET



MÅL

Forberedelse af sessionen med det specifikke scenarie



1. VELKOMST

- Byd deltagerne velkommen.
- Afhold en præsentationsrunde.
- Vælg et relevant tema, for eksempel udvikling af byernes livskvalitet, mobilitet i byen eller bæredygtighed på lang sigt.
- Vælg to væsentligt forskellige scenarier.

2. DEFINITION AF ROLLERNE

- Forklar de forskellige roller, der kan vælges mellem.
- Lad deltagerne vælge deres rolle.
- Forklar, hvordan de skal udvikle deres roller og definere deres målsætninger på lang sigt.
- Forklar, hvad offentlighedens mening er.
- Fordel protokollerne.
- Giv deltagerne tid til at opbygge deres roller.

3. FORDELING AF ELEMENTERNE

- Læg det første scenarie-kort midt på brættet.
- Fordel poletterne:
 - » 30 røde poletter til offentlighedens mening
 - » ressourcepoletter til hver ressourcespiller i henhold til fordelingen på scenarie-kortet.
- Fordel handlingskortene.
- Læg det virkelige liv-kortene på brættet.
- Giv 2 det virkelige liv-kort til hver scenariespiller.

4. ETABLERING AF SCENARIETS SAMFUND

- Lad alle deltagere forklare deres rolle til de andre. Sørg for, at det er tilstrækkeligt detaljeret.

- Forklar ressourcerne over for scenariespillerne og offentlighedens menings røde poletter*.
- Forklar, hvordan der gives point.
- Fordel og forklar det virkelige liv-kortene.
- **DET VIRKELIGE LIV-KORT** ligner prøv lykken-kortene i Matador. Scenariespillerne kan (men skal ikke) bruge ét pr. runde. De kan vælge mellem de to, de har på hånden. Instruktionerne for brug af kortene findes på kortene. Spillelederen kan minde deltagerne om eventuelt at bruge kortene ved afslutning af hver runde. Når en scenariedeltager har brugt et det virkelige liv-kort, tager vedkommende et nyt fra bunken.
- **RESSOURCEPOLETTER** booster de handlinger, som scenariespillerne foretager. Scenariespillerne får ét sæt poletter i overensstemmelse med det scenarie, der arbejdes med.
 - » Det udgør alle de ressourcer, som scenariespilleren har, indtil scenariet er gennemført.
 - » Scenariespilleren kan selv bestemme, hvordan ressourcerne skal bruges til at støtte handlingerne.
- **RØDE POLETTER*** bruges af offentlighedens mening til at give udtryk for offentlighedens holdning. Offentlighedens mening kan bruge op til 10 poletter pr. runde. Den kan tildele poletterne efter eget ønske, men der skal gives mindst én polet pr. handling.

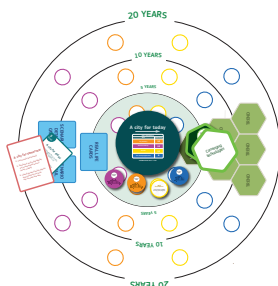


5. FASTLÆGGELSE AF LANGSIGTET KONTEKST FOR ARBEJDET MED SCENARIET

- Spillelederen lægger megatendensmega-tendens-kortene ned et efter et med forsiden opad og forklarer, hvordan hver megatendens sandsynligvis vil påvirke arbejdet med scenariet over den valgte tidshorisont.

* Hver handling får en score ved at gange antallet af ressourcepoletter, en scenariespiller har brugt til at støtte sin handling, med antallet af røde poletter, som offentlighedens mening giver den pågældende handling.

FASE 2: ARBEJDE MED DET FØRSTE SCENARIO



MÅL

At arbejde med det første scenario



1. FØRSTE RUNDE

- Vi er nu i fem-års-zonen.
- Spillelederen lægger bunken med variabel motivation-kortene ned med bagsiden opad og viser det første kort. Denne første variable motivation påvirker den første runde af arbejdet med af scenariet.
- Spillelederen fortæller en historie med udgangspunkt i det første scenario-detalle-kort og den variable motivation.
- Derefter slår scenariespillerne med terningen:
 - » Den scenariespiller, der slår det højeste antal øjne, starter, og spillet fortsætter i urets retning (*).
 - » Scenariespillerne foretager én handling efter tur med uret.
- De lægger ét handlingskort på bordet i den zone, der svarer til tidshorisonten på samme halvdel af brættet.
- De støtter deres handling med egne ressourcer efter eget valg ved at lægge ressourcepoletter på handlingskortet.
- Når alle fire scenariespillere har handlet, reagerer offentlighedens mening ved at tildele røde poletter. Offentlighedens mening kan bruge op til 10 poletter pr. runde. Den kan tildele poletterne efter eget ønske, men der skal gives mindst én polet pr. handling.
- I runden kan hver scenariespiller bruge ét det virkelige liv-kort i henhold til instruktionerne på kortet.
- Scenariespillere, der har brugt et det virkelige liv-kort, tager et nyt fra bunken.



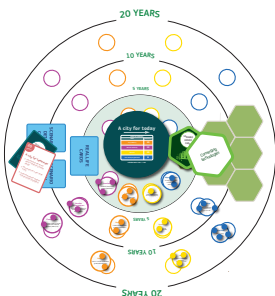
- Efter runden fortæller spillederen en historie, som afslutter runden, og derefter tælles der point*.

*SCORE: Der tælles point efter hver runde. Scoren optælles ved at gange alle ressourcer tildelt til hver handling med antallet af røde poletter, som offentlighedens mening har givet til de tilsvarende handlinger.

2. ANDEN RUNDE

- Spillederen viser det næste variabel motivation-kort og fortsætter historien med udgangspunkt i det næste scenarie-detajle-kort (den næste tidshorizont).
- Scenariespillerne kaster terningen, og den spiller, der slår det højeste antal øjne, starter. De andre scenariespillere foretager én handling efter tur med uret (*).
- De lægger ét handlingskort på bordet i den zone, der svarer til tidshorizonten.
- De støtter deres handling med egne ressourcer efter eget valg ved at lægge ressourcepoletter på handlingskortet.
- Når alle fire scenariespillere har handlet, kan de samarbejde. Det gøres ved at tilbyde samarbejdsmuligheder til hinanden. Hvis to spillere bliver enige om at samarbejde, lægger den scenariespiller, som vil samarbejde, nogle af sine egne ressourcepoletter på den eller de handlinger, vedkommende vil samarbejde om (ved samarbejde får hver samarbejdspartner den totale score, som kortet opnår; det er summen af alle ressourcepoletter, som scenariespillerne har brugt, ganget med antallet af røde poletter, som offentlighedens mening har givet).

* Scenariespillerne bedes om at tænke nærmere over elementer på scenarie-detajle-kortene svarende til det antal øjne, de har slået (valgfrit).



- Offentlighedens mening reagerer ved at give røde poletter som i første runde. Scenariespillerne kan bruge ét det virkelige liv-kort i henhold til instruktionerne på kortet. Scenariespillere, der har brugt et det virkelige liv-kort, tager et nyt fra bunken.
- Efter runden fortæller spillederen en historie, som afslutter runden, og derefter tælles der point*.

3. TREDJE RUNDE

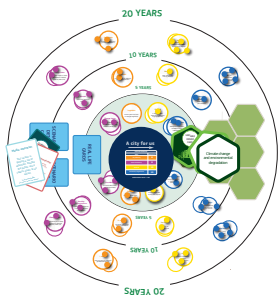
- Den tredje runde er identisk med den første runde.

4. AFSLUTNING

- Når spillet er slut, opsummerer spillederen arbejdet med scenariet, beregner de samlede scorer på scoreprotokollen og beder scenariespillerne om at vurdere, i hvor høj grad de har nået deres langsigtede målsætninger (for eksempel på en skala fra 1 til 10) og fået opbakning af offentlighedens mening.

* Afhængigt af scenarierne og målsætningerne i sessionen kan mindsteprisen for at samarbejde varieres mellem de to scenarier, der arbejdes med (valgfrit).

FASE 3: ARBEJDE MED DET ANDET SCENARIO



MÅL

At arbejde med det andet scenario



- Arbejdet med det andet scenario finder sted på den anden halvdel af brættet.
- Det foregår på samme måde som arbejdet med det første scenario.
- VIGTIGT: Alle deltagere beholder deres roller og langsigtede målsætninger. Fordelingen af ressourcer er dog anderledes og følger det nye scenarios opsætning.

FASE 4: DISKUSSION

MÅL

At reflektere over forskellene i de to scenarier

- I denne fase ser deltagerne på begge sider af brættet og reflekterer over ligheder og forskelle mellem de to scenarier.
- Denne fase kan struktureres og forlænges efter spillederens behov.

Mange tak til alle, der har hjulpet med at udarbejde spillet.

European Commission - Joint Research Centre

Science Centre AHHA Foundation

BIOTOPIA - Naturkundemuseum Bayern

Ciencia Viva - Agencia Nacional para a Cultura Científica e Tecnológica

Consorci del Museu de Ciències Naturals Barcelona

Heureka, the Finnish Science Centre

Natural History Museum Aarhus

Naturalis

Nausicaa - Centre National de la Mer

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Ecsite

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Natural Science Museum Brussels- Head of Exhibitions

ICLEI

Committee of the Regions

Pracsis

Eurocities



Publikationskontoret