



03:c

Till
Hässelby-Vällingby
stadsdelsnämnd
2015-08-27

Visualisering av stadsplaneringen i data- spelet Minecraft

Svar på medborgarförslag, dnr 1.2.4.- 219-2015

Förvaltningens förslag till beslut

Stadsdelsnämnden överlämnar medborgarförslaget till stadsbyggnadsnämnden för kännedom.

Ulla Thorslund
stadsdelsdirektör

Marie Janemär
avdelningschef

Sammanfattning

I syfte att ge medborgarna möjlighet att följa stadsplaneringen och utvecklingen av boendemiljön i Hässelby-Vällingby och övriga Stockholm föreslås att Stockholms stad samt stadsdelsförvaltningarna lägger ut avbildningar i dataspelet Minecraft.

Stadsdelsnämnden är remissinstans i stadsplaneringsfrågor. Det är stadsbyggnadsnämnden som ansvarar för stadsplaneringen inom Stockholms stad.

Stadens hemsida är den primära källan för information om stadens stadsutvecklingsprojekt. Via projektspecifika webb-sidor eller e-tjänsten "Pågående planarbete" är det lätt att hitta information om planförslag och vilka skeden processerna befinner sig i. I e-tjänsten kan berörda sakägare även lämna synpunkter. Information om program- och planförslagen finns även i Tekniska Nämndhuset och på berörd stadsdelsförvaltning samt i vissa fall i visningslokaler nära den aktuella platsen för projektet.

Ärendets beredning

Detta ärende har utarbetats inom strategiska avdelningen.

Ärendet

I det inlämnade medborgarförslaget framförs önskemål om att stadsplaneringen ska åskådliggöras via dataspelet Minecraft. I syfte att ge medborgarna möjlighet att följa stadsplaneringen och utvecklingen av boendemiljön i Hässelby-Vällingby och övriga Stockholm föreslås att Stockholms stad samt stadsdelsförvaltningarna lägger ut avbildningar i dataspelet Minecraft. På så sätt kunde medborgarna se planeringen av exempelvis "Förbifart Stockholm", bostadsbyggande samt andra förändringar i miljön.

Förvaltningens synpunkter och förslag

Stadsdelsnämnden är remissinstans i stadsplaneringsfrågor. Det är stadsbyggnadsnämnden som ansvarar för stadsplaneringen inom Stockholms stad.

<http://www.stockholm.se/TrafikStadsplanering/Stadsutveckling/>

Stadens hemsida är den primära källan för information om stadens stadsutvecklingsprojekt. Via projektspecifika webb-sidor eller e-tjänsten "Pågående planarbete" är det lätt att hitta information om planförslag och vilka skeden processerna befinner sig i. I e-tjänsten kan berörda sakägare även lämna synpunkter. Information om program- och planförslagen finns även i Tekniska Nämndhuset och på berörd stadsdelsförvaltning samt i vissa fall i visningslokaler nära den aktuella platsen för projektet.

Stadsbyggnadskontoret har också startat en Facebook-sida "Stadsutveckling Stockholm" i syfte att förbättra dialogen med stadens invånare. Där diskuteras stadsbyggnadsfrågor, stadsplanering, arkitektur och visioner kring hur staden ska utvecklas till en attraktiv, hållbar och växande stad.

Stadsdelsnämnden föreslås besluta att överlämna medborgarförslaget till stadsbyggnadsnämnden för kännedom.

Från: .@yahoo.se>
 Skickat: den 5 juni 2015 09:41
 Till: insandare.vasterort@direktpress.se; Info KULTUR info.stockholmkonst; Catrin Andersson; redaktionen@metro.se; ht@direktpress.se; redaktionen@hemhyra.se; Charlotte Brandorf; Anna Magnfors; Funktion SD04 Hässelby-vällingby; bjornl-m@bravobredband.com; Rolf Schwahn
 Ämne: Medborgarförslag: Visualisering av Hässelby, Västerort och Stockholm,, i Minecraft, in i framtiden.
 Uppföljningsflagga: Följ upp
 Flagga: Har meddelandeflagga

Medborgarförslag:
 Visualisering av Hässelby, Västerort och Stockholm, i Minecraft, in i framtiden.

Har tidigare lämnat i medborgarförslag om både instängslade hundrastgårdar och en trojaborg, en labyrint, uppe på Johannelundstoppen. Dessa förslag handlar i mycket om att decimera antalet nu pågående och möjliga i framtiden, konflikter mellan boende här i Hässelby, Vällingby, Västerort och Stockholm.

Vi som så gott som dagligen besöker Johannelundstoppen, området kring Vinsta, Johannelunds Trädgårdsstad och andra delar av Västerort upplever hur miljön och naturen förstörs på många olika sätt och vis. Uppre på Johannelundstoppen har någon eller några förstört den konstnärliga utsmyckningen Earthstar, av konstnärinnan Catrin Andersson. Numera ligger flera av glaset som ingår i konstverket i bitar i och utanför de enskilda skulpturala objekten. Detta ser dels mycket illa ut, men utgör också en risk för de dagisbarn som ofta vistas i, utanför och omkring föremålen. Det bör väl vara bättre och trevligare om kommunen ser till att glaset tas bort, innan någon blir allvarligt skadad?

Skadegörelsen utgörs inte bara av de skulpturala objekten, utan också av parkbänkar samt träd och buskar i omgivningen, samt framförande och parkering av trimmade mopeder, motorcyklar och bilar, framför allt på kvällstid och på nätterna. Visst är det trevligt och roligt att människor har utflykter uppe på den annars så vackra toppen, med utsikter över både Mälaren och Stockholms innerstad, men det är ofta som man lämnar kvar matrester, glasflaskor, tomburkar och engångsgrillar, som får stå tills någon människa till slut inte orkar se det längre, utan tar bort det till närmsta soptunna. Kommunens personal som kör upp och tömmer soptunnan verkar inte bry sig om t ex glassplittret under Earthstar-objekten.

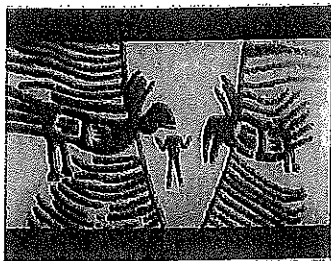
Barnen behöver lekmöjligheter uppe på toppen, därför tycker jag att en trojaborg, en labyrint likt den som finns på Skansen, är en billig och rolig lekresurs. Modellen finns redan att hämta från Skansen, sedan behövs bara stenar att placera ut enligt mönstret.

Mitt förslag är annars detta:
 För att kunna följa stadsplaneringen och utvecklingen av boendemiljön här i Hässelby, Vällingby, Västerort och övriga Stockholm, så föreslår jag att Stockholms stad samt stadsdelsförvaltningar likt Hässelby-Vällingby stadsdelsförvaltning ger medborgarna servicen att lägga ut på nätet avbildningar i dataspelet Minecraft, så att man redan nu kan se planeringen av t ex Förbifart Stockholm, bostadsbygganden och andra förändringar i miljön.

För att själv försöka konkretisera och visualisera detta mitt förslag, har jag valt ut några videoklipp från Youtube, om dels en av de äldsta fornlämningarna i mänsklighetens historia, från Gobekli Tepe, i nuvarande Turkiet, samt videoklipp om hur Minecraft kan användas i skolan, men också hur det redan nu används i planering av byggande och boendemiljön.

Fördjupande text finns under länkarna till klippen i YouTube:

Gobekli Tepe - National Geographic



Gobekli Tepe - National Geographic

[Visa på youtube.be](#)

Förhandsgranskning av Yahoo

Livestream del 1 (Mina Kvarter)

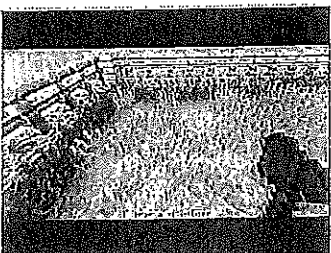


Livestream del 1 (Mina Kvarter)

[Visa på youtube.be](#)

Förhandsgranskning av Yahoo

Let's play Mina Kvarter del 1

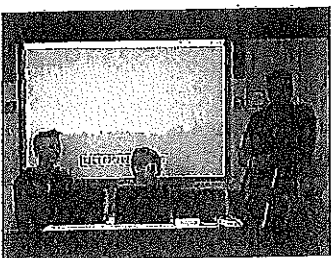


Let's play Mina Kvarter del 1

[Visa på www.youtube.com](#)

Förhandsgranskning av
Yahoo

Minecraft i skolan



Minecraft i skolan

[Visa på youtube.be](#)

Förhandsgranskning av Yahoo

Det intressanta, roliga men kanske också tänkvärda, är hur Minecraft och liknande simulerade, digitala spelvärldar kommer att påverka vår verklighet och syn på verkligheten, i nuet och i framtiden. Läraren i filmklippet "Minecraft i skolan" talar om Minecraft som ett byggande i Lego. Men Minecraft används också i undervisningen om t ex hur öknen breder ut sig, när människorna hugger ner alla träd. Hur kommer Minecraft och liknande simulationer, spelvärldar och digitala bild- och ljudupplevelser att påverka oss alla i framtiden?

Fördelen med att tillverka något i Minecraft, är förstås att det är väldigt lätt att kommunicera med. Man kan till och med samtidigt som man utför en skiss, en bild eller ett projekt, dela det med andra. Med en

gemensam server så kan man till och med arbeta tillsammans med ett konstverk, en installation, en utställning, ett byggnadsverk, en parkanläggning, ett bostadskvarter eller ännu större yta.

Ett problem, som jag ser det; är att Miljön och Naturen, lätt istället för att vara den konkreta och för oss människor begränsade upplevelse av verkligheten, istället blir enbart till ett material, eller en uppsättning resurser, likt byggstenarna och pixlarna i Minecraft. Detta blir i så fall ännu ett steg in i "cyberspace", en "robotvärld" eller digitaliseringen av vår värld.

Eller, motsatsen, fler och fler människor lever sina liv i dess digitaliserade former, så att "mötet över en kopp kaffe i fikarummet" istället sker i hemmen, framför datorn, storbildsteven, eller via olika versioner av smartphones och surfplattor. Vilket i sin tur kan gagna miljön och naturen, då allt färre människor reser med bilar och flygplan, eller kräver stora landytor för att spela golf, fiska, jaga, campa eller leva friluftsliv.

Redan idag kan vi ju se hur Stockholm komprimeras och förvandlas, då allt fler människor ska samlas ihop innanför gränserna till Stockholms Län.

Så, trots att Minecraft kanske bara ser ut som ett "klossigt" och fyrkantigt animerat dataspel, så kan det användas till otroligt mycket mer!

Kanske nästa steg i utvecklingen, efter Googles, YouTube, Spotify, "selfies", Facebook och Netflix?

Bästa hälsningar!