

## **MOBILITET PÅ TVÆRS: DET SKAL VÆRE NEMT AT VÆLGE GRØN TRANSPORT**

**Tema:** Trafikpolitik og organisation - klima og planlægning / **Undertema:** Trafikkens energi-, klima- og miljøforhold

### **INTRODUKTION**

Bæredygtig mobilitet har været prioriteret højt i byplanlægningen igennem de seneste ti år, men krigen i Ukraine og nedgangen i tilførslen af fossile drivmidler har øget interessen og behovet for alternative transportformer. Set i det lys, har "Mobilitet på tværs"-projektet (påbegyndt i 2021) accelereret implementeringen af innovative og bæredygtige mobilitetsløsninger i en række kommuner, beliggende både på Sjælland i Danmark og i Skåne i Sverige - et projekt, som går på tværs af kommunegrænser og en landegrænse. Projektet omfatter mellemstore og små bysamfund, hvor brugen af private biler er vokset hurtigt igennem de sidste år, og hvor dette har givet trafikingeniører og planlæggere større og større udfordringer.

Projektet, der er finansieret sammen med Den Europæiske Regionale Udviklingsfond, Interreg ØKS, skal fremme samarbejdet imellem relevante organisationer og skal skabe et forum for udveksling af information om aktiviteter og planer for en bæredygtig udvikling.

Teamet bag udvikling og afprøvning af mulige mobilitetsløsninger har 17 partnere fra såvel den offentlige som den private sektor: to universiteter (DTU Engineering Technology og Roskilde Universitetscenter), fem danske kommuner (Frederiksberg, Fredensborg, Slagelse, Roskilde og Lejre), tre svenske kommuner (Sjöbo, Tomelilla og Lund), Region Hovedstaden, Innovation Skåne, Gate 21, Mobile Heights, Concito, 4-Leaf Consulting og Movia.

Workshoppen vil præsentere tre banebrydende initiativer: "Gamification som motivationsskaber for øget brug af cykel" i Roskilde, "Gratis brug af busser" i Slagelse og "Brugerskabte grønne mobilitetsløsninger" i Lejre.

Roskilde Kommune tager fat i udfordringen med at undgå skiftet fra de miljøvenlige cykler til den mest energiforbrugende og mest forurenende transportform (d.v.s. biler). For at løse dette problem, indførte kommunen et koncept, hvor man ved hjælp af et spil søgte at fremme brug af cykel. Det skulle være sjovt at cykle. At reducere transportmiddel-skiftet fra cykel til bil signifikant kræver omfattende og høj-effektive tiltag, som går meget længere end hidtil kendt praksis, og her kan "gamification" være en mulighed. Det henviser til anvendelse af elementer fra design af spil og principper fra ikke-ludomanisk adfærd, og det har til formål at fremme en bestemt brugeradfærd - specielt omkring aktiviteter, som ikke er fornøjelige.

Det andet initiativ blev gennemført i Lejre Kommune, som har adskillige landsbyer med 50 til 200 indbyggere. Kommunens plan- og miljøafdeling tog initiativ til et brugerstyret projekt med formålet at reducere brugen af benzin- og dieseldrevne biler. Det har resulteret i adskillige innovative ideer, som bl.a. omfatter fælles hjemme-kontorlokaler, placeret midt i landsbyen, og et 6-måneders forsøg med lån af elektriske cykler. Resultater, bl.a. ændringer i transportadfærd, er blevet målt.

Endeligt har Slagelse Kommune et mål om at fremme grønne transportmiddelvalg for dens indbyggere, og har således implementeret gratis transport i en del af den kollektive busbetjening. Kommunen forventer en stigning i antal passagerer og en nedgang i antallet af bilture. Endvidere har dette tiltag en signifikant betydning for at facilitere og forbedre mobiliteten for lav-indkomst grupper.

## **WORKSHOPPENS FORMÅL**

Det er workshoppens formål at bringe forskere og eksperter fra den offentlige og private sektor sammen for at udveksle ideer og identificere barrierer og muligheder for at overføre løsninger fra "Mobilitet på Tværs"- partnerne til andre områder. Tre spørgsmål danner udgangspunkt for workshopen:

- Hvordan introduceres innovative mobilitetsløsninger gennem den lokale befolkning?
- Hvad er erfaringerne fra initiativerne, afprøvet i "Mobilitet på Tværs"?
- Hvordan overføres løsningerne, der er fremkommet fra "Mobilitet på Tværs", til andre danske og svenske kommuner?

## **PROGRAM**

I workshopen introduceres deltagerne for eksisterende innovative løsninger, de delagtiggøres i eksempler fra praksis, og de inviteres til aktiv deltagelse gennem gruppediskussioner og aktiviteter med det formål at identificere såvel muligheder som barrierer for at skalere dem op og overføre dem til andre lokaliteter.

Ved at gennemgå nøglebegreber og præsentere gennemførte tiltag, giver workshopen en overordnet præsentation af de innovative løsninger, som er kommet ud af "Mobilitet på Tværs", ligesom der gives en grundig præsentation af banebrydende tiltag ("Gamification som motivationsskaber for øget brug af cykel" i Roskilde, "Gratis brug af busser" i Slagelse og "Brugerskabte grønne mobilitetsløsninger" i Lejre), alle med mulighed for bredere anvendelse. Præsentationerne belyser eksisterende mobilitetsudfordringer i mellemstore og små byer og hvordan, løsninger kan udvikles i den lokale befolkning gennem struktureret kreativ tænkning, engagement og tildelt kompetence. Disse præsentationer vil være gavnligt for den efterfølgende interaktive proces i workshopen.

Efter præsentationerne vil deltagerne blive delt op i små grupper for at diskutere eksemplerne, fremhæve deres essentielle kvaliteter og erfaringerne derfra for derefter at identificere mulighederne for at overføre løsningerne til andre byer i Danmark og Sverige.

Workshoppens dynamik søges styrket af facilitatorernes udfordringer og kritiske spørgsmål. Her følger planen for workshoppen:

## Introduktion (10 minutter)

### **Mobilitet på Tværs - en overordnet præsentation af projekter og initiativer**

Steven Harrod (Lektor, DTU Engineering Technology)

## Banebrydende eksempler (30 minutter)

### **Gamification som motivationsfaktor for øget brug af cykel i Roskilde**

Rune Rasmussen (Projektleder, Atkins Danmark)

### **Gratis brug af busser i Slagelse**

Oliver Klanert (Specialist og projektleder, Slagelse Kommune)

### **Brugerskabte grønne mobilitetsløsninger i Lejre**

Samuel Brüning Larsen (Lektor, DTU Engineering Technology)

## Gruppearbejde (40 minutter)

Deltagerne deles op i mindre grupper for der at diskutere eksemplerne, identificere deres essentielle kvaliteter og diskutere muligheder for at overføre løsningerne til andre byer. Herunder vil facilitatorerne udfordre grupperne og stille kritiske spørgsmål for at lede diskussionen.

Facilitatorerne er: Jacob Hesselund Madsen, Klaus Le Roy Topholm, Samuel Brüning Larsen, Steven Harrod og Victor Andrade, alle lektorer på DTU Engineering Technology.

## Opsamling og afslutning (10 minutter)

Hver gruppe fremlægger hovedkonklusionerne fra diskussionen og vi identificerer sammen eventuelle fælles elementer. Og vi fokuserer på to hovedspørgsmål: Hvad har vi lært og hvordan overfører vi dette til andre byer?

Steven Harrod (Lektor, DTU Engineering Technology)