

# Spelplan för en hållbar utveckling: om dialogverktyget Rufopoly

MATTIAS QVISTRÖM

*Rufopoly är ett dialogverktyg som syftar till att underlätta en konstruktiv diskussion om den stadsnära landsbygdens framtid. Under 2014 har vi anpassat "spelets" frågor och spelplan till svenska förhållanden inom Leader-projektet "Spelplan för en hållbar utveckling". Detta faktablad introducerar Rufopoly och ger tips och idéer om hur det kan användas och utvecklas.*

## Inledning

Den stadsnära landsbygden är en underutnyttjad resurs i arbetet för en hållbar utveckling. Särskilda studier och strategier behövs för att dessa landskap inte ska falla mellan stolarna inom den fysiska planeringen. Om sådana insatser inte görs finns det en risk att de varken uppmärksammas i studier av stad eller landsbygd. En viktig pusselbit för en sådan planering är en fördjupad dialog mellan olika aktörer som formar och/eller nyttjar den stadsnära landsbygden. Vid Birmingham City University har spelet Rufopoly utvecklats för att öka förståelsen för den komplexitet som kännetecknar dessa landskap, och för att möjliggöra en dialog bortom tidigare låsta positioner.

"Ruf" står för *rural-urban fringe* (dvs. stadsnära områden), medan namnet i övrigt anspelar på Monopol ("Monopoly" på engelska). Trots namnet har Rufopoly ganska få likheter med Monopol; medan Monopol handlar om pengar och om att vinna handlar Rufopoly om att fatta strategiska beslut beträffande den stadsnära landsbygdens utveckling, i diskussion med de andra spelarna. Ingen kan vinna detta "spel",



som kanske bäst beskrivs som ett dialogverktyg med lekfullheten som en central komponent. Rufopolys huvuddrag är enkla: det är ett tärningsspel på en spelplan över ett stadsnära landskap, där spelarna vandrar från staden ut på landet och möter olika frågeställningar som de ska besvara på egen hand eller som grupp. Spelarna turas om att slå tärningen och läsa frågan: den som slagit tärningen besvarar frågan först, därefter får de andra säga sin synpunkt. Spelarna bör även anteckna sitt svar på varje fråga för att i spelets avslutande moment kunna föra en övergripande diskussion. Frågorna berör den enskilda platsen där spelpjäsen befinner sig, men det kan i många fall vara viktigt att studera spelplanen och de vidare sammanhangen för att besvara frågan. Eftersom spelet strävar efter att fånga planeringens komplexitet finns det inga

givna svar på frågorna – det handlar om att diskutera sig fram till ett gott beslut, vilket blir mer komplext ju fler frågor som tas upp. En inledande fråga om den fiktiva regionens strategi ställs, vilket också följs upp i den avslutande frågan, utifrån spelarnas svar.

Det är samtalet under vägen som är det centrala, liksom de insikter spelet kan ge om den stadsnära landsbygdens komplexitet. Spelet är i första hand tänkt att användas som ett komplement vid möten i samband med att konkreta planprojekt ska diskuteras med allmänheten, men kan också vara mycket användbart i undervisningssammanhang (på skolor och Universitet).

Under 2014 prövade Leader-projektet "Spelplan för hållbar utveckling" dialogverktyget med syftet att få en bättre dialog om den stadsnära landsbygden. Rufopoly prövades i olika samman-

hang: på en större konferens med lantbrukets representanter och forskare, på en workshop där allmänheten i ett stadsnära område hade bjudits in, med studenter, och med planerare och andra tjänstemän vid Malmö stad. Utifrån erfarenheterna vid dessa tillfällen har spelplanen och frågorna utvecklats och anpassats till svenska förhållanden.

### Spelets utgångspunkter

Rufopoly tar fasta på den forskning om stadsnära områden som skett under senare år, såväl i Sverige som i England (se Scott *et al* 2013 och Qviström 2008 för en översikt). Svårigheterna att bedriva planering i stadsnära landsbygd förenar Sverige och England. Utgångspunkterna, och deras konsekvenser för spelets upplägg, kan kort sammanfattas:

1. Stad och land hör ihop: det går inte att hantera dem som skilda enheter, vilket planeringen trots det har försökt att göra under lång tid. Idag betonar alltför forskare och planerare värdet av att uppmärksamma samspelen mellan stad och land, i synnerhet i den stadsnära landsbygden. I Rufopoly vandrar spelarna från stad till land och möter olika planeringsfrågor på olika platser, som inte minst visar på hur stad och land hör ihop.
2. Den stadsnära landsbygden är en utnyttjad resurs inom planeringen, vilket delvis hör samman med att stad och land har hanterats som åtskilda enheter. Samtidigt är det en zon som kännetecknas av konflikter, vilka måste tas på allvar för att dessa områden ska kunna utvecklas. Frågorna i Rufopoly bjuder in till diskussioner om "elaka problem" (dvs. problem där det inte finns en enkel lösning) men också till hur landskapet kan utnyttjas bättre.
3. Universella lösningar är mycket sällsynta i planeringssammanhang: det är istället genom att studera de enskilda platserna (med dess aktörer) och platsens roll i ett vidare sammanhang som vi kan finna långsiktigt hållbara lösningar. Schabloner om hur stad

och land ska se ut har bidragit till att den stadsnära landsbygdens speciella värden inte tidigare har uppmärksammats inom planeringen. Med tanke på de platsspecifika lösningarna är det värdefullt att diskutera utifrån konkreta platser (på Rufopolys spelplan) snarare än stadsnära landskap generellt.

4. Stuprörplanering och sektorstänkande försvårar en god planering. Rufopolys spelplan omfattar två kommuner, och tvingar spelarna att inte bara svara på en fråga utan att ta sig an hela den komplexitet som karaktäriserar landskapet.
5. Brist på tillit och frånvaron av en dialog bidrar till att den stadsnära landsbygdens värden inte utnyttjas. Ett återkommande tema vid våra workshops har varit att markägare eller företagare i de stadsnära områdena inte litar på kommunens planer, och att landsbygdens perspektiv inte uppmärksammas i tillräcklig utsträckning inom planeringen. Rufopoly syftar till att underlätta en dialog som kan bidra till ett ökat ömsesidigt förtroende och samarbete.
6. Dialog och ömsesidigt lärande underlättas av en neutral arena och lekfullhet. Genom att Rufopoly diskuterar en fiktiv plats öppnar det upp till en diskussion bortom skyttegravarna.

### Spelregler: tips och erfarenheter

Det finns ingen anledning att slå fast exakt hur man ska spela Rufopoly. Spelets dynamik är en styrka, men mot bakgrund av de utgångspunkter som presenterats ovan finns det ändå anledning att hålla fast vid vissa av spelets regler och dess grundläggande utformning.

En av spelets styrkor är likheten med ett gammaldags tärningsspel. Att sitta eller stå runt en spelplan och diskutera är en finess i sig: man samlas kring något. I likhet med ett tärningsspel fungerar det bäst med 3 – ca 7 deltagare, men det har fungerat ganska bra när några har spelat i par.

Den ursprungliga **spelplanen**, som är stor som ett Monopol-bräde, utspelade sig i Rufshire, med storstaden Rufhampton och småstaden St Ruf. Den fiktiva regionen hade fogats samman av tre flygbilder för att få ett varierat landskap. Att regionen är fiktiv är viktigt: det öppnar upp för en fri diskussion om principer snarare än om vad som är rätt eller fel utifrån fakta om de enskilda platserna.

Frågorna berör den plats där spelplanen står: det är därför värdefullt om man kan tolka situationen utifrån spelplanen. På den engelska spelplanen var bland annat kommungränsen, orternas namn, grönbälte och motsvarande riksintressen markerade, vilket gav en informationsrik men också ganska svåräst spelplan. De som inte hade så stor vana av att läsa planer och flygbilder hade svårt att orientera sig på planen. Vi har prövat med en mycket enkel variant jämfört med den ursprungliga spelplanen, med en (spegelvänd) flygbild utan namn, markeringar etc. bortsett från själva spelrutorna. En spegelvänd bild är inte enkel att känna igen för de flesta, åtminstone inte om den kommer från en annan region. En mer abstrakt illustration hade kanske varit ett alternativ, men vi har ansett att detaljrikedomen i flygbilden har varit intressant i diskussionerna. Det faktum att det är en riktig (om än anonym) plats gör att man kan undvika inställningen att "så där ser det ju inte ut." Spelledaren bör introducera spelplanen i början, med att peka ut städerna, förorterna, vattendrag, värdefulla naturområden etc., så att alla hänger med när spelet väl börjar.

Spelplanen bör omfatta såväl storstad, förort och stadsrand, som ren landsbygd. Den bör innefatta minst två kommuner, storstan och småorten, kanske även en landskommun. När vi spelade med den engelska spelplanen efterfrågade flera spelare att även kusten och skogsområdet skulle ingå, vilket vi tagit med i den svenska versionen.



**Spelledaren** har en mycket viktig roll för att hålla uppe tempot, få till en bra diskussion, och över huvud taget för att spelet ska bli givande. Spelledaren är även den som introducerar regionens övergripande problem och försöker få deltagarna att ge en fullständig bild av problematiken och inte bara, till exempel, lösa problemen utifrån antingen ett ekonomiskt eller ekologiskt perspektiv.

Det kan vara en utmaning att hinna igenom spelet (dvs. att gå från stad till land, och hinna besvara den avslutande frågan), om deltagarna gillar att diskutera frågorna. Även om det är synd att bryta en bra diskussion kan det behövas om tiden är knapp: det berikar spelet om man hinner diskutera 6 – 7 frågor, som utspelar sig längs med sträckan från stad till land. Det är först när frågor på olika platser har diskuterats som komplexiteten framträder, och spelarna börjar diskutera konflikterna på en plats i förhållande till en annan ("men om vi bygger här, kan vi skydda den här marken istället?"). En timme behövs för spelet, gärna en och en halv. Tärningen styr spelet, men kasta in en extra tärning om ni fastnar i spelets första halva. En aktiv spelledare som känner av diskussionen och kan bryta när så behövs är bättre än en på förhand bestämd tidsgräns per fråga.

Det är värdefullt om spelarna antecknar sina åsikter: det underlättar slutdiskussionen betydligt. Men det går att spela utan detta moment.

Rufopoly öppnar upp för rollspel, och det finns fördelar med att spelarna sätter sig in i andra aktörers synsätt (särskilt om det är en homogen grupp som spelar). Lekmomentet ökar, diskussionen blir livligare – men den kan också bli raljerande och inte lika kreativ när spelarna inte tar sin roll på allvar. I de engelska spelen har man frångått rollspel.

Det är en sak att svara på en fråga för egen del – och något helt annat att komma överens. Spelledaren kan ställa krav på att var tredje fråga är en konsensusfråga, dvs. att deltagarna ska diskutera sig fram till ett gemensamt



svar. Ett alternativ är att markera vissa rutor som konsensusfrågor. Kravet på konsensus har lett till mycket intressanta diskussioner, och kompletterat de ibland polariserade diskussionerna på andra frågor.

Vid sidan om spelledaren spelar **frågornas** formulering en avgörande roll för en god diskussion. Planering kännetecknas av frågor där det inte finns en given lösning. Oavsett vilken lösning som väljs kommer någon grupp att prioriteras bort. Rufopoly handlar därför heller inte om att svara rätt på frågorna – utan snarare om att inse komplexiteten, att konflikterna i staden hör samman med de frågor som ställs på landsbygden, och hur svårt det är att utveckla en sammanhållen plan för dessa områden. Ett exempel på en "elak fråga" som fungerat bra i våra spelomgångar är:

"En jordbrukare i ruta 14 vill expandera sin verksamhet. Han vill uppföra tillfälliga växthus i plast (polytunnels) för storskalig grönsaksproduktion på sin mark. Men växthusen kan komma att förstöra landskapsbilden, och en lokal aktionsgrupp har formerats, under namnet "Skydda vårt jordbrukslandskap!". Aktionsgruppen vill ha ditt stöd: vad säger du till dem?"

I denna fråga ställs olika aspekter av hållbarhet mot varandra, vilket gör den särskilt intressant. Det samma gäller en annan fråga, som vi formulerat utifrån en mycket snarlik konflikt i Malmös omland:

"Våtmarken öster om ruta 10, med omgivande jordbruk, har föreslagits ge plats åt en ny tågdepå. Den tidigare depån ligger centralt i staden och ska bebyggas: dessutom behövs en större depå för att kunna utöka kollektivtrafiken. Grannarna protesterar, liksom biologer som ser ett värde i våtmarken. Vad säger du till kritikerna?"

Andra frågor har utformats med svarsalternativ, vilket har fungerat bra – om "annat förslag (utveckla)" finns med som val:

"Storstan har upplevt återkommande översvämningar längs med ån. Vilken åtgärd förordar du?"

1. Kostsamma investeringar i Storstans tekniska infrastruktur för att hantera tillfälliga översvämningar
2. Anlägg våtmarker på jordbruksmark längs med ån. Våtmarkerna kan även bidra med rekreativa och biologiska värden
3. Inför byggnadsförbud för de (omfat-

tande) områden längs med ån som riskerar att översvämmas: förbudet innefattar även en del befintlig bebyggelse.

#### 4. Annat förslag (utveckla)"

50 ord är en bra måttstock för en fråga, och redan 90 - 100 ord uppfattas som väldigt långt: det är svårt att komma ihåg alternativen och frågans komplexitet, och det tar tid att läsa om och fundera. Spelet tappar fart och spelarna kan bli irriterade på att de inte hänger med. Språket bör vara enkelt, även om vissa termer som är viktiga för planeringen (översiktsplan, riksintresse, etc.) inte kan undvikas. Dessa begrepp bör förstås förklaras av spelledaren om det finns en risk att någon av spelarna inte är bekant med dem. Svåra frågor, svåra begrepp, eller frågor som inte berör – här har vi fått mest kritik från spelarna. Det tar tid att formulera goda frågor, och det är värt att utveckla en "frågebänk" så att vissa frågor kan varieras beroende på vilka man spelar spelet med.

I den svenska varianten har vi 30 frågor/spelrutor, vilket har gett en bra variation för 1 - 1 ½ timmes spel. Eftersom olika frågor tas upp vid olika speltillfällen blir spelet inte heller tråkigt för spelledaren.

I den engelska förebilden fanns fyra övergripande temata, med en fjärdedel av frågorna på varje tema. Även om vi har valt att skala bort uppdelningen är det viktigt att se till att frågorna kompletterar varandra; de bör ta upp olika tidsperspektiv på planeringen, olika aspekter av hållbarhet, olika värden i landskapet. Det övergripande temat, samspelet mellan stad och land, bör däremot genomsyra frågorna, såväl i stads

– som landsbygdsfrågorna.

Den inledande och avslutande frågan ramar in spelet, och berör den regionala strategin mer allmänt:

"Inledande fråga. Kommunerna *Storstan* och *Förorten* håller på att ta fram en gemensam översiktsplan för de kommande 20 årens utveckling. Planen ska locka fler boende och företag till kommunerna, men också gynna en hållbar utveckling. Viss förtätning har planerats, men kommunerna menar att en förtättningsstrategi inte räcker. Vilken kompletterande strategi föredrar du?

1. Kuststaden: attraktiva bostäder byggs längs med kusten, delvis på bekostnad av naturområden.
2. Storstan och Förorten växer samman, på bekostnad av jordbruksmark och Förortens identitet som småstad
3. Låt efterfrågan styra: bygg både i staden och på landsbygden.
4. Annat alternativ"

I den avslutande frågan återvänder spelarna till den övergripande strategin, och ombeds nu att utgå från hur de har svarat på de frågor som ställts under spelet:

"Avslutande fråga. Du har nu svarat på ett antal frågor beträffande regionens utveckling. Utnyttja dina svar för att presentera en övergripande och hållbar strategi för bygdens utveckling. Du får endast använda dina tidigare svar för att motivera din strategi."

Spelarna bör påminnas om att hållbarhet har flera olika aspekter (ekonomi, ekologi, sociala och kulturella förhållanden), samt ett kort- och långsiktigt perspektiv. Några spelare har bett om mer tänketid för denna fråga – kan-

ske är detta ett bra tillfälle för fika för att därefter föra en samlad diskussion?

Här slutar spelet i den engelska versionen, men vi har sett ett värde i ett annat avslutande moment. Vi har bett spelarna att formulera sina egna frågor (eller problemställningar), för att fånga upp deras erfarenheter av konflikterna i den stadsnära landsbygden. En idé har varit att spela spelet med boende och andra aktörer i den stadsnära landsbygden, för att därefter spela spelet med politiker eller planerare med de teman och problem som de boende har tagit upp. En annan möjlig avslutning hade varit att använda en flygbild över hembygden och tillsammans med spelarna utforma en spelplan med frågor knutna till olika platser.

#### Referenser

- Qviström, M. 2008. "Stadsnära landskap och fysisk planering i Sverige", i: Qviström, M (red) *Nordiska studier av stadsnära landskap*. JLT-fakulteten, SLU. Alnarp. sid 84 – 129
- Scott, A.J., Carter, C., Reed, M.R., Larkham, P., Adams, D., Morton, N., Waters, R., Collier, D., Crean, C., Curzon, R., Forster, R., Gibbs, P., Grayson, N., Hardman, M., Hearle, A., Jarvis, D., Kennet, M., Leach, K., Middleton, M., Schiessel, N., Stonyer, B., Coles, C. 2013. "Disintegrated development at the rural-urban fringe: Re-connecting spatial planning theory and practice", *Progress in Planning*, 83, sid 1 – 52.

- Faktabladet är utarbetat inom LTV-fakultetens Institution för Landskapsarkitektur, Planering och Förvaltning
- Projektet *Spelplan för en hållbar utveckling* är finansierat av Leader
- Författare: Mattias Qviström, Institution för Landskapsarkitektur, Planering och Förvaltning. Fotograf: Sarah Button.
- Övrig publicering inom projektet: M Qviström, 2013: "Spelet om den stadsnära landsbygden": <http://www.landskapsobservatorium.se/?p=2027>
- <http://epsilon.slu.se>