

## Bilder av vardagens platser

Kulturgeografiska reflektioner kring Urbloveprojektet i Malmö

In en artikel rörande *urban exploring* citerar Pinder en intervju där ett urban exploring-projekt beskrivs på följande sätt: "It is about trying to find what's marvellous, life-affirming, or at least exciting about seemingly mundane places ..." (2005:391). Det är trots allt så att en mycket stor andel av oss – i Sverige och världen – bor i områden i städer som är ganska vanliga, vardagliga.

Hösten 2009 fick spelförtaget Ozma Speldesign medel från Vinnova för att utveckla ett sms-baserat orienteringsspel där endast en enkel mobiltelefon behövs. Företaget skulle ansvara för att ta fram produkten, dvs de tekniska lösningar som är kopplade till denna. Karin Ryding och Bobbi Augustine Sand på Ozma insåg att det inte bara handlade om ett spel, utan också om uppfattningar om rum och platser, samarbete mellan individer och grupper med mera. Därför bjöds även några forskare in för att följa och analysera spelutvecklingsprocessen. Jag är en av dem och min uppgift var att reflektera över hur ungdomarna väljer och förhåller sig till platser i sitt bostadsområde, samt i skateboardspelen till staden som skateplats, då de lägger upp spelrutten.

Nu kanske det finns dem som undrar vad som är nytt med detta spel. Idag finns det en mängd olika spel och aktiviteter inom de överlappande genrer "location based games", "pervasive games", "geocaching",

"urban exploring" etc. Urblove skiljer sig bland annat på så vis att det är ett tekniskt sätt mycket enkelt spel som inte kräver avancerad utrustning eller kunskap. Min uppgift har dock inte varit att jämföra med ovanstående spel, utan endast att analysera platserna.

Syftet med föreliggande artikel är att med utgångspunkt i ett antal teoretiska ansatser kring platser och platsers betydelse analysera de platser som ungdomarna valde då de lägger upp spelrutten för det sms-baserade orienteringsspelet Urblove. Jag utesluter i denna artikel helt skateboardspelen. Jag har inte heller lagt någon vikt vid de berättelser som byggdes upp kring platserna i spelen, exempelvis deckargåtor.

### Upplägg och metod

Projektet startade den 1 januari 2010 och avslutades med ett seminarium den 25 mars 2011. De första spelruttena/spelen skapades 2010 och de sista speltesten ägde rum i februari 2011. Spel (om vi exkluderar skateboardspelen) har skapats i följande områden i Malmö med följande grupper:

1. Område: Hermodsdal. Tema: valfritt. Grupp som skapade spel: sex killar i åldern 15–20 år som bor i eller har en koppling till området. Grupp som spelade

spelen: några killar med koppling till området samt tre tjejer i åldern 24–27 år utan koppling till området.

2. Område: Rosengård. Tema: valfritt. Grupp som skapade spel: Niondeklassare på Rosengårdsskolan. Grupp som spelade spelen: åttondeklassare från Rör sjöskolan.
3. Område: Rör sjöstaden/Värnhem. Tema: valfritt. Grupp som skapade spel: Åttondeklassare på Rör sjöskolan. Grupp som spelade spelen: Niondeklassare från Rosengårdsskolan.

Jag har närvarat då spelen på Hermodsdal och Rosengård skapades och spelades, men inte då spelen i Rör sjöstaden/Värnhem skapades eller spelades. Jag fokuserar därför helt på Hermodsdal och Rosengård i denna artikel.

Arbetet bygger på flera olika metoder. Då spelrutterna på Hermodsdal och Rosengård skapades var jag med för att följa och samtala med grupperna och på så vis skapa mig en uppfattning om vilken typ av platser som valdes, ställa frågor då samtliga var samlade och dela ut enkla enkäter rörande platsvalen. Jag har därefter besökt områdena på egen hand för att åter titta på platserna och ta bilder. Slutligen var jag med när spelen testades av en annan grupp vid ett senare tillfälle och hade då möjlighet att ställa frågor till dem som spelade spelen rörande deras uppfattning om platserna och områdena.

Det empiriska materialet som samlats in vid de olika speltillfällena har strukturerats och analyserats med hjälp av olika rumsliga teorier. En sådan är Kevin Lynchs (1960) klassiska teori om de element som vi bygger upp bilden av staden

utifrån. En annan klassiker som jag kopplar till är Henri Lefebvres (1991) rumsliga begreppstriad.

## **Spelrutter i Hermodsdal och Rosengård**

Första gruppen som fick lägga upp en spelrutt var killarna/de unga männen i Hermodsdal. Området anses ha en ganska låg socioekonomisk status, har drygt 3000 invånare och består av flerfamiljshus. Genom media har folk som inte känner till området matats med ett budskap om att området är problematiskt. Anlagda bränder, skottlossning och våldsamheter är sådant som förknippas med Hermodsdal. När jag åkte till Hermodsdal för att vara med när spelrutterna skulle läggas upp funderade jag över möjliga strategier för val av platser. Jag kunde se två möjliga strategier: antingen skulle killarna välja fina, attraktiva platser för att visa att Hermodsdal är något fint trots sitt rykte, eller skulle de utgå från ryktet i syfte att skapa spänning i spelet och kanske till och med ”respekt”. Den första strategin kan kopplas till en tanke om platsmarknadsföring, medan den andra strategin snarare är ett sätt att stärka en mindre fördelaktig image av området.

Jag såg med spänning fram emot att se hur killarna skulle agera. Sex personer, indelade i två lag, deltog. De platser som valdes (varav flera återkom i båda lagens spelrutter) var:

- En bostadsgård, 101:an (”alla känner till denna gård”) (Figur 1)
- En liten lokal dagligvaruaffär (Figur 2)
- Platsen och klockan framför ICA (Figur 3)



Figur 1. Bostadsgården  
101:an.  
Foto: Karin Book 2010.



Figur 2. En dagligvaru-  
affär/närbutik  
Foto: Karin Book 2010.

- Gångtunnel som leder under vägen som separerar Hermodsdal från Gullviksborg (Figur 4)
- Busshållplatsen
- En informationsskylt i kanten av området Gullviksborg

- Skylten utanför polisstationen
- En flaggstång
- En fristående kyrkklocka (klockstapel)

Det mest slående med samtliga platser ovan är att de inte är slående – de är för



Figur 3. Platsen framför ICA.  
Foto: Karin Book 2010.



Figur 4. Gångtunneln mellan Hermodsdal och Gullviksborg.  
Foto: Karin Book 2010.

en utomstående i högsta grad ordinära. Ingen av mina tankar kring hur platser skulle väljas var korrekta. Jag har tittat på de valda platserna om och om igen för att se mönster och tänkbara strategier bakom valen. Det tydliga mönstret är just vardagligheten. Men varför? Varför valde killarna inte mer spännande platser? En anledning

kan förstås vara att mängden extraordinära platser i området är till synes begränsad. En annan trolig anledning är att de valda platserna är vanliga, viktiga, välkända och dem man passerar i olika sammanhang. Därmed var det naturligt att välja dessa – trots bristen på spänning.

Rosengård är ett välkänt, omtalat och



Figur 5. En närbutik.  
Foto: Karin Book 2010.

stort miljonprogramsområde med en stor andel invånare med utländsk bakgrund. Om vi tittar på vilka platser som eleverna på Rosengårdsskolan valde så ser mönstret ganska likartat ut. Eleverna i årskurs 9 arbetade med att lägga upp spelruttor och skapa historier kring dessa i oktober 2010. Klassen delades in i fyra grupper. Två av grupperna gick direkt till RoCent (Rosengårds Centrum, som är ett köpcentrum mitt i området) och letade sedan platser runt detta. En annan grupp utgick från en av deltagarnas gård och valde välkända och vardagliga platser inom en ganska begränsad radie. Den fjärde gruppen utgick från Grisaparken, som de var fast beslutna att ha med i spelet. Parken som är en undanskynd lekplats är välkänd bland de unga och ett tillhåll där de träffas i smyg. Det var just detta ”spänningsmoment” som gjorde att platsen valdes. Runt parken valde gruppen sedan att ha med platser som Rosengårdsbadet, Örtagårdsskolan, en labyrint med flera. Av Rosengårdsgrupperna

var denna grupp den enda som valde mer aktivitetsrelaterade platser. Övriga grupper valde mer passiva, men sannolikt ändå viktiga platser i vardagen. Det spel som valdes ut att representera klassen innehöll följande platser (vilka är representativa för också de andra spelrutterna som Rosengårdsungdomarna skapade):

- En liten lokal dagligvaruaffär/närbutik (Figur 5)
- En lekplats på en innergård (Figur 6)
- En servering inne på RoCent
- City Gross parkering

Valet av platser på Rosengård följer således ett tämligen likartat mönster som de på Hermodsdal, det vill säga föga spektakulära platser med en förankring i ungdomarnas närmaste vardagsmiljö. Det verkade inte finnas någon tanke på att visa upp attraktiva, spännande eller på annat sätt speciella platser i området. Jag konstaterade ovan att den typen av platser knappast





Figur 6. Innergård med lekplats.  
Foto: Karin Book 2010.

finns på Hermodsdal, men på Rosengård bedömer jag läget som gynnsammare. Dels finns här några byggnader som sticker ut rent fysiskt, dels finns det en mängd aktivitetsplatser som skulle kunna väljas. Vidare skulle ungdomarna kunnat anknyta till speciella platser (varav RoCent kanske kan räknas som en), byggnader (Drömmarnas hus, ishallen, ”kinesiska muren” m fl) eller personer (Zlatan, Dallas). Liksom på Hermodsdal hade jag gjort mig en mer dramatisk bild av hur platserna skulle väljas, än vad som sedan blev utfallet.

### **Platserna ur ett Lynch-perspektiv**

En välkänd och klassisk teori rörande stadens och platsens utformning, och uppfattningar av denna, är Kevins Lynchs (1960). Hans bok från 1960 heter *The image of the city*, men här ska image förstås snarare som bild än image, som är ett mer komplext begrepp i nutida geografisk teori. Boken,

och teorin, har också fått kritik för den förenklade synen på staden. Det är emellertid så att om jag tittar på de valda platserna i Hermodsdal kan jag direkt se kopplingar till de element som Kevin Lynch lyfter fram som strukturerande för en stads fysiska form, vilka i sin tur påverkar vår bild av staden: stråk, kanter, områden, noder och landmärken. De flesta människor refererar till dessa element då de skapar sig en uppfattning om en stad eller ett område, menar Lynch. Även på Rosengård fanns det en koppling, men inte lika tydlig just i det vinnande spelet. För tydlighetens skull väljer jag därför att använda Hermodsdalsplatserna som exempel nedan.

Om jag börjar med stråk: ”Paths are the channels along which the observer customarily, occasionally, or potentially moves” (Lynch 1960:47). Killarna i Hermodsdal rörde sig längs bekanta, självklara stråk då de valde platser utan att fundera över rutten mellan platserna. Är dessa stråk lika tydliga och självklara för en som inte känner till

området? Det funderade de inte över. Stråk kan också fungera som barriärer som är svåra att korsa, vilket jag återkommer till.

Rörande kanter skriver Lynch: “They are the boundaries between two phases, linear brakes in continuity” (1960:47). Båda grupperna valde att korsa en stor väg (genom gångtunneln) för att få med en plats på andra sidan vägen, där området Gullviksborg börjar, i sin spelrutt. Vägen är ett stråk om man följer den, men definitivt en barriär om man ska korsa den. Detta förstärks dessutom av att den utgör gränsen mellan två områden. För mig som första gångsbesökare i Hermodsdal var det förvisso inte tydligt att vi hade kommit in i ett annat område, förutom att vi korsat vägen. För Hermodsdalskillarna var detta emellertid centralt i valet av platsen. Känslan av kant var således stark för de boende.

Här kan vi även göra en koppling till ”område”, det tredje av Lynchs element: “Districts are medium-to-large sections of the city ... which are recognizable as having some common, identifying character” (1960:47). Hermodsdal och Gullviksborg såg likadana ut för mig som besökare, men för de boende var områdestillhörigheten och -identiteten viktig och skiljde sig tydligt mellan de två områdena.

Det fjärde elementet är noder och beskrivs på följande sätt av Lynch:

The strategic spots in a city which an observer can enter, and which are the intensive foci to and from which he is travelling ... Or the nodes may be simply concentrations, which gain their importance from being the concentration of some use or physical character, as a street-corner hang-out or an enclosed square. (Lynch 1960:47)

Med koppling till den första definitionen kan busshållplatsen eventuellt klassas som en nod, medan den andra definitionen kan tillämpas på flera av platserna. Hur vardagliga och vanliga de än må te sig så fungerar de som noder för invånarna. Det är där de träffas, hänger och snackar. I Rosengårdsfallet utgör RoCent den primära noden, både socialt och sett ur ett kommunikationsperspektiv.

Det sista av Lynch element är landmärket, som beskrivs som: “another point of point-reference ... They are usually a rather simple defined physical object: building, sign, store, or mountain” (Lynch 1960:48). Flera av de valda platserna i Hermodsdal kan kategoriseras som landmärken ur ett modest perspektiv: skylten, klockan utanför affären, flaggstången och kyrkklockan.

## Platsernas betydelse

Det är vanligt att definiera sig själv genom en plats. En plats är inte bara fysisk utan också laddad med mening. Den speglar de människor som bor och verkar där, men i lika hög utsträckning en stereotypifierad bild av, eller snarare förutfattad mening om, platsen och dess invånare. Utifrån detta perspektiv gör sig ungdomarna i Hermodsdal ingen illusion om något utöver det vanliga och vardagliga. Frågan är dock om platserna representerar områdets faktiska identitet eller den av omgivningen förväntade? För en vidare diskussion se avsnittet om Lefebvres rumsliga triad nedan.

Det modesta, icke-spektakulära urvalet av platser vittnar sannolikt också om en brist på planerade, organiserade platser för unga människor på Hermodsdal, samt på grund av denna brist skapande av ytterst

informella mötesplatser, så kallade "third places". Third places är, enligt Oldenburg (1989, 2000) som myntade begreppet, just informella, närbelägna, tillgängliga mötesplatser i lokalsamhället/bostadsområdet. Oldenburg använder exempel såsom ungdomshus och caféer, men jag vill hävda att flera av de valda platserna på Hermodsdal fungerar som third places eftersom mer organiserade alternativ mer eller mindre saknas (med undantag av t ex Lilla Växthuset). Så är fallet när det gäller platserna på Rosengård också, men här finns ett rikare utbud av organiserade third places. Det är därför i Rosengårdsfallet förvånande att dessa knappt syns i spelen.

Jag vill här också knyta an till begreppet *geografisk rörlighet*, som definierar det område en individ använder i sitt dagliga liv. På engelska talar man om *environmental* eller *territorial range*, eller på svenska räckvidd (Matthews 1992). Ett annat begrepp som också används är *home range*, med vilket menas det avstånd från hemmet som en person färdas för att till exempel leka och utöva fritidsaktiviteter. Den geografiska rörligheten, eller räckvidden, utökas med ökande ålder för att sedan småningom minska igen. Den uppvisar också skillnader utifrån sociala, ekonomiska och andra förutsättningar. Således kan vi anta att ungdomarnas geografiska rörlighet eller räckvidd är klart större än ett barns och sträcker sig utanför närmiljön (Bronfennbrenner 1979). Vad vi emellertid såg i exemplen Hermodsdal och Rosengård var att valet av platser indikerade att den geografiska rörligheten hos flertalet av de ungdomar som medverkade präglas av närområdet och dess utbud – och därmed är ganska begränsad.

Lieberg studerade i sin avhandling (1992) aktiviteter och rum/platser som används bland tonåringar i ett bostadsområde i Lund. Baserat på sina resultat gör han en indelning av ungdomarna i tre grupper: de hemorienterade, de föreningsorienterade och de kamratorienterade. Denna indelning liknar Hermanssons (1988): de föräldraorienterade, de omvärldsorienterade samt de kamratorienterade. Om jag använder denna indelning på de ungdomsgrupperna som lagt upp Urblovespel kan jag se att i synnerhet en av grupperna (de kamratorienterade) framträder tydligt. Jag gör här antagandet att Hermodsdalskillarna i hög grad representerar kamratorienterade ungdomar, med tanke på de aktiviteter och platser de angav som viktiga då jag samtalande med dem samt utifrån förhållandet till de valda platserna i spelen. De som främst förde talan bland Rosengård ungdomarna tillhörde också denna grupp, men här fanns representanter också för de övriga två grupperna. Enligt såväl Lieberg som Hermansson tillbringar de kamratorienterade ungdomarna mycket av sin tid i sitt område eller sin del av staden, där de träffar kompisar på olika offentliga platser eller på lokala ungdomsgårdar (eller liknande). I motsats till de omvärlds/föreningsorienterade ungdomarna deltar de endast i liten utsträckning i organiserade fritidsaktiviteter. Lieberg refererar till Alberto Melluccis begrepp "nomads of the present" för att beskriva hur dessa ungdomar lever i nuet och engagerar sig främst i det som händer där och då. Livet kretsar kring kompisarna eller "gänget" och bestämda träffpunkter i området. Lieberg beskriver det som en informell, icke-organiserad rationalitet.



## En tillämpning av Lefebvres rumsliga triad

Henri Lefebvres (1991) begrepp kring hur olika rum produceras, uppfattas och används kan anlitas för att diskutera spänningen i synen på platserna i Urblovespelen. Lefebvres begreppsapparat innehåller följande indelning, vilken benämns den konceptuella triaden (och jag tar mig här friheten att blanda svenska och engelska begrepp):

- *Spatial practice* kan också benämnas *perceived space* på engelska och *faktiskt rum* (eller det rum vi kan se/förnimma) på svenska.
- *Representations of space* refererar till ett konceptuellt rum och benämns på svenska även *diskursivt rum* som formulerats och konstruerats av ”experter” och ”teknokrater”, såsom planerare, arkitekter och andra med makt. Lefebvre talar också om detta som *conceived space*, vilket med en rak översättning blir uppfattat rum. Det handlar således om en dominerande uppfattning om hur ett rum i mer abstrakt bemärkelse är och bör tolkas baserat på makt, ideologi och kunskap. Det mest konkreta exemplet på detta är kartor, men det kan handla om mer abstrakta uppfattningar och diskurser också.
- *Representational space* är det *levda rummet* i det vardagliga livet, vilket är kopplat till invånarna och brukarna. Detta rum är kopplat till det fysiska rummet men det är också baserat på symboler, bilder och erfarenheter hos invånarna och brukarna. De levda upplevelser som uppstår i rummet är ett resultat av det dialektiska förhållandet

mellan *spacial practice/perceived space* och *representation of space/conceived space*, eller som Zhang uttrycker det: ”The third term of lived space is balanced carefully between the two poles of conceived space (purely idealism) and perceived space (pure materialism)” (2006:221). På så vis handlar det om att ett fysiskt rum ges en social mening.

Jag hade en uppfattning om de platser jag skulle besöka baserat på den diskursiva rumsuppfattningen som jag fått genom kartor, media, expertutlåtanden och den gängse officiella uppfattningen om olika områden, till exempel miljonprogrammets områden, som jag som urbanforskare har. Det är med denna uppfattning jag anländer till de områden där spelrutterna ska skapas. Jag följer med ungdomarna när de väljer ut platserna till sina rutter och det jag då ser är primärt sådant som har med *spatial practice* och det faktiska rummet att göra. Jag ser en alldeles vanlig busshållplats och en ordinär gård etc. För mig har dessa platser ingen mening och laddning utöver det rent fysiska, faktiska. Vad som är svårare att komma åt, och som är av mycket stor betydelse för hur ungdomarna förhåller sig till sitt område, har snarare med det levda rummet att göra. För ungdomarna är de valda platserna säkert inte bara en faktisk plats, som en busshållplats eller en grå gångtunnel. Busshållplatsen eller gården är viktiga mötesplatser och gångtunneln symboliserar gränsen mellan två bostadsområden. För dem som brukar och har ett förhållande till platserna finns det en meningsladdning, de utgör delar av det levda rummet.

På en av skolorna kommenterade lärarna elevernas val av platser med att de tyckte att de var tråkiga. Varför valde de inte vackra eller historiskt intressanta platser? Precis som jag har de en syn på vad som är intressant och därmed värdefullt, enligt en överordnad diskurs – de vuxnas diskursiva rum.

### **Hur kan spelen användas?**

Jag ser möjliga användningar av spelen som metod på olika geografiska nivåer i geografiundervisning och inom andra relativt breda områden. Det ungdomarna valt att skildra är främst de allra närmaste, vardagliga miljöerna. Spelens uppenbara användning, i synnerhet ur ett invånarperspektiv, ligger främst på områdesnivån/lokalnivån. Den andra nivån är en större eller högre geografisk nivå där hela staden inkluderas och spelen syftar till att visa upp områdena och staden utåt.

På lokalnivån i bostadsområdet kan spelen användas på fler olika sätt:

- Att med utgångspunkt i ungdomarnas/invånarnas val av platser och berättelser som dessa öka medvetenheten om närområdet. Det kan handla om att invånarna ska lära sig och känna sig bekväma med att uppleva och reflektera över vardagens platser och genom detta öka platskänningen och platskänslan, eller för att använda det mer passande engelska begreppet *sense of place*. Ungdomarna som la upp spelrutten inom Urbloveprojektet hade svårigheter med att uttrycka varför platserna valts och vad de betyder. Att diskutera och försöka

reflektera över spelrutterna kan om man ger det tid vara ett utmärkt sätt att diskutera vad platserna och området står för och betyder för invånarna. I förlängningen torde en ökad platskänning ge ökad säkerhet och trygghet för invånarna.

- Att använda mobilspelen för att öka platskänning och -känsla i närmiljön kan göras i flera olika skolämnen: geografi (förstå vad olika platser betyder, används till och hur de förhåller sig till varandra), svenska (berätta och i ord beskriva vad platsen står för, samt skapa fiktiva berättelser kring spelrutten), samhällskunskap (förstå hur samhällsstrukturer formar vår närmiljö), idrott och hälsa (orientera och röra sig i vardagens miljöer) etc. Till detta kan också kopplas att utföra olika aktiviteter på platsen; från att bara observera till att reflektera, göra och till och med förändra (se Pinder 2005).
- Spelen möjliggör också en samverkan mellan olika skolämnen, såsom geografi och svenska.
- Vi kan också vända på det och peka på att lärarna och de som träffar ungdomarna i deras vardagsliv genom spelen kan få värdefull kunskap om vilka miljöer som har betydelse för ungdomarna och vilka erfarenheter och självbilder de bär på.
- Till detta kan vi också tillägga att inte bara skolans personal kan lära av de rutten och platser som ungdomarna väljer, utan också t ex planerare. Att låta ungdomarna visa sina platser under lekfulla former kan vara ett inlägg i planeringsdebatten.

Nästa nivå där spelen kan användas är den interlokala nivån – vilket var en betydande del i de speltester vi gjorde inom Urblove:

- Genom att låta invånare i olika områden lägga upp spelrutter och sedan låta invånare från andra stadsdelar spela spelen ökar kunskapen och kännedomen om andra stadsdelar.
- I förlängningen brukar kunskap leda till förståelse. Malmö är en segregerad stad, vilket delvis bottnar i just okunskap om de andra och andra områden. I detta sammanhang vill jag nämna att det fanns stor oro bland eleverna på Rörsjöskolan då de satt på bussen på väg mot Rosengård. Många av dem hade aldrig varit på Rosengård och den (negativa) bild de hade av området hade formats av media och rykten. Efteråt konstaterade de: ”Det var ju ett helt vanligt område och Rosengårdseleverna var jättetrevliga”.
- Att spela spel och besöka andra områden handlar också om att upptäcka staden och därmed öka både den geografiska rörligheten och utbudet för individen.
- Ett led i att lägga upp spelrutter för ”externa” spelare/besökare är också ett sätt att reflektera över sitt eget område; vilka karaktäristika har området, vad vill vi berätta genom de platser vi väljer? Vad är vi stolta över?

Spelen kan också användas som ett sätt att marknadsföra staden utåt:

- När Malmö idag marknadsför sig för turister och besökare finns det ett antal givna platser och attraktioner; Västra hamnen, Lilla Torg, Malmöhus,

parkerna etc, men även Rosengård har i viss utsträckning kommit att bli en attraktion. Att använda orienteringsspel, vilket också gjorts i turismsammanhang, är ett utmärkt sätt att skapa intressanta turistrutter och koppla en historia till ruten.

- Det skulle i detta sammanhang också vara intressant att gå utanför det givet turistmässiga och visa upp alla sidor av Malmö, dvs att ha rutter som sträcker sig genom de mindre turisttöta delarna av Malmö.
- Marknadsföringsspel kan läggas upp av stads- och turismplanerare, men det vore än mer spännande att som en kontrast erbjuda olika rutter som helt olika individer/grupper i Malmö lagt upp.

Avslutningsvis vill jag framhålla den geografiska flexibiliteten i ett så pass enkelt spel som Urblove. Vi har endast testat spelen i urbana miljöer men de kan lika gärna användas i mindre orter och icke-urbana miljöer. Likaså vill jag påpeka att spelen inte är ungdomsspel. Det kan lika väl vara vuxna som lägger upp rutter och väljer platser, även om jag främst lyfter ungdomsperspektivet ovan. De kan användas som ett redskap för att barn och ungdomar ska samarbeta, eller ungdomar och vuxna.

## Avslutande diskussion

Hur kan vi förklara det faktum att de platser som ungdomarna i Rosengård och Hermodsdal valde ut till sina spel var enkla och vardagliga? Handlar det om ett planeringsfel, som orsakat en brist på spännande, attraktiva platser – det vill säga en direkt konsekvens av det faktiska rummet?

Eller handlar det om sociala strukturer och förväntningar, att ungdomarna i dessa områden inte tror att de har något att visa upp – det vill säga en konsekvens av att det levda rummet påverkas av såväl det faktiska, fysiska rummet och det diskursiva rummet som anger att de aktuella områdena tyngs av problem och utanförskap? Eller har det att göra med en okunskap om vad rummet kan vara och ge och hur man tar det i besittning på en högre nivå – och på så vis utmanar det förhärskande diskursiva rummet? Eller är det min syn på rummet som är bunden av främst det faktiska rummet genom de modesta platser som visas upp och har jag som extern besökare inte förmåga se och förstå det levda rummets innehåll, symboler och värden – det vill säga okunskapen ligger hos mig, inte invånarna?

Här kommer jag att tänka på Knox och Marstons (2004) beskrivning hur kognitiva bilder av rummet skapas (med en referens till Golledge & Stimpson 1987). Det finns ett faktiskt, fysiskt rum (vilket då motsvarar Lefebvres faktiska rum). Trots detta uppfattar olika individer det på olika sätt. Knox och Marston illustrerar detta genom ett system av olika filter. Rummet finns där och sänder ut ”ett miljömässigt, fysiskt budskap”. Detta filtreras genom vårt sinnesfilter där till exempel syn- och hörselkapacitet är avgörande. Nästa filter är ett personlighetsfilter bestående av kön, ålder, socioekonomisk status, civilstånd etc. Vid olika tidpunkter i våra liv ser vi och värdesätter olika egenskaper hos rummet. Det sista filtret är ett övergripande kulturfilter som påverkar våra attityder och värderingar. Den kognitiva bild vi har av olika rum är därmed filtrerad på flera olika

sätt. Ett barn och en vuxen ser helt olika saker, ett barn som vuxit upp i ett miljöprogramsområde ser andra saker än ett barn som vuxit upp i en liten by etc. Ett spel som Urblove sätter verkligen fingret på det faktum att våra filter ser olika ut. Att använda spelet som en utgångspunkt för att undersöka detta närmare vore verkligen spännande för mig som kulturgeograf, men också för de barn/ungdomar och klasser, eller vuxna, som lägger upp spelen. Vad ser vi där ute och vad betyder det för oss? Utifrån detta kan såväl fysisk planering som samhällsstrukturer, kulturer och den individuella personligheten diskuteras.

## Referenser

- Bronfenbrenner, Urie (1979) *The ecology of urban development*, Harvard University Press, Cambridge.
- Golledge, Reginald & Robert Stimpson (1987) *Analytical behavior geography*, Croon Helm, Beckenham.
- Hermansson, Hans-Erik (1988) *Fristadens barn. Om ungdomars livsstilar, kulturer och framtidsperspektiv i 80-talets Sverige*, Daidalos, Göteborg.
- Knox, Paul & Sally Marston (2004) *Human geography: places and regions in global context*, Pearson Education, Upper Saddle River.
- Lefebvre, Henri (1991) *The production of space*, Blackwell, Oxford.
- Lieberg, Mats (1992) *Att ta staden i besittning. Om ungas rum och rörelser i offentlig miljö*, Byggnadsfunktionslära, Lund.
- Lynch, Kevin (1960) *The image of the city*, Technology Press, Cambridge.
- Matthews, M H (1992) *Making sense of place: children's understanding of large-scale environments*, Harvester Wheatsheaf, Hemel Hempstead.
- Oldenburg, Ray (1989) *The great good place: cafes, coffee shops, community centers, beauty*

- parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*, Paragon House, New York.
- Oldenburg, Ray (2000) *Celebrating the third place: inspiring stories about the "great good places" at the heart of our communities*, Marlowe & Company, New York.
- Pinder, David (2005) Arts of urban exploring, *Cultural Geographies* 2005(12): 383–411.
- Zhang, Zhongyuan (2006) What is lived space? *Ephemera* 6(2): 219–223.
- Frågor rörande Urblovespelets uppbyggnad och möjligheterna att använda det i t ex skolan hänvisas till Karin Ryding på Ozma Speldesign i Malmö (karin@ozma.se).

*Karin Book, fil dr i kulturgeografi, är lektor i idrottsvetenskap, Institutionen för idrottsvetenskap och ansvarig för fritidsvetenskap på Malmö högskola, samt är vice ordförande i Geografilärarnas Riksförening. Mejl: karin.book@mah.se*

## kontakt med kretsarnas styrelser

---

*Ytterligare uppgifter om kretsarna, deras styrelser och verksamhet finns på [www.geografitorget.se](http://www.geografitorget.se)*

### Södra kretsen

Ordförande: Bengt Nilvén, Prästvågen 4, 247 45 Torna Hällestad, tel: 0730-35 32 49, mejl: bengtnilven@hotmail.com

### Stockholmskretsen

Ordförande: Gunvor Larsson, Furunäsvägen 12, 181 43 Lidingö, tel: 08-765 53 07, mejl: gula@enskildagymnasiet.se

### Östra kretsen

Ordförande: Pia Anderson, Kungsbro Grindtorp 2, 590 75 Ljungsbro, tel 013-663 89, mejl: piaan613@gmail.com

### Vänerkretsen

Sekreterare och kassör: Ann Engström-Åberg, Hjortronstigen 2, 695 30 Laxå, tel: 0584-124 23, 070-55016 02, mejl: ann.engstrom-aberg@telia.com

### Västra kretsen

Ordförande: Anneli Andersson-Berg (Katrinelundsgymnasiet), Haga Nygata 29 A, 413 01 Göteborg, tel: 031-13 39 96, 0705-193 996, anneli.andresson.berg@educ.goteborg.se

### Kronobergskretsen

Ordförande: Peter Bengtsson, Västerportsvågen 22, 352 62 Växjö, mejl: peter.bengtsson@personal.tingsryd.se