

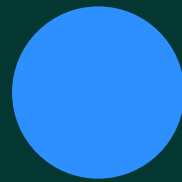
DANSK RESUMÉ, 2020

CoC
Playful
Minds

Children, play, and the built environment

WHAT CAN WE LEARN FROM CO-CREATION
AND EMBODIED COGNITIVE SCIENCE?

**Inspired by
children**



Dansk resumé

I gennem de seneste år er der indenfor arkitektur, design og planlægning, på både nationalt og internationalt plan, opstået en voksende interesse omkring børns oplevelser af og perspektiver på det bebyggede miljø. Her bliver børns fysiske, mentale og sociale behov i stigende grad taget alvorligt, og børn ses hyppigere som aktive deltagere, der skal involveres i brugen, såvel som samskabelsen, af det bebyggede miljø. Dette ses blandt andet tydeligt gennem det støt stigende antal byer, der indfører målsætninger for skabelsen af såkaldte 'børnevenlige bymiljøer'. Ligeledes ses der en stigning i fokus på deltagerorienterede metoder, der involverer børn og unge i udviklingen og formgivningen af det bebyggede miljø. Dette kaldes ofte 'samskabelse'.

Stigning i målsætningen om børnevenlige bymiljøer og fokus på samskabelse som metode fremhæver tilsammen et væsentligt skift i tilgangen til, og forståelsen af, hvorledes børn involveres i arkitektur- og byplanlægning. I dag ses børn i stigende grad som aktive, snarere end passive deltagere i udviklingen og formgivningen af byens rum og det bebyggede miljø. Sideløbende hermed italesættes der i stigende grad en bekymring omkring det bebyggede miljøes indvirkning på børns fysiske og mentale sundhed. Dette har samtidigt skabt en fornyet interesse for, hvordan leg og læring gennem leg, som aktiv del af det bebyggede miljø, kan være nøgleparametre i børns holistiske og sunde udvikling.

Dette forskningsprojekt har haft til formål at udforme en rapport, der, gennem et systematisk litteraturstudie, belyser den eksisterende internationale forskningsbaserede viden, omkring hvorledes vilkårene for børns leg, læring gennem leg

og kreativitet kan fremmes og forbedres i det bebyggede miljø. I sammenhæng hermed har formålet med litteraturstudiet været at identificere praksisbaserede eksempler på, hvorledes børn aktivt kan deltage i samskabelsesprocesser i forhold til udviklingen af det bebyggede miljø.

Forskningsprojektet er igangsat og finansieret af CoC Playful Minds og er blevet udført af arkitektur og urban design forskere fra Institut for Arkitektur, Design og Medieteknologi på Aalborg Universitet.

I overensstemmelse med CoC Playful Minds' overordnede vision og strategi om at udvikle Billund til 'Børnenes Hovedstad', **bidrager dette forskningsprojekt således med at** opbygge viden omkring, hvorledes man designer bedre og mere børnevenlige bebyggede miljøer/byrum, der opmuntrer til børns leg som en mulig vej til læring og sundhed. Derudover har forskningsprojektet fokus på, hvordan børn aktivt kan involveres i samskabelsesprocesser, der kan bidrage til udviklingen af mere børnevenlige bebyggede miljøer.

Forskningsprojektet har altså haft til formål, kritisk, at undersøge den eksisterende forskningsbaserede viden indenfor det tværfaglige emne børn, leg, læring gennem leg og kreativitet i det bebyggede miljø. Samtidig er væsentlige områder, hvor der mangler forskningsbaseret viden, blevet identificeret.

Teoretisk er forskningsprojektet og det systematiske litteraturstudie baseret på to grundlæggende perspektiver: 1) det bebyggede miljø og samskabelse (på engelsk 'co-creation') samt 2) det bebyggede miljø og kropsljret tænkning (på engelsk 'embodied cognition'). Begge perspektiver tager udgangspunkt i den eksisterende forskningsbaserede viden indenfor faglighederne urban design, byplanlægning og arkitektur.

Det første perspektiv, om samskabelse, undersøger, hvorledes børn og unge kan deltage i samskabelsen af det bebyggede miljø og dermed potentielt skabe bedre og måske mere børnevenlige byer. Herunder henviser begrebet 'samskabelse' til inddragelsen af børnene som aktive deltagere i forskellige faser af designprocessen.

Det andet perspektiv, om kropsljret tænkning, undersøger, hvordan arkitekturen og designet af det bebyggede miljø påvirker – og muligvis forbedrer – børns leg, læring gennem leg og kreative kompetencer. Generelt betegnes perspektivet om kropsljret tænkning som et tværfagligt forskningsfelt med fokus på de menneskelige kognitive- og oplevelsesmæssige mekanismer. F.eks. hvilken rolle erkendelse, opfattelse, følelser, hukommelse, fantasi og erfaring spiller for forståelsen og oplevelsen af det bebyggede miljø. Det er karakteristisk, at denne type forskning opfatter leg som en aktivitet, der, på barnets eget initiativ og ud fra barnets eget engagement, er en positiv og meningsskabende læringsproces samt et barns kreative måde at udfolde, transformere og engagere sig i verden på.

Rapporten er overordnet set struktureret i tre hoveddele: Første del indeholder de indledende kapitler med nøgleinformation om forskningsprojektets mål, metode og teoretiske grundlag (kapitel 1, 2 og 3). Anden del præsenterer resultaterne

af litteraturstudiet og de identificerede eksempler fra praksis (kapitel 4, 5, 6 og 7). Tredje del afrunder rapporten med de væsentligste delkonklusioner, fremtidige anbefalinger og referencer (kapitel 8 og 9).

I kapitel 1, 'Introduktion', skitseres relevansen og den aktuelle kontekst. Her gives en begrundelse bag det teoretiske dobbeltperspektiv, der kombinerer samskabelse og kropsljret tænkning for at forstå, hvordan det bebyggede miljø påvirker – og potentielt fremmer – børns leg, læring gennem leg og kreativitet. **Dette efterfølges af kapitel 2, 'Teoretiske Rammer',** hvor der gives en mere detaljeret introduktion til de to teoretiske perspektiver omkring samskabelse og kropsljret tænkning. Her defineres nøglebegreberne: børn, det bebyggede miljø, leg, læring gennem leg og kreativitet.

I kapitel 3, 'Metode', gives et resumé af den metodiske tilgang til det systematiske litteraturstudie og kriterierne for inkludering/ekskludering af tidsskriftartikler, samt for kritisk vurdering af de fundne kilder, præsenteres.

I forlængelse heraf præsenteres i kapitel 4 til 7 resultaterne af analysen. Dette er struktureret og opdelt i forskellige undertemaer, hvor hvert kapitel afsluttes med en oversigt over væsentligste delkonklusioner og resultater.

I kapitel 4, 'Børn i det bebyggede miljø: Forskningskontekst', præsenteres de generelle rammer og forskningsbaggrunde(n), der er relateret til spørgsmålene om børns inddragelse og brug af det bebyggede miljø samt forbindelserne mellem bebygget miljø, leg og børns sundhed og udvikling.



I **kapitel 5, 'Børn som aktører i det bebyggede miljø'**, gives en oversigt over aktuelle diskussioner om børns interaktioner og samspil i det bebyggede miljø. Her analyseres emnerne for børns oplevelse af det bebyggede miljø og kreative interaktion gennem leg. Desuden gennemgås, ud fra en kritisk vinkel, begrebet 'affordances' – altså de rumlige virkemidler og anvendelsesmuligheder – indlejret i det bebyggede miljø samt ideerne om risikabel leg og nysgerrighed i børns engagement i det bebyggede miljø.

I **kapitel 6, 'Bebygget miljø som pædagogisk rum: Fremme af børns holistiske udvikling gennem leg'**, præsenteres den nuværende tankegang indenfor felterne 'design til leg' og 'læring gennem leg'. Det gøres med udgangspunkt i såkaldte 'formelle legemiljøer', som f.eks. uddannelsesrum samt den nyere bevægelse mod legeoplevelser udfoldet i mere diverse eller forskelligartede byrum og bebyggede miljøer.

I **kapitel 7, 'Gennemgang af praksis'**, diskuteres de forskellige elementer, der er forbundet med arkitekt/designer-barn-samarbejdet omkring det bebyggede miljø. Dette gøres for at tydeliggøre den eksisterende praksis for samskabelse med børn omkring det bebyggede miljø samt for at udvikle en kritisk kommentar til sådanne samskabelsesprocessers typiske kendetegn og funktioner.

Efter gennemgangen af disse fire kapitler **opsummerer kapitel 8, 'Fremtidig forskning og praksis'**, de temaer, der er afdækket i det systematiske litteraturstudie. Desuden drøftes de vigtigste implikationer af vores undersøgelser og resultater. Desuden fremhæves identificerede "videnshuller" og anbefalinger til fremtidig forskning og praksis.

'References' indeholder den fulde liste over anvendte kilder og referencer i rapporten samt en oversigt over de 159 tidsskriftartikler

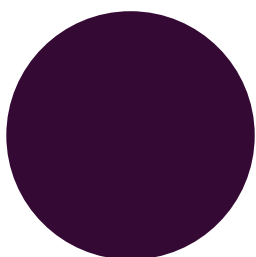
fundet i det systematiske litteraturstudie. Disse 159 artikler er sorteret og oplistet efter teoretisk perspektiv – under henholdsvis 'samskabelse' og 'kropslejret tænkning'.

Således er det overordnede resultatet af denne forskningsrapport en sammenfatning, der, for første gang, kombinerer og undersøger eksisterende forskningsbaseret viden tilknyttet emnerne 'børn i byen' og 'leg i det bebyggede miljø' for på den måde systematisk at kunne udvikle en forståelse af: 1) de forskellige komponenter forbundet med arkitekt/designer-barn-samarbejdet omkring det bebyggede miljø såvel som 2) de forskellige tilgange og metoder, der konceptualiserer og undersøger børns interaktioner eller samspil med det bebyggede miljø.

Metodisk er dette forskningsprojekt og det systematiske litteraturstudie udført ved at identificere i alt 83 nøgleord tilknyttet de overordnede emner: samskabelse, kropslejret tænkning, det bebyggede miljø, børn, leg, læring gennem leg og kreativitet (på engelsk: co-creation, embodied cognitive science, built environment, children, play, playful learning and creativity). Disse nøgleord er kombineret i en søgning i de to videnskabelige databaser: Scopus og Web of Science. Denne søgning gav i alt 2.333 fagfællebedømte forskningsbaserede tidsskriftartikler, som efterfølgende blev reduceret til 159 relevante tidsskriftartikler ved fjernelsen af dobbeltgængere og gennemsyn for faglig og tematisk relevans. De 159 tidsskriftartikler blev efterfølgende afsøgt for relevante praksisbaserede eksempler, for at der derigennem kunne skabes et kritisk overblik over allerede eksisterende og anvendte tilgange til designorienteret samskabelse med børn. Denne praksisorienterede afsøgning identificerede i alt 20 eksempler fra international praksis, hvoraf fem af eksemplerne anses som særligt bemærkelsesværdige og til inspiration for videre forskning og praksis indenfor emnet.

Disse fem særligt bemærkelsesværdige eksempler var fordelt mellem tre eksempler fra Australien, én fra USA og én fra Storbritannien. Disse fem eksempler bidrager alle med gode praksisbaserede vinkler på, hvorledes børn kan deltage i samskabelsesprocesser omkring det bebyggede miljø. På baggrund af den kritiske analyse, af de 159 tidsskriftartikler og 20 praksisbaserede eksempler, præsenteres i denne forskningsrapport en række delkonklusioner, der udfolder relationen mellem børn og det bebyggede miljø fra både et samskabelsesperspektiv og et kropslig-tænkning-perspektiv samt peger på mulige "videnshuller" i den eksisterende forskningsbaserede litteratur. Tilsammen giver dette anledning til at opliste en række væsentlige delkonklusioner og anbefalinger til fremtidige fokusområder og indsatser i både forskning og praksis.

Første væsentlige delkonklusion er relateret til perspektivet om den kropslige tænkning, der peger på, at leg og læring gennem leg er en oplevelsesmæssig, kropslig, multisensorisk, følelsesbetonet og bevægelsesbaseret aktivitet. Dermed er leg og læring gennem leg ikke aktiviteter, der udelukkende opstår i et (lukket) vakuum, som f.eks. i mere 'formelle legerum' etableret på skoler, i børnehaver og på legepladser. Derimod bliver de påvirket af alle typer fysiske bebyggede miljøer, hvor børn dagligt opholder sig, herunder f.eks. hvad vi i denne rapport betegner som 'uformelle rum', såsom nabolaget, det offentlige byrum eller byens gader og pladser, samt ikke mindst af de mennesker, såsom kammerater og forældre, som børnene er omgivet af i dagligdagen.



En vigtig pointe, i relation hertil, er, at børn selv identificerer hvilke anvendelsesmuligheder, der er i et givent rum eller bebygget miljø, også selvom rummet/bymiljøet ikke er special-designet til børns bevægelse og leg. Børn har således en evne til at se og opfange et rums/bymiljø virkemidler og se nye anvendelsesmuligheder eller potentialer for leg. Børn kan således igennem leg aktivt "forvandle" eller kreativt transformere et rum/bymiljø, så det passer til deres formål. Både indendørs og udendørs hulebygning er et godt eksempel herpå. Dermed kan de samme faciliteter i det bebyggede miljø ofte indbyde og invitere til mange forskellige anvendelsesmuligheder, handlinger og aktiviteter afhængigt af børnenes alder, køn, evner eller baggrund.

Set ud fra perspektivet om kropslig tænkning kan børn således bedst opfattes som aktører, der løbende aktivt udforsker og kreativt engagerer sig i det bebyggede miljø. I denne proces bliver det at lege et middel til at samskabe nye rum eller steder, og dermed høster børneneviden om eller forståelse af verden omkring dem. Derfor kan det bebyggede miljø fungere som et såkaldt 'pædagogisk rum' på to måder: gennem børns spontane interaktioner og samspil med det bebyggede miljø samt gennem både omhyggeligt planlagt leg og lærerlig leg. Desuden åbner dette også potentialet for såkaldt stedskabelse eller stedsudvikling gennem leg. Herved omdannes uventede steder i byen, såsom busstoppestedet eller et ledigt gaderum, til midlertidige rum for leg. Dette kan ske gennem mindre designinterventioner, hvor nye 'læringslandskaber' opstår, og hvor der gives mulighed for ikke kun meningsfuld leg og læring gennem leg, men også for at børn og f.eks. pædagogisk personale og/eller forældre aktivt kan få indflydelse på stedets udformning gennem en samskabelsesproces.

Den anden væsentlige delkonklusion er, at måden, hvorpå børn interagerer med og oplever det bebyggede miljø, altid er relationel og afhænger af børnenes kropslige og kognitive evner. I overensstemmelse hermed formuleres ideen om 'de rumlige virkemidler' og 'det bebyggede miljø anvendelsesmuligheder' (på engelsk: affordances), det vil sige, de forskellige anvendelsesmuligheder som det byggede miljø tilbyder et barn, afhængig af barnets evner og udfoldelsesmuligheder. Det betyder, at de samme aspekter af det bebyggede miljø giver og inviterer til forskellige legeaktiviteter, afhængigt af f.eks. børns alder, køn, baggrund, kropsstørrelse og kropslige handlekapaцитet. Endnu vigtigere er, at børns kapacitet til at opfatte rummets virkemidler, anvendelsesmuligheder og forskellige invitationer til leg i det bebyggede miljø ikke blot er en passiv reaktion på forud-designede eller special-designede legemiljøer. I stedet er det også et aktivt og kreativt engagement, der gennem legen transformerer de eksisterende faciliteter og muligheder, som det bebyggede miljø tilbyder.

Som det fremgår af flere af tidsskriftartiklerne i litteraturstudiet, har børn evne til at identificere nye legemuligheder, selv i såkaldte 'uformelle legerum' (legerum skal her forstås som den danske oversættelse af play spaces), der ikke specifikt er designet eller udformet til at støtte op om børns bevægelse og leg. Derudover er der i den undersøgte litteratur en voksende forståelse for, at børn foretrækker *åbne* og *ikke-standardiserede* legerum. Legerum der giver mulighed for ikke blot variation og forandring, men også for forskellige typer kropslig involvering og kreativ leg blandt børnene. På den baggrund anbefales det, at praktikere, såsom arkitekter, urbane designere og byplanlæggere, fremadrettet bliver bedre til at forstå og balancere, hvordan man kan artikulere og omhyggeligt udforme det bebyggede miljø som et rigt 'landskab af

anvendelsesmuligheder og invitationer' til leg og læring gennem leg.

En tredje væsentlig delkonklusion, som fremkommer ud fra perspektivet om samskabelse, er, at kun en lille (men dog voksende) gruppe af forskningsbaseret litteratur inden for urban design, byplanlægning og arkitektur har undersøgt de kreative samskabelsesprocesser og samskabelsesmetoder med børn. Den undersøgte litteratur og forskning viser, at der i øjeblikket ikke er megen konceptuel konsistens i de metoder og handlinger, der anvendes i praksis. Det er derfor fortsat svært præcist at definere, hvad samskabelse med børn omkring det bebyggede miljø egentlig er og går ud på.

Med denne forskningsrapport peger vi på, at det er af afgørende betydning for fremtidig succes, at der fremadrettet arbejdes hen imod mere klare definitioner af, hvad samskabelse med børn omkring det bebyggede miljø dækker over. Her skal man nøje overveje tre nøgleaspekter: 1) omfanget af barnets/børnenes inddragelse og deltagelse, 2) definitionen af formålet og det forventede resultat samt 3) varigheden af barnets/børnenes involvering og deltagelse i processen. Det er yderst afgørende, at der er klarhed omkring formål og hensigt med at involvere børn, samt hvad der skal samskabes omkring. En sådan gennemsigtighed anerkender, at deltagelse og/eller samskabelse med børn i en designproces omkring det bebyggede miljø er meget kompleks. At skabe realistiske forventninger til både processen og resultatet er derfor nødvendigt. I den forbindelse er et vigtigt aspekt ligeledes at anerkende varigheden af børns aktive deltagelse i processen, hvilket kan have betydning for, om børnenes deltagelse i samskabelsesprocessen er gennemgående eller blot flygtig.

Derudover viser dette litteraturstudie værdien af tværfaglige 'workshops', der anvender metoder med et legende element til at lette samarbejdet med børnene samt etablerer mere vellykkede samarbejdsprocesser. Desuden fremgår det af litteraturstudiet, at det er en styrke for samskabelsesprocessen, hvis en eller flere af samarbejdspartnerne i samskabelsesprocessen er fra en organisation med fokus på det bebyggede miljø. Begge disse faktorer illustrerer behovet for at "bygge bro" mellem de deltagende parter (børn og voksne) i samskabelsesprocessen igennem en form for faglig interessentgruppe eller ekspertise i det bebyggede miljø. Disse interessenter fungerer, med deres faglige færdigheder, som "oversættere" eller fortolkere af børnenes ideer til de resterende voksne deltagere i samskabelsesprocessen.

Som en endelig væsentlig delkonklusion

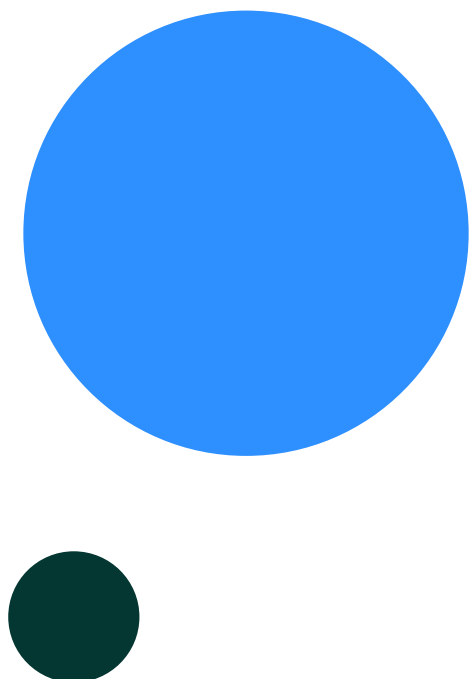
afslører litteraturstudiet nogle vigtige problemstillinger omkring forholdet mellem designet af det bebyggede miljø og samskabelsesprocesserne med børn. Disse problemstillinger omhandler spørgsmålet om, hvor stor indflydelse børn rent faktisk kan have i selve designprocessen samt ikke mindst hvor stor en rolle, børn kan have i den konkrete udformning og opførelse af det, der fysisk skal bygges? Med hensyn til det førstnævnte fremhæver den undersøgte litteratur, at inddragelse af børn i designprocessen i nogle tilfælde kun er af navn og ikke af gavn, f.eks. for at skabe politisk bevågenhed. I disse tilfælde bliver børnenes stemmer rent faktisk ikke hørt, og deres involvering har udelukkende symbolværdi.

Hvad angår det sidstnævnte spørgsmål, omkring selve den fysiske udformning og praktiske opførelse af det bebyggede miljø, så er det vigtigt at være sig bevidst om, at det er et komplekst, dynamisk og lagdelt system - også selvom dette ikke var fremherskende i litteraturen. At dette nævnes, skyldes det faktum, at samskabelsesprocesserne omkring

det bebyggede miljø ofte bliver påvirket af - og i nogle tilfælde tilbageholdt af - f.eks. ejendomsret og juridiske restriktioner. Dermed kan der opstå konflikter som følge af forskellige samfundsrelaterede interesser, meninger og magtrelationer.

Samlet set præsenterer denne

forskningsrapport, som nævnt ovenfor, et systematisk litteraturstudie, der for første gang forbinder begreberne 'børn', 'leg', 'læring gennem leg' og 'kreativitet' med det bebyggede miljø, samskabelse og kropslig tænkning. På nuværende tidspunkt er dette tværfaglige felt endnu ikke veletableret, men det repræsenterer et område med voksende forskningsbaseret interesse. Mens eksisterende forskning indenfor emnet har værdi, er forbindelser mellem samskabelse og kropslig tænkning i det bebyggede miljø stort set endnu udforsket. Der er derfor et behov for yderligere forskning og flere empiriske undersøgelser for at kunne dokumentere og bekræfte resultaterne af litteraturstudiet. **I lyset af dette anbefaler vi**, at der både indenfor forskning og praksis fremadrettet fokuseres på yderligere empiriske undersøgelser på tværs af følgende fem identificerede "videnshuller".





(1) Uformelle legerum og variationer af leg. På tværs af litteraturen identificeres et overvejende fokus på 'formelle legerum' og fri leg. Undersøgelser, som udforsker, hvad vi kalder 'uformelle legerum', er mindre almindelige, ligesom projekter, der ligger vægt på forskellige typer leg, ikke er særligt almindelige. **Vi anbefaler**, at der fremadrettet tages bedre hensyn til de forskellige sammenhænge i børns liv, herunder både formelle og uformelle legerum samt forskellige variationer af leg i udformningen af det bebyggede miljø. Det vil sige, f.eks., større hensyn til forskellen på fri leg, kontrolleret leg og spil såvel som hensyn til generationsbehov og anerkendelse af den positive rolle af voksne/pædagoger i børns leg og læring gennem leg.

(2) Rumlige virkemidler og invitation til leg i det bebyggede miljø. På trods af vigtigheden af teorien omkring 'affordances' er der stadigvæk et stort behov for bedre forståelse af, hvordan og hvorfor nogle rumforløb og rumlige virkemidler i et bebygget miljø inviterer til forskellige anvendelsesmuligheder for et bestemt barn, og andre ikke gør. Derudover identificeredes en mangel på evidens for, hvordan børn med forskellige kropslige og kognitive evner engagerer eller udfolder sig med den samme type rumforløb/bebyggede miljø. **Vi anbefaler derfor**, at der skabes mere viden om, hvordan man designer både 'formelle' og 'uformelle' legerum til, f.eks., såkaldt 'neurologisk diversitet' og 'universel tilgængelighed'. Altså, gennem udformningen af legeområder i det bebyggede miljø, en større grad af anerkendelse af at både børn og unge kan være på forskellige stadier af fysisk, mental og social udvikling.

(3) Det følelsesmæssige aspekt af leg og social udvikling. Den seneste udvikling indenfor neurovidenskaben og kropsljret tænkning viser, at følelsesmæssige processer, der involverer kroppen, er centrale i kognitive processer såsom læring, hukommelse,

beslutningstaging og kreativitet. Derudover antages det, i stigende grad, at leg kan have en fremtrædende rolle i udviklingen af børns hjerne, idet følelser, og dermed barnets følelsesmæssige og sociale modning, er baseret på kropslige reaktionsmønstre, hvilket har konsekvenser for enkeltpersoners sociale udvikling og opførelse i deres senere liv. Imidlertid viste vores litteraturstudie, at netop dette følelsesmæssige aspekt ved leg i det bebyggede miljø er et emne, der stort set er blevet overset. Meget lidt forskningsbaseret litteratur, forskning eller dokumenteret praksis undersøgte dette emne. Yderligere teoretisk forståelse og empirisk testning er derfor påkrævet, indenfor dette område, for at kunne udforske forholdet mellem følelsesmæssige processer, børns sociale udvikling og legens udfoldelsesmuligheder i det bebyggede miljø.

(4) Definition af samskabelsesstrategier omkring det bebyggede miljø. Vores litteraturstudie viste meget lidt begrebsmæssig konsistens i den praktiske tilgang til samskabelsesprocesser, der involverede børn. Generelt var der, i litteraturen, en tendens til at overgå eller 'udvide' graden af involvering af børn i samskabelsesprocessen. Derfor er der behov for en stærkere konsensus omkring definitionen, praksis for samskabelse og såkaldt 'co-creation', når vi taler om involveringen af børn omkring det bebyggede miljø. **Vi anbefaler**, at rammerne og fokusområderne, der er præsenteret i denne rapport, fremadrettet testes empirisk i et forsøg på at komme nærmere en mere robust forståelse af konceptet 'samskabelse med børn omkring det bebyggede miljø' og dets bestanddele.

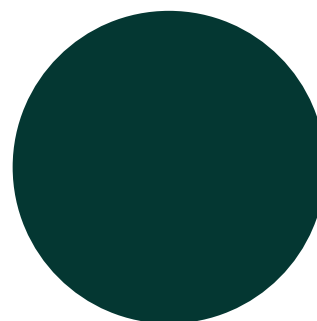


(5) Overvejelser omkring det bebyggede miljøes virkelighed. På tværs af litteraturen var der generelt en uvidenhed om, eller måske snarere en ignorering af, den komplekse lovgivningsmæssige virkelighed, det bebyggede miljø er en del af. Derudover kan begrebet 'samskabelse', med den 'samarbejdende' komponent af ordet, ofte antyde en fuldstændig ligeværdig inddragelse af alle parter og aktører i alle dele af designprocessen - herunder også selve byggeprocessen og den fysiske opførelse af et bygge- eller anlægsprojekt. I de fleste tilfælde indenfor bygge- og planlægningssektoren er dette urealistisk. Nogle aktører forbliver mere magtfulde end andre og der er en lang række juridiske og lovmæssige forbehold der skal overholdes. **Fremadrettet er det derfor vores anbefaling,** at der arbejdes mere eksplicit på at forstå kompleksiteten og afprøve potentialer/ faldgruber i samskabelsesprocesser med børn omkring udformningen af det bebyggede miljø.

(6) Tværfaglige og tværsektorielle partnerskaber. I forlængelse af ovenstående punkt identificerede litteraturstudiet ligeledes fraværet af korrekte metoder og værktøjer, til designorienterede praktikere, som kan bruges i samskabelsesprocesser omkring det bebyggede miljø med børn samt, muligvis, en mangel på uddannelse eller træning i, hvordan man faciliterer og involverer forskellige børn i sådanne byggerelaterede designprocesser. Tilsvarende er det nødvendigt med en finere teoretisk forståelse af leg, læring gennem leg og børns udvikling i sammenhæng med det bebyggede miljø - og som del heraf også en større forståelse for det tilhørende ordforråd omkring oplevelsen af det bebyggede miljø. Forskere og praktikere bør fremadrettet således være mere opmærksomme på de forskellige variationer af leg, der kan adresseres gennem designet af det bebyggede miljø. **Vi anbefaler derfor,** at der fremadrettet fokuseres på at udvikle

tværfaglige og tværsektorielle perspektiver, der integrerer og understøtter samskabelse i byggerelateret designtænkning/ -forskning med viden om leg og læring gennem leg. At forbinde specialister i leg med specialister indenfor byggeri, byplanlægning, urban design og arkitektur kan være en måde at vurdere styrker og svagheder ved forskellige strategier og resultater af den samskabende designproces og tilhørende forskningsbestræbelser.

Gennem disse "videnshuller" fremhæver vi mulighederne for at udvikle stærkere teoretisk og empirisk forskning i, hvordan forskellige bebyggede miljøer, rum og rumforløb inviterer børn til leg på tværs af legespektret, samt hvordan arkitekt/designer-barn-samarbejdet potentielt kan påvirke rum og stedsudviklingen og derved gøre det lettere at muliggøre børnevenlig designtilgang i byer. **Vi anbefaler,** at børn kan og bør betragtes som samskabere af det bebyggede miljø. Samskabelsesprocessen og samarbejdet imellem arkitekt/designer og barn omkring det bebyggede miljø kan, hvis det udføres med omhu og omtanke, fungere ikke bare som en bro, men som et oversættelsesredskab i designprocessen for at sikre, at det bebyggede miljø er designet kollektivt og som et rigt landskab af anvendelsesmuligheder med invitationer til forskellige typer leg og læring gennem leg.







cocplayfulminds.org

**CoC.
Playful
Minds**

