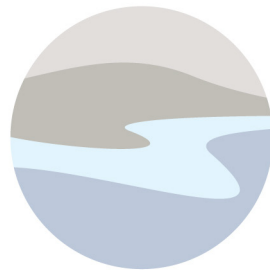


Projektrapport

Døm selv

- brugerinvolvering som middel til at formidle nutidig retspraksis i autentiske rammer

Støttet af Kulturstyrelsens formidlingspulje 2013



Øhavsmuseet



Døm Selv

Der er brug for domsmænd i Retten Faaborg, og i kan være med til at afgøre en række sager.

I spiller rollen som domsmænd, og kommer til at høre alle sagens akter, før i afgiver dommen og bestemmer, om tiltalte skal fængsles eller frikendes.

Start spil

Formål

Da Arresten genåbnede med ny permanent udstilling i oktober 2012 var den tidligere byret blevet en del af museet. Det betød at museet nu var i stand til at formidle den tætte sammenhæng mellem arrest og retssal. Gæsterne kunne nu gå ad trappen fra arresten op i retssalen, samme vej som de varetægtsfængslede. Under arbejdet med den nye udstilling i Arresten blev det besluttet at den også skulle rumme samtidshistorien om de danske arresthuse. I sammenhæng med nutidsperspektivet i Arresten, formidler dilemmaspelet *Døm selv* den nutidige retspraksis, som netop var lukket ned med Retten i Faaborg d.1.1.2007 pga. Domstolsreformen.

Rets- og afstraffelseshistorie er et af museets satsningsområder. Her er det en stor styrke at museet nu råder over både den tidligere Faaborg Arrest og byret. Selve museets tema har stor relevans. Det beskæftiger sig med en af grundpillerne i vores demokratiske samfund i form af den dømmende magt. Ud over retssystemet så får temaet fat i helt basale menneskelige følelser som f.eks. had, uretfærdighed, hævn, skyld og medfølelse. Med *Døm selv* vil vi gerne opnå to ting. For det første vil vi gerne give vores gæster en forståelse af hvordan det danske retssystem fungerer. For det andet vil vi gerne invitere dem til at deltage aktivt med deres holdninger. Lægdommere er ganske almindelige danskere der er blevet udvalgt til at være "med-dommere" i de danske retssale på lige fod med de juridiske dommere, for at repræsentere den almindelige befolkning. I *Døm selv* inviterer vi vores



gæster til at prøve rollen som lægdommer i tre nutidige straffesager.

Juraprofessor Flemming Balvig fra KU udgav i 2010 en rapport om danskernes retsfølelse og retsfornuft. På baggrund af omfattende spørgeskemaundersøgelser og telefoninterviews forklarer Balvig hvordan der er en klar uoverensstemmelse mellem hvordan danskerne TROR de danske

domstole dømmer og hvordan der reelt bliver dømt. De adspurgte mener der bliver givet for milde domme, hvilket viser at basere sig på en uvidenhed om hvad der reelt bliver dømt. Målet med spillet er derfor også at give et billede af retspraksis i nutidens Danmark.

Samarbejdspartnere og kompetencer

I forbindelse med opbygningen af den nye permanente udstilling i Arresten var vi på inspirationstur til Het Gevangenis Museum i Holland. Her havde de opbygget en illusion af en retssal i udstillingen. På en stor skærm så man en gengivelse af en forbrydelse, hvorefter anklager, forsvarer og lægdommer giver deres domme. Herefter kan publikum trykke på knapper ved deres plads og vælge mellem de tre domme, hvorefter dommeren afsiger den endelige dom.



Retten i Faaborg efter at den er blevet en del af museet

Med muligheden for at bruge retssalen, som en del af museet i Faaborg, startede overvejelserne om hvordan vi formidlede den bedst muligt. Museet deler det tidligere domhus med Faaborg Turistbureau. Det har den positive vinkel at Turistbureauets kunder har mulighed for at besøge retssalen og dermed finde en af Faaborgs turistattraktioner med det samme. Da retssalen står åben uden særligt opsyn, har vi besluttet ikke at udstille genstande i retssalen. En anden nok så vigtig baggrund for den beslutning, er at vi med retssalen fik et rigtig fint sted at samle større grupper. Et arresthus er på ingen måde lavet til at forsamles i, hvilket kan give nogle udfordringer som museum. I situationer

med omvisninger af større grupper og undervisning af skoleklasser er retssalen derfor meget velegnet. Retssalen har altså et minimum af formidling, bestående af det autentiske rum og nogle bannere på endevæggen som friholder salen til at kunne rumme op til 50 mennesker.

Med tanke på det vi havde oplevet i Holland, og de erfaringer vi allerede havde med udviklingen af andre app's til udstillingen, besluttede vi os for at aktivere de besøgende ved hjælp af et dilemmaspil til vores iPads. Vi valgte firmaet Fuglen på Taget som samarbejdspartner til udviklingen af spillet.

Retspræsident i Svendborg Bjarne Petersen havde i forvejen stillet sin ekspertise til rådighed ved arbejdet med udstillingen. Ved udviklingen af spillet fungerede han som juridisk konsulent. Ikke alene på domme og sager men også for at vi kunne komme så tæt som muligt på de udtryk der bliver brugt i de danske byretter og hele sceneriet omkring en retssag.



Proces

Døm selv var den fjerde, og foreløbig sidste, app vi lavede til Arresten. Den blev udviklet kort tid efter åbningen, da det viste sig økonomisk muligt. Vi havde altså ikke så meget erfaring med brugen af de andre app's, men mest med udviklingen af dem. Af økonomiske og praktiske grunde fravalgte vi at bruge film. Fuglen på Taget har mulighed for at trække på forskellige løst tilknyttede medarbejdere og vi valgte at gøre brug af tegner Mikkel Malthesen.

Som noget af det første fulgte vi en retssag i Retten i Svendborg med Bjarne Petersen som dommer. Der blev lyttet, tegnet skitser og taget noter. Efterfølgende havde vi møde med Bjarne Petersen. Vi bad Bjarne om at hjælpe os med at definere, hvad han ville betegne som almindeligt forekomne straffesager i Retten i Svendborg.

Et mere alternativt besøg i retten bestod i at se dokumentarfilmen *Med døden til følge* af filminstruktør Eva Muldvad. Med denne film fik Muldvad lov til, som den første nogen sinde, at filme under en dansk retssag. Når man

hører anklageskriftet blive læst op er der ingen tvivl i ens sind - manden kan kun være skyldig. I løbet af filmen, med indblik i sagens mange aspekter, viser det sig med al tydelighed hvor svært det er at dømme i en retssag. Det som filmen kan blev også et mål for os i vores videre arbejde. Med dilemmaspillet skulle vi netop give brugerne en oplevelse af at intet er sort eller hvidt i en retssag - alligevel skal der falde en dom.

Med skitser og et udvalg af mulige sager inviterede vi vores fokusgruppe fra Faaborg gymnasium til et besøg i retssalen sammen med lærer Morten Østerlund Krog. Vi arbejdede med forskellige straffesager på to måder. Nogle af eleverne meldte sig til at spille rollespil. De blev sat ind i hver deres rolle og placerede sig i retssalen som anklager, forsvarer, anklagede og forskellige vidner, der blev kaldt ind. Efter at alle parter var blevet hørt dømte deres kammerater ved hjælp af farvede papstykker, der blev rakt i vejret. Den mere simple facon var at vi læste sagens aspekter højt og derefter bad dem om at tage stilling. Klassen kom med meget konstruktive tilbagemeldinger om at det var vigtigt med mulighed for at kende de paragraffer der blev dømt efter og med mange aspekter på sagerne. Det var i det hele taget vigtigt for dem at spillet gav mulighederne for at være så korrekt som muligt. Læreren bemærkede hvordan sagerne i meget høj grad havde givet gode diskussioner og formået at aktivere en ellers stille klasse.

Elevernes ønske om at det hele skulle være så virkelighedsnært som muligt, harmonerede godt med vores ønske om at give brugerne et reelt indblik i den danske retspraksis. Deres ønske om at kende til paragrafferne bag forskellige domme, førte til at spillet kom til at indeholde en §-knap. Her bliver det forklaret hvordan retssystemet definerer henholdsvis voldtægt, hustruvold og vold mod børn.

Sagerne blev, som allerede nævnt, valgt på baggrund af Bjarne Petersens store viden om hvad der var "almindelige" sager i en dansk byret. Derudover vurderede vi hvad der aktiverede eleverne mest, og hvad de kom med af kommentarer efterfølgende. De gav generelt udtryk for at det skulle være sager med en vis tyngde. I retten i Svendborg havde vi overværet en sag om et værtshus-slagsmål som kun var blevet meldt, fordi loven siger at i det øjeblik en restaurationsejer ringer til politiet pga. et slagsmål, så ender det i retten. Den type sager giver ikke de mest interessante diskussioner. Sagen om voldtægt var derimod noget der fik eleverne op af stolene og der tegnede sig også en tydelig kønsopdeling i diskussionen. Her fik eleverne virkelig at mærke hvor svært det kan være



at tage stilling i en voldtægtssag med meget få beviser.

Efter oplevelserne med gymnasieklassen og besøget i Retten i Svendborg besluttede vi at den centrale person i dilemmaspelet er lægdommeren. Spilleren skal opleve den store rolle en lægdommer har og det blev derfor besluttet at det altid er den dom som spilleren vælger, der bliver afgivet i retten - deraf også navnet *Døm selv*. Til gengæld var det også vigtigt for fokusgruppen at kende til den virkelige dom. Når spilleren har afgivet dom i sagen er det derfor både muligt at se hvad andre spillere har dømt og hvordan dommeren har dømt i den pågældende sag.

Sideløbende med udviklingen af *Døm selv*, var Arresten også med i museumssamarbejdet **På kanten** med Forsorgsmuseet i Svendborg og Psykiatrisk samling i Middelfart. Her var hovedformålet udvikling af undervisningsmateriale til gymnasieskolen. Forløbet, der knytter sig til Arresten, har titlen Kriminalitet og straf fra middelalderen til det 20. århundrede. Efter at eleverne har set på autentiske sager fra starten af 1900-tallet, med kriminelle dømt i Retten i Faaborg, giver det rigtig god mening at lave et opfølgende besøg på museet hvor eleverne spiller *Døm selv*. Det kan give nogle spændende samtaler om forskelle på straf før og nu.

En anden oplagt mulighed for persktivering er Storm i Faaborg. Med den autentiske forbyrder Harald Storm Nielsen kan man gå på en alternativ byvandring i Faaborg med sin egen smartphone. I 1906 begik Storm en række indbrud i Faaborg by og man bliver ført rundt til hans gerningssteder og ender til sidst ved domhuset hvor man bliver præsenteret for hans straf.



Evaluering

Døm selv lå klar i app-store d.1.6.2013. Spillet blev i høj grad testet i en undervisningssituation og det har også vist sig at det er her spillet har sin store styrke. Som allerede nævnt kan *Døm selv* helt oplagt knyttes til undervisningsmaterialet til På kanten. Her er det en yderligere styrke, at lige som På kanten er netbaseret, så er *Døm selv* en gratis app der fungerer uafhængigt af et museumsbesøg. De mange skoler der efterhånden gør brug af iPads i undervisningen vil altså uden videre kunne bruge *Døm selv*.

På kanten henvender sig til gymnasieskolen og vi har derfor også udarbejdet et undervisningsforløb til udskolingen om den danske retsstat. Dette forløb foregår på museet, hvor vi kan udnytte vores

store styrke i de autentiske rammer. Vi starter i den permanente udstilling i Arresten hvor eleverne får en introduktion til tidligere tiders tanker om straf og en forståelse af hvad et arresthus er og har været. Derefter går vi op i retssalen hvor de gruppevis skal afgive domme med *Døm selv*. En elev fra en 8. klasse sagde "Det var sjovt og svært at prøve selv at dømme en sag!"

Døm selv er lige så meget for de ældre aldersgrupper. teknologien er let tilgængelig og deres holdninger er præget af en del mere erfaring. På billedet her ses "elever" fra Seniorhøjskolen i Odense. De havde en temadag i Arresten om Ret og straf, hvor vi sluttede af med *Døm selv*. Som en af delt-



agerne bemærkede så burde alle lægdommere jo næsten besøge et arresthus...

Der er en tendens til at noget der foregår på iPad automatisk bliver opfattet som "sjov for børn" *Døm selv* er absolut ikke tænkt som noget for børnefamilier med mindre børn. Vores tre sager om henholdsvis voldtægt, hustruvold og vold mod et barn er barske sager og vores kustoder oplyser altid interesserede gæster om dette. Heldigvis har vi så andre tilbud til denne gruppe, f.eks. i form af spillet Roger og Åge i arresten.