

Varde på spil - erfaringsopsamling

Kort om projektet

Varde midtby er et af de højt prioriterede områder, der skal planlægges for i den kommende planperiode. Bymidten indeholder både en række generelle træk der er typiske for de danske købstæder og specifikke træk, der skyldes byens geografiske og historiske forudsætninger, særlige bygningstraditioner m.m. De bevaringsværdige sammenhænge og byrums-kvaliteter i den historiske bymidte er det overordnede udgangspunktet for bymidteplanlægningen. Som noget nyt ønsker Varde Kommune *at sætte Varde midtby på spil* for at sikre den bedst mulige planlægning af området kombineret med den størst mulige forståelse af de beslutninger, der træffes i forlængelse heraf. Projektet udføres som et spil, hvor spillepladen er et kort over Varde midtby.

Formål med projektet:

- Sikre input til kommuneplan
- Sikre input til arbejdet med midtbyplanen
- Tydeliggøre muligheder og barrierer i planlægningen
- Skabe et bredt forankret ejerskab af midtbyplanen
- Skabe grundlag for fortætning og omdannelse af Varde midtby med respekt de historiske rammer

Et hovedfokus for projektet har været at belyse mulighederne for at fortætte og omdanne Varde midtby, som i dag rummer en række bevaringsværdige områder. "Spillet" havde derfor også fokus på hvordan det er muligt at udvikle en moderne by i respekt for de historiske rammer.

Forventningerne til "Midtby-spillet" var blandt andet at processen skulle resultere i et scenario (en overordnet dispositionsplan), der viser hvor, til hvad og hvordan der kan ske en omdannelse og fortætning af Varde midtby. Gennem de forskellige faser var det hensigten at formulere en række forslag og ønsker, som vil kunne indgå i den kommende helhedsplan for midtbyen. Forventningen var således at resultaterne af processen skulle udgøre et væsentligt bidrag til udarbejdelse af den endelige helhedsplan for bymidten og Kommuneplan 2010 – 2022.

Resultatet af de 3 afholdte workshops er sammenfattet i:

- En visions- og udviklingsstrategi der skal ses som et forslag til hvordan hovedparten af deltagerne i forløbet ønsker at Varde by skal udvikle sig
- Midtbyperspektivet der formulerer det overordnede udviklingsperspektiv for Varde midtby - baseret på en sammenfatning af de mange ideer - fra primært den første workshop

- Potentielle udviklingsområder i midtbyen hvor der peges på seks potentielle udviklingsområder der på forskellig vis har behov for og rummer muligheder for udviklings tiltag

Betydning for Kommuneplan 2010 – 2022 og bymidteplanlægningen

I forbindelse med udarbejdelse af forslag til Kommuneplan 2010 – 2022 er resultater fra de afholdte workshops indarbejdet som retningslinier for planlægning i Varde by. Det såkaldte midtbyperspektiv vil således fremover være udgangspunkt for udfoldelse og konkretisering af borgernes ønsker og ideer for midtbyen og synliggør samtidig nogle af de primære opgaver for at styrke Varde midtby.

Der er efterfølgende iværksat udarbejdelse af masterplan for to af de potentielle udviklingsområder der blev bearbejdet i "spillet" der tager udgangspunkt i resultaterne fra processen. Ved de møder der foreløbig er afholdt om denne plan, tegner der sig en bred accept af de overordnede rammer der tegnes på baggrund af resultaterne "Varde midtby på spil".

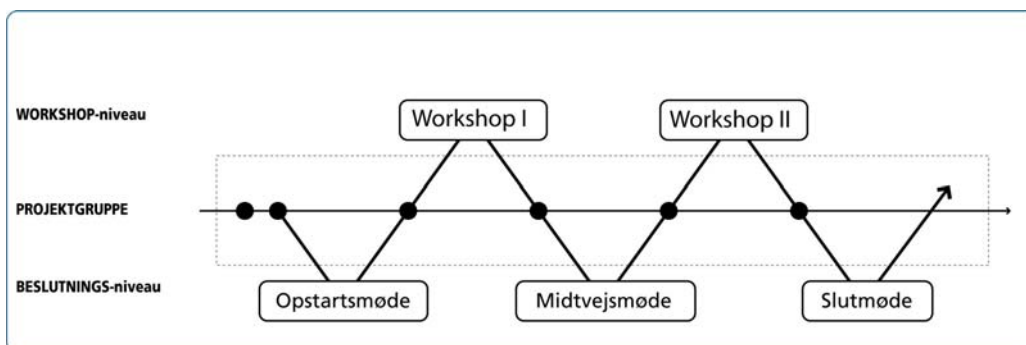
Metode

Betegnelsen spil refererer til *at noget er på spil* og derfor kræver dialog og handling, men også at der opereres med spilleregler, spilleplader, spillekort, spillebrikker og lignende rekvisitter, der målrettes opgaven undervejs.

Spilmetoden satte klare rammer og mål for dialogen, hvorfor forventningen var at gevinsten ville være: En anerkendende og inspirerende dialog, kvalitet og realisme i projektet, bred forankring og ejerskab til projektets indhold og enighed om kompetence- og ansvarsfordelingen.

"Varde midtby på spil" var tilrettelagt som en fokuseret og involverende proces på tre niveauer. Formålet med processen var dels at sikre det nødvendige input til arbejdet med midtbyplanen, dels at tydeliggøre muligheder og barrierer i planlægningen og realiseringen og dels at få et bredt forankret ejerskab til den endelige midtbyplan og kommuneplan.

Diagrammet herunder illustrerer flow'et i processen.



1. *Workshopniveauet* bestod af en række deltagere, som repræsenterer forskellige interesser i midtbyen.
2. *Projektgruppen* bestod af personer fra Varde Kommune og NIRAS Konsulenterne.

3. *Beslutningsniveauet* bestod af Plan- og Miljøudvalget, hvis opgave det var at træffe løbende beslutninger på baggrund af input fra de to øvrige niveauer.

Proces

Formålet med den første workshop var at udvikle og afdække idéer, ønsker og barrierer for en udvikling af Varde midtby og skabe et fælles udgangspunkt for den videre idéudvikling. Spillet på workshoppen foregik på store spilleplader, der blandt andet illustrerer forskellige scenarier for en fortætning og omdannelse af midtbyen. På spillepladen er indtegnet attraktioner og områder med udviklingspotentiale. Den første workshop fokuserede på kortlægning af bevægelsesmønstre, interaktioner mellem ruter, udviklingsområder og attraktioner. Deltagerne skulle i forbindelse hermed søge at karakterisere områdernes kvaliteter eller mangel herpå ud fra ord som behageligt, besværligt, smukt, utrygt etc.

På den anden workshop blev de fremkomne idéer, ønsker og behov fra første workshop konkretiseret i forskellige overordnede scenarier for Varde midtby. Der blev fokuseret på udviklingsmuligheder ud fra temaerne trafikliv, bolig, naturliv, kulturliv og fortætning. På denne måde sætter resultaterne og beslutningerne fra den hidtidige proces rammen for de efterfølgende diskussioner. Som i Workshop 1 foregår "spillet" ved hjælp af rekvisitter som spilleregler, spillebrikker og spilleplader.

Erfaringer

Erfaringen med brug af spilmetoden har generelt set været positiv til kortlægning, analyse, idéudvikling med henblik på at identificere byens styrke, muligheder og udfordringer. Metoden har været et godt redskab til kortlægning af hvorledes borgerne (et udsnit!) bruger byen i forskellige sammenhænge, hvilke steder i byen der opleves som attraktive, problematiske, funktionelle mangler og konkrete udviklingsønsker. Der var generelt set blandt deltagerne en høj grad af konsensus i vurderingen af byens kvaliteter og byens udfordringer.

Det er indtrykket at deltagerne var meget glade for metoden, hvor de med en relevant "styring" kunne sætte ord på ønskerne til byens udvikling. Det er herudover indtrykket at metoden bidrog til at skabe en helhedsforståelse hos deltagerne og dermed frembragte både visionær og samtidig realistiske bud på udviklingstiltag.

I processen deltog repræsentanter fra interesseorganisationer, uddannelsesinstitutioner, kommunale udviklingsråd, borgere, politikere, konsulenter og embedsmænd. Efter den første workshop blev det med henblik på at sikre, at også byens yngre borgere deltog aktivt i processen, etableret et parallelt spilforløb, hvor et udvalg af elever fra Varde Gymnasium deltog i en idé-workshop designet efter samme model som workshop 1. Resultatet herfra udgjorde sammen med opsamlingsmaterialet for workshop 1 det samlede grundlag for den efterfølgende workshop 2 hvor en gruppe fra gymnasiet også deltog. Den oprindelige deltagersammensætning var således udvalgt for snævert idet den yngre aldersgruppes værdier, interesser og brug af byen ikke var repræsenteret. Generelt betraget er sammensætningen af deltagere i workshoppen væsentlig at iagttage idet deltagernes værdier, brug af byen og ønsker til byen m.m. i sagens natur er bestemt af hvilken aldersgruppe man tilhører, livsstil, uddannelsesmæssig baggrund m.m.

Jørgen Mathiesen
Team Plan

