



Research Centre on
ZERO EMISSION
NEIGHBOURHOODS
IN SMART CITIES



NYTT BLIKK PÅ MEDVIRKNINGSPROSESSER I BÆREKRAFTIG BYUTVIKLING

Hvordan designtenking kan brukes for å identifisere nye løsninger
for innbyggermedvirkning

ZEN Report No. 25 – 2020





Research Centre on
ZERO EMISSION
NEIGHBOURHOODS
IN SMART CITIES

ZEN Rapport No. 25

Daniela Baer (SINTEF), Brita Fladvad Nielsen (NTNU), Savis Gohari (NTNU), Lars Arne Bø (SINTEF), Eivind Junker (NTNU)

Reframing Citizen Participation

Keywords: Sustainable urban development, citizen participation, design thinking

ISBN 978-82-536-1672-8

Norwegian University of Science and Technology (NTNU) | www.ntnu.no

SINTEF Community | www.sintef.no

<https://fmezen.no>

Preface

Acknowledgements

This report has been written within the Research Centre on Zero Emission Neighbourhoods in Smart Cities (FME ZEN). The author gratefully acknowledge the support from the Research Council of Norway, the Norwegian University of Science and Technology (NTNU), SINTEF, the municipalities of Oslo, Bergen, Trondheim, Bodø, Bærum, Elverum and Steinkjer, Trøndelag county, Norwegian Directorate for Public Construction and Property Management, Norwegian Water Resources and Energy Directorate, Norwegian Building Authority, ByBo, Elverum Tomteselskap, TOBB, Snøhetta, Asplan Viak, Multiconsult, Sweco, Civitas, FutureBuilt, Hunton, Moelven, Norcem, Skanska, GK, Nord-Trøndelag Elektrisitetsverk - Energi, Smart Grid Services Cluster, Statkraft Varme, Energy Norway, Norsk Fjernvarme and AFRY.

The Research Centre on Zero Emission Neighbourhoods (ZEN) in Smart Cities

The ZEN Research Centre develops solutions for future buildings and neighbourhoods with no greenhouse gas emissions and thereby contributes to a low carbon society.

Researchers, municipalities, industry and governmental organizations work together in the ZEN Research Centre in order to plan, develop and run neighbourhoods with zero greenhouse gas emissions. The ZEN Centre has nine pilot projects spread over all of Norway that encompass an area of more than 1 million m² and more than 30 000 inhabitants in total.

In order to achieve its high ambitions, the Centre will, together with its partners:

- Develop neighbourhood design and planning instruments while integrating science-based knowledge on greenhouse gas emissions;
- Create new business models, roles, and services that address the lack of flexibility towards markets and catalyze the development of innovations for a broader public use; This includes studies of political instruments and market design;
- Create cost effective and resource and energy efficient buildings by developing low carbon technologies and construction systems based on lifecycle design strategies;
- Develop technologies and solutions for the design and operation of energy flexible neighbourhoods;
- Develop a decision-support tool for optimizing local energy systems and their interaction with the larger system;
- Create and manage a series of neighbourhood-scale living labs, which will act as innovation hubs and a testing ground for the solutions developed in the ZEN Research Centre. The pilot projects are Furuset in Oslo, Fornebu in Bærum, Sluppen and Campus NTNU in Trondheim, an NRK-site in Steinkjer, Ydalir in Elverum, Campus Evenstad, NyBy Bodø, and Zero Village Bergen.

The ZEN Research Centre will last eight years (2017-2024), and the budget is approximately NOK 380 million, funded by the Research Council of Norway, the research partners NTNU and SINTEF, and the user partners from the private and public sector. The Norwegian University of Science and Technology (NTNU) is the host and leads the Centre together with SINTEF.



<https://fmezen.no>



@ZENcentre



FME ZEN (page)

Innhold

Preface	3
1. Introduksjon	5
1.1 Innledning	5
1.2 Utfordringer med innbyggermedvirkning	6
1.3 Designtenking som metode	6
1.4 Kontekst: ISOCARP-konferansen i Bodø	8
1.5 Workshop om innbyggermedvirkning	9
1.6 Opplegg for workshopen	10
2. Resultater fra gruppearbeid om innbyggermedvirkning	12
2.1 Gruppearbeid 1: Metodikk for innbyggermedvirkning	12
2.2 Gruppearbeid 2: Identifikasjon av brukerbehov	18
2.3 Gruppearbeid 3: Tidspunkt for innbyggermedvirkning	22
3. Oppsummering og diskusjon	27
3.1 Resultatene og hvordan de kan brukes for å forbedre medvirkningsprosesser	27
3.2 Kritisk vurdering av designtenking som metode og gjennomføring av workshopen	32
3.3 Sammendrag og veien videre	35
4. Referanser	37

1. Introduksjon

1.1 Innledning

Å involvere innbyggerne i transformasjonsprosesser der målet er å gjøre byen mer klimavennlig, er en utfordring i mange byer. Eksisterende metoder og framgangsmåter blir ofte kritisert for at de i liten grad fanger opp befolkningens behov i byutviklingen. Også måten innbyggere blir inkludert på i transformasjonsprosesser, er blitt kritisert. Byene og kommunene er derfor på jakt etter nye måter å inkludere befolkningen på i prosesser som handler om å gjøre byer eller bydeler mer bærekraftige.

Denne rapporten viser hvordan bruk av designtenking kan gi ny kunnskap om hvordan man kan løse lokale utfordringer med innbyggerinvolvering.

I forskningssenteret for nullutslippsområder 'FME Zero Emission Neighbourhoods in Smart Cities' (ZEN) og i forskningsprosjekt om smarte energiområder 'Planning Instruments for Smart Energy Communities' (PI-SEC) har forfatterne gjennomført intervjuer med aktører i 7 byutviklingsprosjekter. Alle disse prosjektene er pilotprosjekter i forskningssenteret ZEN, og målet med prosjektene er å utvikle mer klimavennlige områder. Vi har identifisert flere utfordringer med bruker- og innbyggermedvirkning i transformasjonsprosesser, og beskriver disse i delkapittel 1.2.

Byene selv prøver ut mange nye metoder og framgangsmåter for innbyggerinvolvering. Men så langt er metoden designtenking sjelden brukt. Designtekning er en mer brukerorientert tilnærming til utviklingsprosesser, der man utvikler nye ideer i felleskap. Vi mener design-tenking har flere fordeler med hensyn til utvikling av nye ideer, forståelse av forskjellige meninger rundt problemstillinger eller som en ny måte å samarbeide på for involverte aktører. I delkapittel 1.3 beskriver vi designtenking som metode for å utvikle nye ideer.

Byutviklingsprosjektet "Ny by – ny flyplass" i Bodø kommune er ett av pilotprosjektene i FME ZEN. Bodø kommune var medarrangør av den internasjonale planleggingskonferansen ISOCARP høsten 2018 i Bodø. Vi valgte denne konferansen som ramme for å gjennomføre en workshop [session] om "Nytenkning av innbyggermedvirkning" [Reframing citizen participation], da vi var på jakt etter nye ideer fra internasjonale, nasjonale og lokale aktører for å løse utfordringer for brukerinvolvering. Disse utfordringer har vi identifisert i de 7 norske pilotområdene i forskningssenteret ZEN. Delkapittel 1.4 beskriver konferansen og delkapittel 1.5 gjennomføring av workshopen. Vi hadde tre grupper i workshopen som jobbet med en problemstilling hver, og målet var å diskutere problemstillingen og utvikle nye løsninger og strategier.

Kapittel 2 oppsummerer resultatene fra hvert gruppearbeid.

I kapittel 3 sammenstiller vi resultatene fra gruppearbeidene. Der presenterer vi et nytt konsept for innbyggermedvirkning – "Basketballkurv-konseptet" – som ble utviklet under workshopen. Vi diskuterer også hvilken type kunnskap som ble produsert i workshopen, og hvordan kunnskapen kan overføres til lokal kontekst og dermed bidra til å løse lokale utfordringer.

Avslutningsvis oppsummerer vi kort hva vi har lært så langt, på hvilke områder det trengs mer kunnskap og betydningen for det videre arbeidet i ZEN pilotprosjekter og forskningssenteret ZEN.

Resultatene som ble presentert i denne rapporten er også gjengitt i publikasjonen "Identifying and incentivising the core values of smart cities and communities: Lessons from three design thinking experiments in Norway" (Nielsen, Baer, Gohari, Junker, 2019). Her blir resultater og erfaringer fra workshopen på ISOCARP analysert og diskutert i sammenheng med to andre workshoper der designtenking var anvendt. Artikkelen diskuterer resultater i en større vitenskapelig sammenheng og ble presentert på konferansen REAL CORP 2020 i Karlsruhe i april 2019. Artikkelen er publisert i proceedings som er tilgjengelig på nettsiden til Real Corp (https://archive.corp.at/cdrom2019/papers2019/CORP2019_35.pdf).

1.2 Utfordringer med innbyggermedvirkning

Den grønne skiftet og omstillingen til et nullutslippssamfunn er en stor oppgave for byer og kommuner, og de tar forskjellige grep for å få det til. Grepene kan for eksempel være å bygge opp et nytt energisystem som er basert på fornybare energikilder, utvikle nye mobilitets- og transportløsninger eller utvikle nye løsninger for arealbruk, samlokalisering og flerbruk i områder eller bygninger.

Å involvere innbyggerne og deres ønsker, behov og forventninger er svært viktig for å oppnå gode resultater og for å realisere målsettingen om en bærekraftig by eller bydel. Forskning viser imidlertid at det er mange utfordringer med å ta med befolkningen og skape gode medvirkningsprosesser (Falleth et al, 2010; Falleth & Hanssen, 2012).

Den lovpålagte medvirkningsprosessen som man må følge etter Plan- og bygningsloven, fremstår for mange som en høringsprosess mer enn en reell medvirkningsprosess. Det er også problematisk at det går så lang tid fra planleggingsstadiet og til en ny bydel står ferdig. Det kan ta flere år, og mange av innbyggerne mister kontakten med prosjektet. Det er også vanlig at medvirkningen er størst i innledende planfaser, med folkemøter, planprogram og mulighet for skriftlige uttalelser. Jo lenger ut i prosjektene man kommer, jo mindre medvirkning foregår, og mange innbyggere kan føle seg glemt (Baer & Nielsen, 2018).

1.3 Designtenking som metode

En brukerorientert tilnærming

I designtenking skal det sikres at et initiativ ovenfra møtes med en bunnstyrt prosess for å sikre verdiskaping for de som skal ta i bruk de nye løsningene, det nye produktet eller den nye tjenesten. I byutviklingsprosjekter som skal fremme en bærekraftig by eller bydel, gjelder det å

ta med sluttbrukeren, befolkningen og de som skal utvikle bydelen videre. Slik kan man få gode løsninger og produkter som er akseptert av alle innbyggerne.

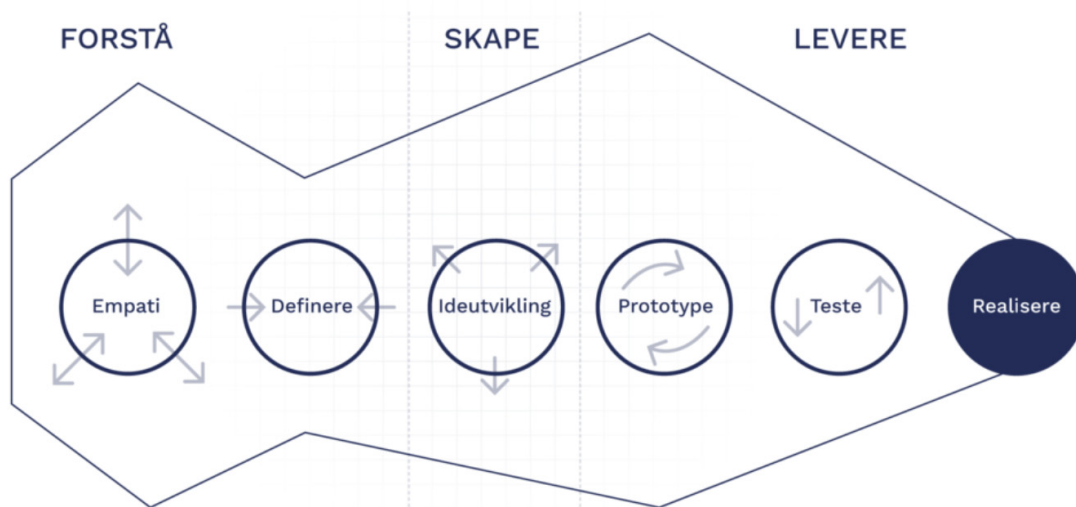
Design tenking er en brukerorientert tilnærming til innovasjonsprosesser. Metoden kommer egentlig fra bedriftsutvikling, men er siden brukt på nye og kreative måter også på andre områder og kontekst. Metoden kan anvendes på alt som er designet av mennesker, slik som utvikling av nye produkter, tjenester, forretningsmodeller eller prosesser. Når design tenking brukes for å utvikle nye former for innbyggermedvirkning i byutviklingsprosjekter, er det hovedsakelig prosesser vi snakker om i denne rapporten. Men design handler også om å skape opplevelser, effektivitet, følelser, tanker eller tillit. For byutvikling gjelder det å skape verdier, opplevelser og gode stedskvaliteter.

Å designe handler om å endre eksisterende situasjoner (forhold, løsninger, systemer, produkter, tjenester, prosesser osv.) til en foretrukket situasjon. Å skape en mer bærekraftig situasjon kan være en inngang eller et mål i seg selv i en design tenking-prosess.

Faser i en design tenking-prosess

Figur 1 viser de forskjellige fasene i en design tenking-prosess. I første del ("forstå") er målet å forstå hverandre og skape en felles definisjon av problemet, utfordringer og mål. Den andre delen ("skape") består av fasen ideutvikling, der deltakerne i prosessen utvikler nye ideer for å løse problemet. Tredje del handler om å "levere" en ny løsning, som kan bli en prosess, et produkt eller liknende – avhengig av problemstilling og målsetting. Denne delen består av tre faser, som går ut på å lage en konkret prototype, teste og realisere. I testfasen er det også behov for å evaluere og forbedre prototypen i samarbeid med alle deltakerne.

Design tenking-prosessen er iterativ og ikke lineær, dvs. at fasene ikke nødvendigvis må følges av hverandre. Tvert imot er det mulig å ta flere runder med noen faser eller hoppe tilbake til en fase dersom sluttresultatet er utilfredsstillende.



Figur 1. Faser i en design tenking-prosess (Birkeland, 2019)

Samarbeid og samskaping [co-creation]

Designtenking kan benyttes for å inkludere brukere eller innbyggere på forskjellige måter, avhengig av formålet med prosessen. Man kan skille mellom tre forskjellige måter å ta brukere/innbyggere med i prosessen på:

1. **Brukersentrert innovasjon:** Her fokuserer man på brukerens behov og utfordringer og utvikler en *løsning til brukeren*.
2. **Brukerdeltakende innovasjon:** I en samskappingsprosess er brukeren med på å definere egne behov eller utfordringer, komme med ideer og teste prototypene på løsningen. Her utvikler man en løsning *sammen med* brukeren.
3. **Brukerdreven innovasjon:** Brukeren tar initiativet og/eller driver prosessen med egne behov, utfordringer, ideer og løsninger. Her utvikles løsningen *av* brukeren.

Innovasjon handler om å skape verdi. Derfor får man mest ut av designtenking-prosesser når man tilrettelegger for samarbeid mellom offentlige aktører (f.eks. kommuner), innbyggere, næringsliv og academia (quadruple helix). Dette innebærer at offentlige aktører, næringsliv, forskningsinstitusjoner og brukeren/kunden/innbyggeren er likeverdige aktører i en åpen innovasjonsprosess. Tverrfaglig samarbeid skaper en annerledes dynamikk, hvor nye koblinger, forståelser og ideer kan oppstå.

Bevisst brukerinvolvering gir gevinst i form av større eierskap, engasjement og motivasjon for å ta i bruk løsningen. Brukerne er og blir spesialister i sine egne liv, problemer eller behov, og derfor vil vi ha dem med på utviklingen fra starten av. At brukeren kanskje ikke alltid vet hva han eller hun trenger, er en annen sak. MEN: Brukeren er den som best kjenner sin egen utfordring.

Alle designtenking-prosesser er forskjellige. Selv om to kommuner ønsker å utvikle samme løsning for innbyggerne sine, blir prosessen og kanskje også resultatet ulikt, fordi konteksten ikke er den samme. Kommunene kan likevel bruke samme metodikk og fremgangsmåte for å forstå, utvikle og implementere (Smart Innovation Norway, 2019).

1.4 Kontekst: ISOCARP-konferansen i Bodø

Den internasjonale organisasjonen for by- og regionale planleggere (ISOCARP) er en global sammenslutning av erfarne profesjonelle by- og regionale planleggere. ISOCARP ble grunnlagt i 1965 for å samle anerkjente og høyt kvalifiserte planleggere i et internasjonalt nettverk. Nettverket skal være politisk og kommersielt uavhengig.

Målene med ISOCARP er å forbedre byer og områder gjennom planlegging, opplæring, utdanning og forskning. ISOCARP fremmer planleggingsyrket i alle sine aspekter. ISOCARP organiserer årlige konferanser, symposier og workshops og publiserer resultatene i forskjellige kanaler.

Organisasjonens hovedarrangement er den årlige verdenskonferansen, som setter søkelys på et globalt betydningsfullt planleggingstema og som finner sted hvert år i et annet land. Før konferansen arrangeres et program for unge planleggere, kalt Young Planning Professional Workshops (YPP), som også var organisert i Bodø. Dette programmet søker å samle nye unge planleggere fra hele verden for å håndtere "real-world" planleggingsprosjekter. Under konferansen arrangeres det også seminarer og arbeidsgrupper (Hanzl, 2018).

Den 54. konferansen av ISOCARP, "Cool planning – Changing climate and our urban future", ble arrangert i Bodø høsten 2018. Konferansen handlet om hva byer og planleggere kan gjøre for å redusere klimaendringer. 500 planleggere fra hele verden samlet seg i Bodø i fem dager for å prøve og svare på de to store spørsmålene om det 21. århundrets urbanisme:

- 1) Hvordan kan vi gjøre byene mer bærekraftige og dermed forhindre enda mer global oppvarming – gitt at byene er verdens varme motorer?
- 2) Hvordan kan vi gjøre byer mer robuste, slik at de kan tåle kriser som virker uunngåelige uansett hvor snart vi gjør drastiske endringer?

1.5 Workshop om innbyggermedvirkning

Workshopen "Nytenkning av innbyggermedvirkning" [Reframing citizen participation] var en del av konferansen i Bodø, innunder programdelen "Aktuell planleggingspraksis – prosjekter og paradigmer" [Contemporary Planning Practice Projects and Paradigms]. Workshopen ble holdt tirsdag 2. oktober, fra kl. 15.30–17.00, og var dermed plassert på slutten av den første dagen med faglig konferanseprogram.



Figur 2. Utdrag fra programmet for konferansen i Bodø og kort beskrivelse av workshopen "Nytinking av innbyggermedvirkning" i offisielt konferanseprogram

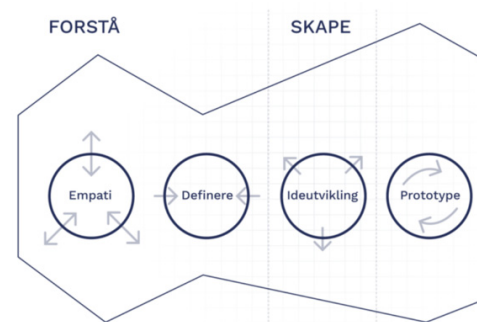
1.6 Opplegg for workshopen

Mål og oppbygning

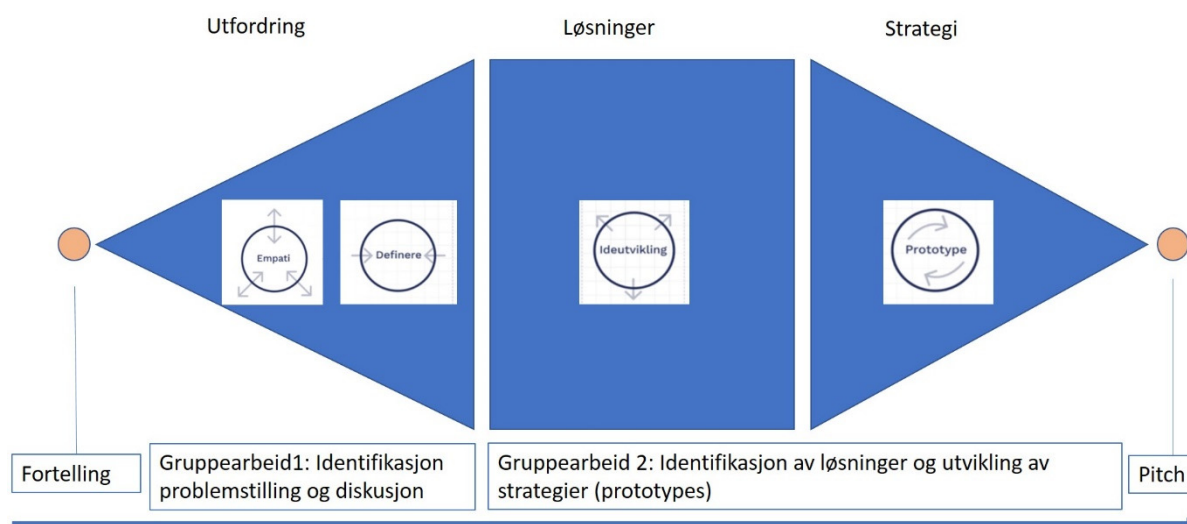
Målet med workshopen var å utvikle løsninger som gir bedre medvirkningsprosesser i byutviklingen. Workshopen var basert på designtenking. For å lede deltakerne gjennom designtenking-prosessen bygget vi opp et workshop-program som bestod av tre deler. På grunn av begrenset tid fokuserte vi kun på de fire første fasene i prosessen (empati, definere, ideutvikling og prototype).

Den første delen av workshopen handlet om **utfordringer med innbyggermedvirkning**. På forhånd hadde vi skrevet tre fortellinger som beskrev en utfordring med innbyggermedvirkning. Utfordringene var reelle og var identifisert av ZEN gjennom intervjuer med aktører i de 8 norske pilotprosjektene for byutvikling (to av disse pilotprosjektene er også case i prosjektet PI-SEC). Med utgangspunkt i fortellingene diskuterte workshop-deltakerne egne erfaringer med innbyggermedvirkning, og de definerte en utfordring de ville jobbe videre med. Denne delen av programmet dekket dermed fasene "empati" og "definere" i designtenking-prosessen.

Den andre delen av workshopen dekket fasen "ideutvikling" og handlet om **løsninger**. Her ble deltakerne oppfordret til å diskutere løsninger for sin valgte utfordring, og utvikle nye ideer.



Tredje del handlet om **strategier**. Her ble deltakerne oppfordret til å lage en strategi for å løse den definerte utfordringen med utgangspunkt i sine nylig utviklede ideer. Prototypen som skulle utvikles i denne fasen, var en løsning som skulle gi bedre medvirkningsprosesser. Målet var at denne løsning (prototypen) skulle visualiseres av deltakerne.



Figur 3. Designtenking-prosess i workshopen "Nytinking av innbyggermedvirkning"

Gjennomføring og deltakere

Figur 4 viser tidsplanen for gjennomføringen av workshopen.

Tidsplan for workshop "Nytinking av innbyggermedvirkning"	
Åpning	15.30 -15.45
Generell introduksjon til temaet, opplegg for workshop, forskningsprosjektene PI-SEC og ZEN og presentasjon av Bodø ByLab [Citylab]	
Gruppearbeid 1 – Utfordringer	15.45 – 16.10
Fortellinger og diskusjon rundt problemstillingen. Gruppeoppgave: "Beskrive hovedutfordring i en setning!". Visualisering på flip chart ark	
Gruppearbeid 2 – Løsninger og strategier	16.10 – 16.40
Ideutvikling av løsninger og strategier. Gruppeoppgave: "Hvordan vil det se ut i praksis når vi løser utfordringen?". Visualisering på flip chart ark	
Pitch og avslutning	16.40 – 17.00
Presentasjon av resultater fra gruppearbeid (3 min hver), generell avslutning	

Figur 4. Tidsplan for gjennomføring av workshopen "Nytinking av innbyggermedvirkning"

Deltakerne ble tilfeldig inndelt i tre grupper. Gruppene jobbet med hver sin problemstilling fra de tre fortellingene. Gruppearbeidet begynte med at deltakerne leste fortellingen, for så å diskutere hvilke utfordringer med innbyggermedvirkning som kom fram i fortellingen, og deretter notere resultater på et ark. Etter ca. 25 minutter begynte andre del av gruppearbeidet, hvor de skulle diskutere løsninger på utfordringen og visualisere denne løsningen på et ark. Deltakerne hadde forskjellig fargede penner og klistremerker tilgjengelig. Visualiseringsbiten var tenkt som en prototype-utvikling, da andre vanlige metoder brukt innen designtenking (som

bygging med legoklosser) ikke var realiserbar på grunn av begrenset tid. Etter 30 minutter presenterte gruppene sine resultater i plenum, med fokus på strategier.

Totalt var det 17 deltakere i gruppearbeidet. Åtte av deltakerne var fra offentlig sektor, hovedsakelig kommunale medarbeidere som f.eks. planleggere, fire deltakere kom fra private bedrifter og fem jobbet i forskningsinstitusjoner. Figur 5 viser fordelingen av deltakerne i de tre gruppene.

Tema for gruppearbeid	Offentlig sektor	Privat sektor	Forskning	Totalt antall deltakere
1. Metodikk for innbyggermedvirkning	2	1	2	5
2. Identifikasjon av brukerbehov	3	-	1	4
3. Tidspunkt for innbyggermedvirkning	3	3	1	7
Totalt antall deltakere etter bakgrunn	8	4	4	16

Figur 5. Deltakerne i gruppearbeidet

Med unntak av gruppe 2 var alle tre sektorer representert i hver gruppe. Deltakerne var både fra Norge og fra utlandet.

2. Resultater fra gruppearbeid om innbyggermedvirkning

Dette kapittelet presenterer resultatene fra gruppearbeidet i workshopen "Nytenkning av innbyggermedvirkning". Gruppearbeidet i de tre gruppene presenteres hver for seg. Gruppens arbeid tok utgangspunkt i følgende tre problemstillinger: 1) metodikk for innbyggermedvirkning, 2) identifikasjon av brukerbehov og 3) tidspunkt for innbyggermedvirkning. Utfordringer knyttet til medvirkende og prosesser er beskrevet og etterpå løsninger for disse utfordringer. Sitatene er framvist i kursiv.

2.1 Gruppearbeid 1: Metodikk for innbyggermedvirkning

Utgangspunkt for gruppearbeidet

Utgangspunkt for dette gruppearbeidet var personer med spesielle behov som har utfordringer med å gi direkte tilbakemeldinger i planleggingsprosesser. Fortellingen var skrevet av Bodø kommune og beskriver en situasjon der det er vanskelig å evaluere konsekvenser av nye tiltak i et sykehjem. Det er behov for nye metoder og tiltak for å gjøre det enklere for brukerne å gi tilbakemeldinger.

Hei!

Jeg heter Mona og jobber på et sykehjem. Vi har mange ulike avdelinger her, da pasientene våre har forskjellige behov og dermed er plassert etter de ulike tilbudene vi har. Noen trenger rehabiliteringstjenester, mens andre sliter med demens. Noen bor også i selvstendige leiligheter hvor vi jobber som brukerstyrte assistenter. En felles utfordring, uansett pasientgruppe, er imidlertid god nok dekning på bemanningen slik at vi kan tilby beboerne våre en meningsfull hverdag.

For å sikre at jobben vi gjør fyller forventningene til våre beboere og deres pårørende utføres jevnlige brukerundersøkelser. Disse er særlig relevant etter et nytt program eller øvrige endringer er innført. Dette betyr i stor grad at vi sammenligner tilbakemeldinger fra før og etter vedtak er blitt gjennomført for å se om brukertilfredsheten har oppnådd en forbedring eller forverring. Velvære av beboerne er også avhengig av gode boligforhold og nabolaget, som må være brukbart for alle og øker muligheter for et selvbestemt liv.

Vi synes det er ønskelig å ha en prosess der alternative former for tilbakemelding på brukertilfredshet kan utvikles. Enkle verktøy som gir mulighet for å gi tilbakemelding når brukeren selv ønsker – slik at vi kan skape tjenestene sammen med brukerne. Et slikt verktøy må kunne brukes av ulike målgrupper (personer som er multifunksjonshemmet – eldre med demenssykdom – personer som mottar enkle tjenester over kort tidsperiode - psykisk syke – rusbrukere). Dette er fordi vi ikke ønsker at brukernes tilbakemeldinger skal bære preg av samvittighet eller oppfatninger fra helsepersonellet eller sine pårørende.

I noen tilfeller kan det virke som brukere som har vansker med å uttrykke seg, forstå spørsmålstillinger eller gjøre vurderinger av opplevelse i forhold til forventning faller utenfor de standardiserte tilbakemeldingstjenestene kommunen tilbyr.

Hvordan kan «temperaturmålinger» gjøres fortløpende slik at tilbakemeldingene oppleves relevant og dagsaktuelle? Dette hadde gjort hverdagen enklere for både beboerne og vi som ønsker å gjøre en best mulig jobb for dem i deres hverdag!

Mona



Vårt sykehjem og takterrassen, som ble benyttet av forskjellige brukergrupper i løpet av dagen, bilder: Silje Strøm Solberg

Figur 6. Fortelling om utfordringer med metoden som brukes for å gi brukere medvirkning

Utfordringer

Utfordringene med medvirkning som ble diskutert i gruppearbeidet, tok utgangspunkt i fortellingen og lar seg sammenfatte i to hovedområder: Medvirkende og prosesser. Disse ble presentert i det følgende.

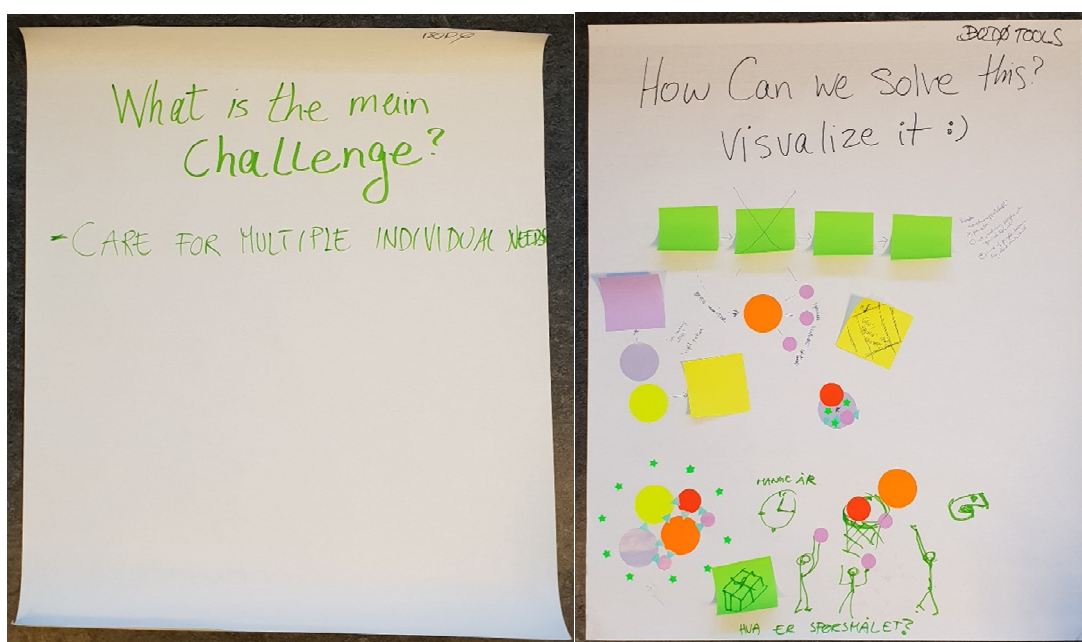
1. Utfordringer knyttet til medvirkende

- *"Folk har veldig forskjellige behov"* som f.eks. eldre og syke, barn og unge, folk med forskjellig kulturell bakgrunn. Gruppen beskriver at det er vanskelig å få tak i de forskjellige behovene.
- I tillegg vurderes like situasjoner ofte forskjellig av de samme personene. Det gjelder spesielt mennesker med spesielle behov. Som et eksempel forteller en av deltakerne om sin demente mor: "hennes psyke går opp og ned hele tiden, jeg skjønner kanskje hva det gjelder det ene øyeblikket og ikke noe i det andre øyeblikket".
- Det er *"alltid de samme som deltar"*, og medvirkningen er ofte ikke representativ. Et gruppelem forteller om en medvirkningsprosess der halvparten hadde universitetsutdanning, det var stort sett menn i 40-åra. Dette kan beskrives som et *"veldig snevert grunnlag for å generalisere"*.
- *"Folk er så sliten av å medvirke"* og det henger sammen med at det ofte er uklart hva som skjer med resultatene og folk derfor *"ikke skjønner hva det ble ut av det"*.

2. Utfordringer knyttet til prosesser

- *"Medvirkningsprosesser er ikke representative"*. De formatene som brukes for medvirkning tar bare kjente befolkningsgrupper med seg. Spørsmålet er hvordan man *"skal lage en by som fanger opp behovet til innbyggerne hvis det bare er de samme som alltid sier ifra, da får vi de samme svarene. Da lager vi masse verktøy for å avdekke behovet til den gruppa som vi kjenner best fra før."*
- Klassiske lineære medvirkningsprosesser gir "forutsigbare svar". Den fanger ikke opp de som har andre forutsetninger på grunn av språkutfordringer, nedsatte kognitive evner, sykdom eller rus. Alt dette er beskrevet som "diskvalifiserende" for den vanlige planprosessen.
- Valg av medvirkningsmetoder og hvordan disse brukes, påvirker resultatene. De vanlige modellene som brukes, fanger ofte ikke opp behovene til spesielle grupper. En av deltakerne forteller om et medvirkningsseminar med barn i Tromsø: *"Alle hadde tegnet sklier i den ene klassen, men ingen hadde tegnet sklier i den andre klassen. Det var ikke sklier de ønsket seg, men det de trodde vi spurte om"*. Slik kan det jo være med mange grupper, og spørsmålet er hvordan man klarer å lage metoder for medvirkning som finner ut hva forskjellige befolkningsgrupper ønsker seg og *"ikke hva de tror vi ønsker at de skal si"*.

- Kommunale medvirkningsprosesser er ofte internt fokuserte, da de ofte er forankret i kommunens eget apparat, og medvirkningsprosessen blir dermed en selvsentrert prosess.
- Plansystemet legger ikke til rette for kontinuerlig tilbakemelding fra brukerne. Tilbakemeldingen kommer derfor ofte for seint, når planleggingen er ferdig og vedtatt og da planer ble realisert, dvs. at f.eks. bygninger ble bygd. *"Har vi laget en plan, da må vi lage en ny plan, men poenget er at kontinuerlig tilbakemelding er viktig."*
- Det er vanskelig å forstå medvirkningsprosesser, spesielt når store befolkningsgrupper ikke er kjent med systemet og prosesser for medvirkning. *"Du må jo ha utdanning innen planlegging for å forstå dette."*
- Tidspress. Medvirkningsprosesser *"må ha masse tid"*, da *"man ikke finner så fort ut av menneskenes behov"*. Problemet er at planprosesser ofte er under tidspress. Da er det viktig å bli tydelig på hva man vil få ut av prosessen, da *"medvirkning og medbestemmelse jo er en kjempestor forskjell."*



Figur 7. Resultatene fra gruppearbeidet om metodikk for innbyggermedvirkning

Løsninger

I andre delen av workshopen diskuterte gruppemedlemmer løsninger for de nevnte utfordringer. Disse er presentert i det følgende.

1. Trekke inn nøkkelpersoner som kjenner de enkelte personene med spesielle behov. Noen som kjenner personen godt vil være god til å tolke personens forskjellige stemninger og følelser, som beskrevet i eksempelet ovenfor med deltakeren som var pårørende til en dement dame.

2. Bruk spesielle tiltak for å nå forskjellige befolkningsgrupper. Deltakerne rapporterer om to gode eksempler på spesielle tiltak for å inkludere barn og unge i en medvirkningsprosess.
 - A. Utviklingsprosjekt av bydelen Tøyen i Oslo: Tilnærmingen der var interaktiv, man lot barna bygge noe sammen. Skolelevne ble bedt om å skrive historier på et ark og putte arkene i en flaskepost. Alle flaskene ble hengt på en linje og det var *"utrolig hvordan alle barna var engasjerte. Ingen var blottstilte, men alle ble utfordret på sin kreativitet."*
 - B. Smartby-utvikling i Bodø: For å utvikle visjoner om nye smarte Bodø og prosjektet "Ny by – ny flyplass", startet Bodø kommune en medvirkningsprosess med skoleelever. Da var det læreren som videreformidlet budskapet. Skolelevne kunne selv velge oppgave og de visualiserte ti framtidsforestillinger i et teaterstykke med kulisser, sanger, danser og tegninger. De hadde også *"hjemmelekse om ideer for nye smarte Bodø og da hadde de foreldrene med rundt bordet."*
3. Benytte fysiske indikatorer for velvære ("*well-being*") som metode, for mennesker som har vanskeligheter å uttrykke seg. Deltakerne diskuterer hormonmåling eller måling av søvnkvalitet. Som eksempel nevnes lysstudier hvor deltakerne fikk lysterapi og effekten ble målt på hormonnivå. Når man anvender slike fysiske indikatorer, er det viktig å konsentrere seg om ett tiltak om gangen.
4. Snu på roller, slik at andre personer leder og fasiliteter medvirkningsprosessen enn de som vanligvis har denne rollen. Det kan for eksempel være en ungdomsklubb eller ansatte på et sykehjem som leder medvirkningsprosessen. Da er det fortsatt kommunen eller liknende aktører som sitter i førersetet, men sammen med nye aktører og dermed *"kunne man tenke seg å snu litt på roller"*. Gruppedeltakerne ser der sjansen for at *"det kommer nye folk og forteller oss hva som skal skaffes"*.
5. Stille enkle spørsmål i medvirkningsprosessen. Deltakerne beskriver at enkle spørsmål skaffer mer engasjement, fordi *"da er ikke folk redde for å svare"* og *"da kommer det en diskusjon og da lærer man."*
6. Legg til rette for en hyggelig og kjent situasjon, der folk trives. Å drive medvirkningsprosesser i områder som er kjente for deltakerne, som i barnas klubbhus, på skolen etc., gjør at folk trives og føler seg trygge i situasjonen. Ofte føles det *"ubehagelig"* for befolkningen å delta i medvirkningsprosesser som foregår på ukjente steder. I tillegg nevner deltakerne det som viktig *"å legge det opp slik at man leker sammen"*.

7. God kunnskap og personlige evner hos de som arrangerer medvirkningsprosesser. Man må f.eks. *"prøve noe ut over tid og snevre seg inn mot det som skal undersøkes og være tydelig og nøyaktig på hvordan man skal evaluere resultater"*. Spørsmålene som stilles må være åpne og ikke bare legge til rette for "ja-" eller "nei-svar". Fasilitatoren må f.eks. også *"hjelp folk til å oppsummere selv"* og ha eierskap til prosessen og resultatene.
8. Stedsidentitet. Hva er det viktigste på et sted for å kjenne tilhørighet? *"Hva er hjerte? Hva er sjelen?"* Det betyr å forstå hvilke stedstilhørigheter befolkningen generelt og noen befolkningsgrupper spesielt har, og hvordan man kan foredle tilhørigheten videre i byutviklingsprosessen. I byutviklingsprosessen i Bodø var spørsmålet: *"Hvordan tar Bodø med seg sin eksisterende identitet og historiske identitet inn i det nye?"*.
9. Temperaturmåling. Bruke metoder som kontinuerlig følger opp hvordan folk opplever en situasjon eller et tiltak. Deltakerne i gruppa tegner bildet av en basketballkurv, *"der man kan pitche ideer inn til kommunesystemet kontinuerlig"*.
10. Tydelig temautvalg og oppfølging. Gruppa diskuterer viktigheten av å *"innsnevre [narrow down]"* til noen konkrete temaer og problemstillinger. Det er viktig å ikke kjøre for mange medvirkningsprosesser samtidig. Ellers *"oppfordrer kommunen til å kaste [pitche] inn nye ideer og folk pitcher og pitcher og skjønner ikke hvor ideene ble av."* Det er like viktig at man tydelig formidler hva som skjer med resultatene fra medvirkningsprosesser og finner ansvarlige til å følge opp innbyggernes ønsker.
11. Skaffe motivasjon for medvirkning, som f.eks. *"en konkurranse om forslagene og den som vinner får en premie"*. I medvirkningsprosessen med skolelevne i Bodø som er beskrevet ovenfor, ble resultatene visualisert på kommunens nettside og skolelevne var også invitert med på forskjellige arrangementer. Dette fører til at *"da vet de at vi gjør noe med det og at det er sett på deres nivå."*

Strategi og prototype: Basketballkurv-konseptet

Denne gruppa kom lengst i designtenkning-prosessen, da de begynte med å utvikle en prototype. Prototypen ble beskrevet som et "basketballkurv"-konsept. Med utgangspunkt i utfordringer med medvirkning som de diskuterte i starten av gruppearbeidet, utviklet gruppa et konsept for medvirkning hvor medvirkningen skjer kontinuerlig og er brukerorientert.



Konseptet går ut på at kommunen kontinuerlig tar i mot ideer og tilbakemeldinger fra beboere. En kontinuerlig tilbakemelding fungerer dermed som en "temperaturmåling", der administrasjonen kan få oversikt over hvilke temaer som er viktig for beboerne og hva de mener om bestemte temaer eller mer generelt om boforholdene. Basketballkurven visualiserer en sentral samlekurv for innspill fra beboerne. Her tar en

fasilitator en sentral rolle for å skaffe gode medvirkningsprosesser ved å ha eierskap til prosessen og resultatene. I tillegg er det fasilitatorens oppgave å legge til rette for hyggelige situasjoner og gi innbyggerne motivasjon for å medvirke. Fasilitatoren har også ansvar for å tilpasse metodene for innbyggermedvirkning til forskjellige brukerbehov (brukersentrert). Denne personen eller organisasjonen skal ha en sentral nøkkelrolle i skjæringsfeltet mellom kommune og beboere.

2.2 Gruppearbeid 2: Identifikasjon av brukerbehov

Utgangspunkt for gruppearbeidet

Utgangspunktet for dette gruppearbeidet var bekymringene en beboer i Bodø uttrykte om offentlige transportmidlers begrensede muligheter til å frakte folk ut til naturen. Bodø har mange naturperler som ikke kan nås på andre måter enn med båt og bil. For de som ikke kommer seg ut av sentrum (de uten tilgang til bil eller båt), er et tilgjengelig bysentrum med parker og friområder særlig viktig. Men de parkene som er i Bodø i dag har slitte benker og er trekkfulle og skyggelagte. Det er behov for flere innspill fra befolkningen for å utvikle nye kollektive løsninger som kan gjøre de offentlige byrommene mer attraktive.

Hei!

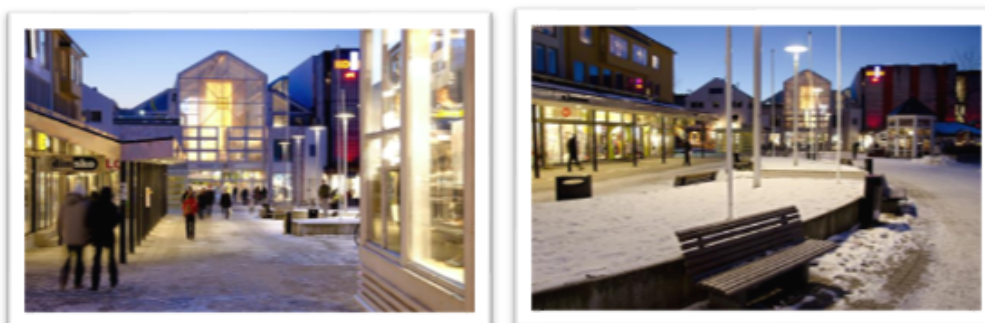
Jeg synes det fine med Bodø er kombinasjonen mellom naturen, kulturen og bylivet. Det urbane går hånd i hånd med naturen. Dette finnes igjen i byens siktlinjer, kulturtilbud, visjon og image. Det er mye å være stolt av når man bor i Bodø, men samtidig synes jeg at det ikke alltid er like lett å vise alt frem.

Noen av de fineste naturstiene vi har ligger utenfor busslinjene – med et godt stykke. I tillegg er noen av rutene så spredt satt opp at det nesten går halvannet døgn fra siste buss i helgen til første buss på mandagsmorgen. Når det i tillegg tar nærmere 20 minutter på en bussrute som kunne blitt syklet på 7 minutter, er det trist å tenke på hvor dårlig sykkelveiene i byen her er. Det er vanskelig å velge grønn transport i en by der vær og klima – og spesielt tilbudene, setter en demper for dette.

Vi har mange fine naturperler som er utilgjengelig for de uten båt – dette gjør oss ikke mindre stolt av at de ligger i vårt nærmiljø. Kanskje kunne det gått offentlig organiserte turer ut dit? Man kunne bidratt med å plukke søppel – eller kanskje man til og med kunne satt opp et teaterstykke på en slik «eksotisk» plass? Da kan vi snakke om «kulturbyen midt i naturen».

Apropos «Kulturbyen midt i naturen». Dette er vel ikke et like godt begrep når de mest populære utmarksområdene fremstår som utilgjengelige for enkelte grupper – særlig de uten personbil. Derfor hadde det vært godt med et sentrum som satte søkelys på grønne lunger og gode møteplasser. De fleste benkene som finnes der i dag er skyggelagt, harde og sterile. De innbyr ikke til det folkelivet vi nordlendinger søker de sjeldne gangene vi kjenner sola varme. Med all denne teknologien som finnes, bør vi ikke kunne nyttiggjøre dette til etablering av vindstoppere og varmeapparat som gjør at både sentrumsbenker og busstopp kunne blitt tatt mer i bruk? Da hadde vi kanskje oppnådd flere uteområder som egner seg til sosiale tilstelninger, så vel som til daglig bruk.

Odd Arne Haugand



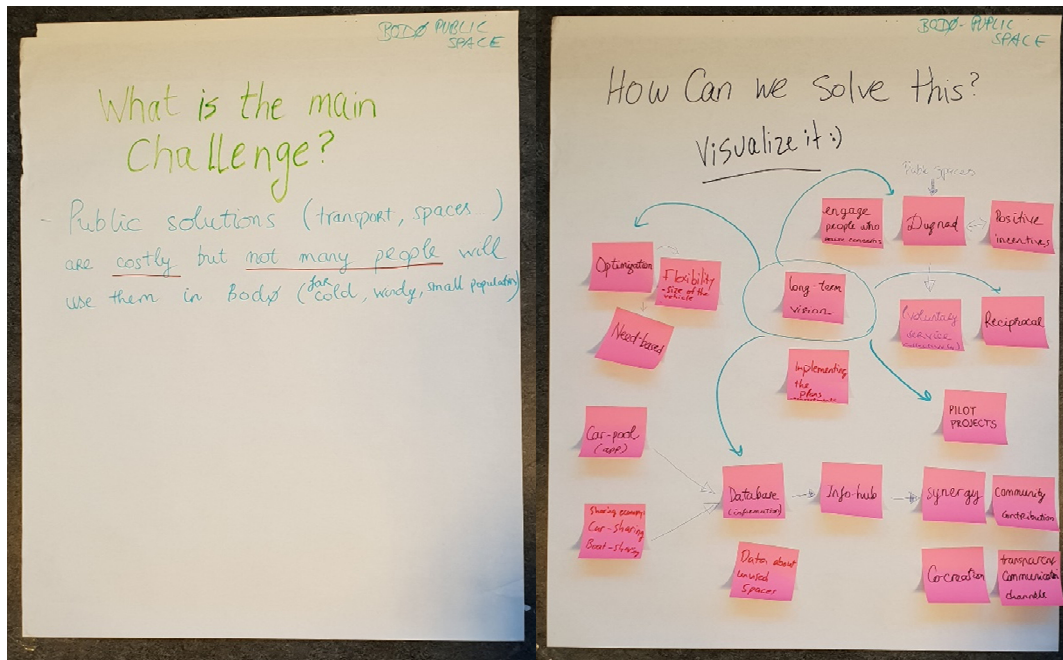
Offentlig rom og benker i Bodø sentrum, bilder: Nordland Fylkeskommune

Figur 8. Fortelling om utfordringer med å identifisere brukerbehov

Utfordringer

Utfordringene med medvirkning som ble diskutert i gruppearbeidet, tok utgangspunkt i fortellingen fra en innbygger i Bodø om tilgangen til offentlige uterom og naturområder. Hovedutfordringen oppsummeres slik av gruppa: *"Offentlige transportsystemer er dyre og brukes av for få. Offentlig plasser brukes lite da det er kaldt og vindfullt"*.

- Offentlig transport anses som et problem i Bodø, det er vanskelig å nå ut til alle de fine naturopplevelsene som er i nærheten av byen. Særlig for de uten bil er det vanskelig å komme seg ut. De offentlige parkene og områdene i byen er kalde og vindfulle og lite tilrettelagte for bruk. Deltakerne kommer med lignende eksempler fra Kupio i Finland og fra Brasil: *"Vi har lignende utfordringer med den offentlige transporten i Koupi (Finland) som i Bodø, og vi savner også steder som er tilrettelagte for folk til alle slags sammenkomster"*.
"Kjenner også til problemet i min kommune (Brasil), der transportsystemet ikke fungerer i helgene slik at det blir vanskelig å komme seg til utfartsstedene. Et annet problem er at de offentlige rommene er for varme å oppholde seg i, litt motsatt av i Bodø hvor det er kaldt og mye vind".
- 50 000 innbyggere er lite for å få et godt offentlig transportsystem til å bli lønnsomt. *"Da jeg flyttet til Bodø og fikk besøk av vennene mine, var det så mange steder jeg ville vise dem, men jeg kunne ikke gjøre det for jeg hadde ingen bil og kjente ingen med bil. Det er nok i utgangspunktet kostnadene som gjør det vanskelig, men det er også få som bruker offentlige transportmidler og da blir det litt høna og egget. Hva kommer først: gode transportmidler eller folk som bruker dem?"*
- Det er vanskelig å få de som ønsker å involvere seg til å ta del i planleggingen/løsningen og ikke bare klage på det som ikke er godt nok. *"Det er vanskelig å engasjere seg i større planer (byplaner), det blir for abstrakt. Bygger vi noe sammen er terskelen for å klage større, bygger noen det for meg er det lettere å påpeke feil."*
- Det gis for dårlig informasjon om de løsningene som er der i dag. Deltakerne i gruppe påpeker at det er en del ting som er bra i dag, men at det er vanskelig å finne informasjon både ute i det offentlige rom og på nett. Det at det bare er fem minutter å gå fra flyplassen til sentrum av byen, burde vært slått stort opp på flyplassen, da ville færre tatt taxi eller buss til sentrum.
- Uteområdene og møteplassene i byen er ikke tilpasset klimaet som er i Bodø.
- Det går for lang tid fra man begynner å planlegge noe til det faktisk skjer noe. Dette er et klassisk planleggingsproblem, da arealplaner tar lang tid å få vedtatt (mye byråkrati) og det tar enda lengre tid til prosjektet er ferdig. *"Prosjektene glemmes av de som en gang var engasjerte, det gir en følelse av håpløshet"*.



Figur 9. Resultatene fra gruppearbeidet om identifikasjon av brukerbehov

Løsninger

1. Det trengs langtidsplanlegging og visjoner. Langtidsplanlegging mangler i byutviklingen i Bodø. Når man regner på om et tiltak er samfunnsøkonomisk, må man se det over tid. *"Hvordan regner man på om noe er samfunnsøkonomisk? For få faktorer tas med i utregningen"*. Grappa diskuterer faktorer som synlighet, marked og bruk i et lengre perspektiv. En deltaker har et eksempel fra Finland: *"Tampere hadde en strategi på 70-tallet, de gjorde store investeringer og planla for fremtiden. Nå høster Tampere frukter av denne langtidsplanleggingen og er en av de mest besøkte byene i Finland"*.
2. Kommunen må informere om hvilke transportløsninger som ikke er gjennomførbare og fleksible. Grappa er enig i at det ikke er penger i Bodø til å få til et transportsystem slik større byer har. Å synliggjøre prisen på de ulike tiltakene og vise hvorfor enkelte tiltak blir for dyre, kan gi aksept hos innbyggerne for at man må tenke annerledes. Man kan ha løsninger som er fleksible og behovsbaserte, det vil for eksempel si at bussen ikke har faste rutetider, men bare kjører et sted når folk skal dit. Flexibel størrelse på kjøretøy etter hvor mange som skal reise, er også en rimeligere løsning. *"Jeg tror informasjon er nøkkelen her. Vi trenger også at folk bor mer kompakt – da kan man styre transportsystemet mer fra der folk bor til hvor de skal dra"*. Utstrakt bruk av delingsløsninger som bilkollektiv, bilpool og båtpool blir av grappa sett på som fremtidsrettede løsninger. Kjøretøyene, både biler, busser og båter, bør være elektriske. Kommunen bør også satse på bysykler. *"Turistorganisasjonen bør engasjere seg mer i transportløsningene, da kan man få skreddersydde opplegg for turistene og bedre transportsystem til turistattraksjonene og turområdene"*.

3. Det er viktig å motivere flere av beboerne til å engasjere seg i planleggingen og løsningene. Grappa er enig i at det er viktig at folk ikke bare engasjeres i begynnelsen av et prosjekt, så tar kommunen/utbyggerne over og bruker råmaterialet og gjør resten selv. *"De må få være med i hele prosessen, også byggeprosessen. Lag din egen sykkelvei, har vært brukt i Rotterdam"*.

En løsning for å inkludere beboerne gjennom hele prosessen, er å gjøre et mindre prosjekt først slik at innbyggerne kan se hvordan det blir og at det fungerer. Et annet problem som grappa diskuterer, er tendensen til at de som engasjerer seg først og fremst er ute etter å påpeke feil. En strategi for å unngå dette er å engasjere de som stiller spørsmål, få de med på planleggingen og gjennomføringen av prosjektene. *"Bygger vi noe sammen, er terskelen for å klage større, bygger noen det for meg er det lettere å påpeke feil"*. Grappa diskuterer også dugnadsløsninger med positive insitamenter fra kommunen: folk må føle at de får noe tilbake når de er med i en prosess, da kan det gi positive ringvirkninger.

4. Kommunen må investere i langsiktige løsninger for uteområder og offentlige plasser i sentrum. I Bodø er det mye vind og ofte kaldt. Uteområdene må planlegges med kvalitet og gjennomtenkte løsninger som skjermer for vær og vind. Her vender grappa tilbake til viktigheten av å tenke langsiktig og gå for løsninger som kan være kostbare der og da, men som vil lønne seg på sikt.
5. Informasjonen må nå ut til folket. Grappa diskuterer hvor viktig det er at informasjonen er lett tilgjengelig. Man kan lage en database som samler alle de ulike tilbudene, og denne databasen bør være lett synlig (bibliotek, flyplass). En løsning er en kartportal med oversikt over alle uteområder og hva man kan gjøre på de ulike stedene. Hvordan man kommer seg dit med kollektive transportmidler, må integreres i kartløsningen.

2.3 Gruppearbeid 3: Tidspunkt for innbyggermedvirkning

Utgangspunkt for gruppearbeidet

Utgangspunktet for dette gruppearbeidet var utfordringene med å involvere befolkningen på riktig måte og på et passende tidspunkt i en planleggingsprosess. Fortellingen tok utgangspunkt i utviklingen av Gløshaugen campus ved NTNU i Trondheim, der alle universitetsinstitusjoner skal samles i løpet av de neste årene. Det har kommet flere innvendinger mot prosessen, spesielt fra naboer i området, og fortellingen baserer seg på en konkret innvending fra en nabo til Gløshaugen campus. Problemet dreier seg hovedsakelig om at befolkningen ikke har vært tydelig involvert i planprosessen, da NTNU hovedsakelig har tatt vare på egne studenter og ansatte. Derfor ble befolkningen informert om planer i en avisartikkel i den lokale avisa 'Adresseavisen'.

Hei,

Leste i Adresseavisen i dag at det er ute en høring om campusutvikling og lokalisering, og oppdaget den meget korte svarfristen. Ettersom det åpnes for andre interessenter å komme med innspill er jeg kritisk til at dette ikke er gjort kjent for naboer på en bedre måte enn at det legges ut midt i fellesferien på en internettside! Jeg har derfor ikke hatt anledning til å gå gjennom rapportene i detalj, men har likevel noen kommentarer. Kan for øvrig informere om at jeg er nabo til Høgskoleparken i Gløshaugveien.

Høgskoleparken er angitt som friområde og det vil være et stort tap for oss i området om parken blir redusert eller stykket opp i mindre biter. Parken brukes mye til rekreasjon og det vil jo ikke bli det samme om en må gå mellom bygninger og over asfalterte utearealer mellom flere mindre grønne områder som blir igjen. Jeg håper og forventer at kommunen sier nei til utbygging i parken. Vi vil i hvert fall komme med sterke innsigelser til bygging i parken. Vi i Gløshaugveien benytter området mye både sommer og vinter.

Det kan også bemerkes at vi fikk nei til et mindre tilbygg nylig fordi det hadde for moderne uttrykk, så jeg er jo spent på hvordan en eventuell utbygging i parken skal gi mindre endring av områdets karakter enn det vårt tilbygg ville gitt. Jeg tror ikke det er forenelig med den arealbruken dere nå vurderer. I den sammenheng forventer jeg også at eventuell utbygging i Hesthagen tilpasses mot eksisterende bebyggelse i Gløshaugveien slik at Byantikvarens intensjon om bevaring av områdets karakter kan ivaretas. For å ivareta disse hensyn vil ikke de høyeste utnyttelsene av arealene som er lansert være mulig å gjennomføre.

Det er areal nok til å kunne legge ny utbygging inn mot bygningene som allerede er en del av dagens campus, disse byggene vil bli bedre integrert, og det vil fremdeles bli en kompakt campus i forhold til omfanget.

Jeg synes påvirkning for naboer er veldig dårlig belyst i rapportene og forventer at en så stor utbygging også tar hensyn til andre aktører. Jeg tror parken også er viktig for universitetet og studentene. Jeg tror faktisk at det er godt for dem å gå gjennom parken i løpet av dagen og ikke nødvendigvis en ulempe. Det er nå vi har mulighet til å bevare disse områdene. Når det en gang er bebygd får vi de aldri igjen. Ta hensyn til at det også skal bo mennesker i denne byen.

Med vennlig hilsen, E. Øiseth (nabo i Gløshaugveien)



Flyfoto av ny campus,
illustrasjon: NTNU, 2016



Protest skilder i nærheten av
parkområde, bild: D. Baer

Denne teksten er en forkortet versjon av innsigelse to rapporten om NTNU campus utvikling i Trondheim i 2016.

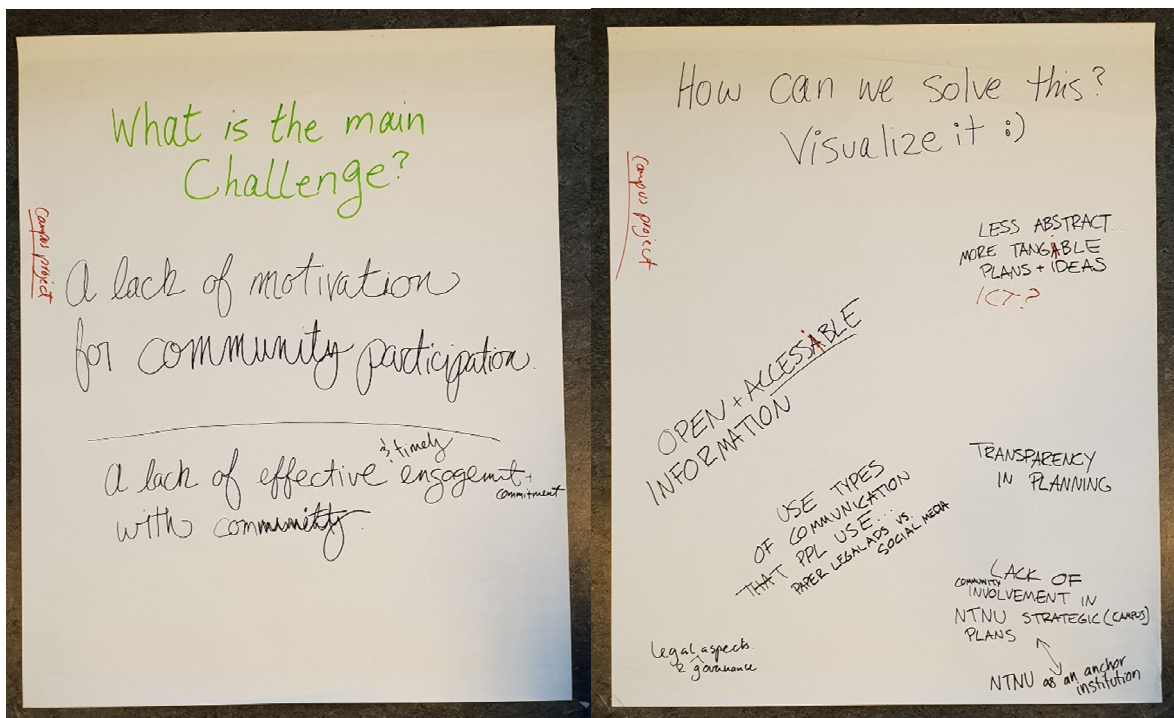
Figur 10. Fortelling om utfordring med at innbyggerne har blitt involvert for seint i prosessen

Utfordringer

Utfordringene med medvirkning som ble diskutert i gruppearbeidet, tok utgangspunkt i fortellingen om utbyggingen av Gløshaugen campus ved NTNU.

- Usikkerhet og forandring av det kjente motvirker forandringer. Naboers emosjonelle og personlige tilknytning til steder, bygg og kulturen i nabolaget, motiverer dem til å protestere mot transformasjonsprosesser. Et eksempel fra Kuopio i Finland: *"Vi planla en ny markeds plass med en undergrunnsstasjon. Det kom mange klager på at en gammel bygning skulle rives, den ble elsket av bare noen få personer [...]. Når prosessen var over, bestemte vi oss – nå kan vi rive det ned og nå er det en ny bygning – folk klager ikke lenger, de elsker den nye bygningen."* Lignende situasjon finnes i Bodø: *"Vi har noen av de samme problemene, fordi det er veldig følelsesmessig for folket. Men når bygningen står klar, da er de alltid happy."*
- Medvirkning via offentlig høring skjer for seint. *"Når det allerede er et prosjekt, så er det veldig sent. Når du deltar da, har du alltid en sint og følelsesmessig reaksjon."* Deltakerne er enige om det er *"viktig at det [offentlige høringene] eksisterer, fordi da kan skaden for folk begrenses."* Men medvirkning via offentlig høring er *"ikke ekte deltakelse. Det er bare: Er det folk her som har noe mot prosjektet?"*
- Avisa som informasjonskanal for å fortelle om prosjekter og offentlig høring er ikke tilstrekkelig. *"Hvis du ikke leser avisa, vil du aldri få vite det."* Deltakerne diskuterer også at informasjonen om offentlig høring og prosjektutviklingen generelt er skrevet av en journalist i avisa og dermed ikke kan beskrives som *"åpen informasjon"*. Det er kommunenes rolle å *"gi god informasjon, tilgjengelig for alle"*.
- De nærmeste naboene til Gløshaugen campus bør involveres spesielt i campusutviklingen. De nærmeste naboene til Gløshaugen campus har sterkest interesse og motivasjon for å engasjere seg i campusutviklingen, men de er involvert på lik linje med alle andre. Det mangler en tilrettelagt strategi for å involvere direkte naboer i prosessen.
- Det er vanskelig for befolkningen å forstå medvirkningsprosesser. En deltaker forteller om sine erfaringer: når man *"begynner å samle informasjon i den tidlige fasen, forstår vanlige folk ikke prosessen, og så fokuserer de på ett punkt og gjentar det igjen og igjen"*.
- Det er manglende interesse og motivasjon for medvirkning i befolkningen. For store deler av befolkningen er det vanskelig å forstå planer av bygg eller områder før disse er realisert. Det er en "stor mengde informasjon" som må håndteres spesielt i en tidlig fase, og det er vanskelig for mange å forstå framtidsplaner. Manglende kunnskap om medvirkningsprosesser kommer i tillegg. Grappa diskuterer også at manglende påvirkningsmulighet til utviklingsprosessen begrenser deltakelse i medvirkningsprosesser. *"Planen er allerede ferdig, og når folk er involvert er det nesten ingenting å påvirke."*

- Bærekraft som utviklingsmål er vanskelig å forstå. "De viktigste tingene i bærekraft er altfor abstrakte for mange mennesker. Hva betyr det? Hvordan ser det ut? Det er ikke håndgripelig. Det er noe som blir der oppe i skyen."
- Oppfølgingen av og kommunikasjonen med medvirkende er mangelfull. Ofte er befolkningen involvert i en tidlig fase og så er de "glemt i to år." Det minsker også motivasjonen for å engasjere seg. Gruppen diskuterer også at det er viktig å ha passende forventninger til medvirkningsprosesser. Det er det offentliges oppgave å fortelle om hva som er mulig å påvirke og hvordan framtidige utviklingsprosesser foregår.
- Universitetet tar ikke ansvar for å involvere lokalsamfunnet [community]. Flere medvirkningsprosesser er i gang ved NTNU for å involvere studenter og ansatte, men det mangler en strategi for å involvere (lokal)befolkningen. Det er NTNU som har ansvar her, da "de har vært i det området i svært lang tid, og de vil være der for alltid." Lokalbefolkningen har f.eks. ikke blitt involvert i utviklingen av fremtidsbilder og visjonen for campusområdet.



Figur 11. Resultatene fra gruppearbeidet om tidspunkt for innbyggermedvirkning

Løsninger

1. Informasjons- og kommunikasjonsteknologier (IKT) kan brukes for å analysere og visualisere prosjekter for å fremme forståelse i befolkningen. Man kan formidle og visualisere data og informasjon ved hjelp av IKT-verktøy som f.eks. geografiske informasjonssystemer (GIS), noe som vil gi bedre forståelse for hvordan framtidige prosjekter vil se ut. IKT gjør særlig bærekraftige mål mer konkrete og forståelige for befolkningen. Et eksempel er det finske FCG "mapgets platform", som er en webbasert

og åpen plattform med gratis 3D-kart av finske kommuner, og som brukes i kommunale planleggingsprosesser.

2. Involver befolkningen fra starten. Ta med befolkningen fra første øyeblikk og ikke når planer allerede er ferdig. I utviklingen av Gløshaugen campus burde befolkningen ha blitt involvert allerede i visjons- og programmeringsfasen – dvs. før de første fysiske planene var ferdigstilte.
3. Utvikle en forståelse for hverandre. For å unngå seinere konflikter er det viktig i en tidlig fase å lære av målsetninger og innstillinger som de andre involverte har. Gruppen nevner to gode eksempler for å få det til:
 - a. I Ukraina har man god erfaring med å bruke et spill for å avklare innstillinger og støtte en diskusjonsprosess mellom forskjellige aktører. Spillet "World of Communities"¹ er allerede brukt i 50 ukrainske kommuner og hjelper *"folk å kjenne hverandre for å forstå mer av deres behov og det unngår konflikt fra begynnelsen."*
 - b. I Nederland har kommunene en "plikt til å ha alle rundt bordet fra begynnelsen" og involvere andre tydelig i utviklingsprosjekter. På den andre siden har befolkningen i Nederland begrensede muligheter til å klage på prosjektene og *"gå til domstol ti ganger"*. Dermed er tidsperspektivet for planleggings- og gjennomføringsfasen av prosjekter tydelig begrenset.
4. Ha en plan for medvirkning, fordeling av ansvar og god ledelse [management]. For å legge til rette for en god medvirkningsprosess er det først og fremst viktig å vite hvem som skal involveres og hvilke innvendinger de har mot eksisterende situasjon og planlagte prosjekt- eller områdeutvikling. Det handler også spesielt om å identifisere nøkkelpersoner for innbyggermedvirkning. God ledelse av medvirkningsprosesser innebærer dermed å ha en plan for hvem som skal involveres, på hvilken måte, tidspunkt for involvering og hva man vil få ut av medvirkningsprosessen. *"Hva slags deltakelse leter du etter?"* Det handler også om å definere hvem som er ansvarlig for innbyggermedvirkningen og at prosessen er fortløpende og følges opp på et seinere tidspunkt i utviklingsprosessen.

God styring av prosessen handler også om hvordan medvirkning fungerer og spesielt hvilke påvirkningsmuligheter de som involverer seg faktisk har. Det *"er viktig å ikke gi folket forventninger som ikke er realistiske."*

¹ <http://worldofcommunities.org> (20. januar 2019)

5. Sikre god kommunikasjon. God kommunikasjon i medvirkningsprosesser handler om å gjøre informasjonen tilgjengelig. *"Før du tenker på et prosjekt, må kommunen gi åpen informasjon slik at folk vet hva som skjer, hva som er planlagt og hva som allerede er igangsatt."* Dette *"støtter også motivasjon for deltakelse i prosesser."* Informasjonen må være tilgjengelig for alle og det er viktig å tenke på hvem som er ansvarlig for å gi informasjonen. Bodø Bylab er et godt eksempel, *"hvor alle kan komme inn og få informasjon og gi informasjon og fortelle hva de forventer."*

I tillegg skal informasjonen personaliseres så langt som mulig. Naboer til et utviklingsområde kan f.eks. kontaktes direkte via brev, da *"det vil redusere mye konflikt på et senere tidspunkt."*

6. Forklare bærekraftsmål på en enkel måte. En visjon for å utvikle en bærekraftig bydel er ofte vanskelig å forstå for befolkningen, da det ikke er relatert til hverdagslivet. Derfor er det viktig å forklare visjonene på en enkelt måte. Et eksempel fra Kuopio i Finland viser hvordan man kan forklare fordeler ved bærekraftig mobilitet til brukere. Ved hjelp av en app kan man på en enkel måte få bussrutene i sanntid, noe som både gir en miljøgevinst og har en direkte innvirkning på folks hverdag: *"Vi arbeider med bærekraftig trafikk. Hvordan forklare det for folk? Jeg sier at vanligvis venter du 5 minutter i regnet på bussen. Men slik [med sanntidsappen] kan du komme dit i tide og gå på bussen. Det konkrete målet er at folk tar bussen oftere fordi de ikke får de negative opplevelsene."*

3. Oppsummering og diskusjon

3.1 Resultatene og hvordan de kan brukes for å forbedre medvirkningsprosesser

Gruppenes løsninger

I den første delen av gruppearbeidet diskuterte gruppene problemstillinger knyttet til innbyggermedvirkning. Det viser seg at problemstillingene er relativt like de vi ser andre steder i verden. Deltakerne var kjent med problemstillingene fra før og de utvekslet egne erfaringer med de andre i gruppa.

I den andre delen av gruppearbeidet diskuterte gruppene nye løsninger for medvirkningsprosesser i byutviklingen. Figur 12 oppsummerer løsningene som ble diskutert i de tre gruppene. Løsningene er inndelt i to kategorier: Én prosessorientert, der løsningene dreier seg om hvordan man får gode medvirkningsprosesser, og én resultatorientert, der løsningene dreier seg om hvordan man utvikler bærekraftige byer og byområder.

Målet med gruppearbeidet var først og fremst å diskutere prosessorienterte løsninger for hvordan man kan få bedre medvirkningsprosesser. Derfor finnes det bare noen få punkter i den

andre kategorien, men de er tatt med her likevel. Begrenset tid til gruppearbeidet og workshopen generelt begrenset også omfang av resultatene.

Kategori	Løsninger
Prosess: Sikre gode medvirkningsprosesser	<ul style="list-style-type: none"> • Stille enkle spørsmål i medvirkningsprosessen • Sikre god kommunikasjon • Informasjonen må kontinuerlig ut til folket • Forklare bærekraftsmål på en enkel måte • De som fasiliterer medvirkningsprosessene må ha god kunnskap og personlige evner • Ta vare på befolkningens interesser • Legge til rette for en hyggelig situasjon, der folk trives • Motivere innbyggerne til å delta og medvirke • Sørg for at deltakerne utvikler en forståelse for hverandre • Trekke inn nøkkelpersoner når personer man ønsker at skal delta har spesielle behov • Bruke forskjellige tiltak for ulike befolkningsgrupper • Ha en plan for medvirkningsprosessen og fordeling av ansvar, god ledelse er viktig • Involvere brukerne fra starten • Tydelig temautvalg og oppfølging • Snu på rollene i medvirkningsprosessen • Sørg for langtidsplanlegging og visjoner • Benytte IKT- verktøy for å analysere og visualisere • Benytte fysiske indikatorer for velvære [well-being] • Gjøre "temperaturmålinger" av befolkningens meninger • Vise hvilke løsninger som ikke er gjennomførbare
Resultat: Bærekraftige byer og byområder	<ul style="list-style-type: none"> • Ta vare på stedsidentitet i transformasjonsprosesser • Skaffe uteområder og offentlige plasser i sentrum • Installere fleksible transportløsninger

Figur 12. Oppsummering av resultatene fra gruppearbeidet

Løsningene som dreier seg om å forbedre medvirkningsprosesser, kan igjen deles inn i kategorier etter hvilke områder tiltakene kan plasseres i: kommunikasjon, rolle og evner hos fasilitator, deltakerne, organisasjon av prosessen og metoder. Figur 13 gir en oversikt over dette.

Tiltaksområde	Løsninger / tiltak
Kommunikasjon	<ul style="list-style-type: none"> • Stille enkle spørsmål i medvirkningsprosessen • Sikre god kommunikasjon • Informasjonen må kontinuerlig ut til folket • Forklare bærekraftsmål på en enkel måte
Rolle og evner hos fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> • De som fasiliterer medvirkningsprosesser må ha god kunnskap og personlige evner • Ta vare på befolkningens interesser • Legge til rette for en hyggelig situasjon, der folk trives • Motivere innbyggerne til å delta og medvirke • Tydelig temautvalg og oppfølging • Sørg for at deltakerne utvikler en forståelse for hverandre • Vise hvilke løsninger som ikke er gjennomførbare
Deltakerne	<ul style="list-style-type: none"> • Trekke i nøkkelpersoner når personer man ønsker at skal delta har spesielle behov • Bruke forskjellige tiltak for ulike befolkningsgrupper
Organisasjon av prosessen	<ul style="list-style-type: none"> • Ha en plan for medvirkningsprosessen og fordeling av ansvar, god ledelse er viktig • Involvere brukerne fra starten • Snu på rollene i medvirkningsprosessen • Sørg for langtidsplanlegging og visjoner
Metoder	<ul style="list-style-type: none"> • Benytte IKT-verktøy for å analysere og visualisere • Benytte fysiske indikatorer for velvære [well-being] • Gjøre "temperaturmålinger" av befolkningens meninger

Figur 13. Løsninger for å forbedre medvirkningsprosesser sortert etter tiltaksområde

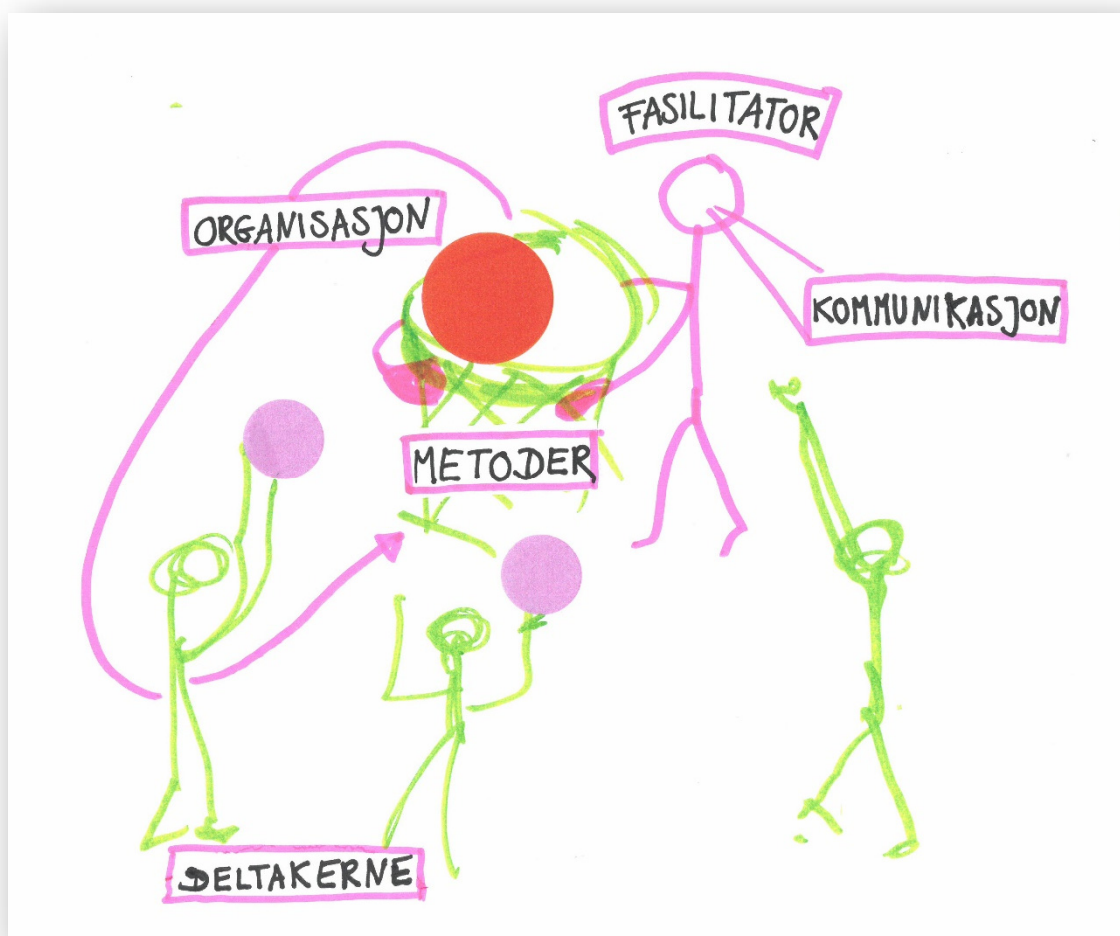
I diskusjonen i gruppearbeidet kom deltakerne med flere konkrete eksempler på vellykkede medvirkningsprosesser som de kjente til fra før og hadde vært involvert i (figur 14 gir en oversikt). Disse eksemplene kan fungere som inspirasjonskilder for å forbedre egne medvirkningsprosesser.

Tiltaksområde	Gode eksempler [Best practise]
Kommunikasjon	- Bærekraftmålsetninger ble forklart til befolkningen på en enkel måte i Kuopi, Finland
Rolle og evner hos fasilitator	- Spill "World of Communities" som sikrer at deltakerne utvikler forståelse for hverandre - Tidlig involvering: i Nederland har kommunene plikt å involvere befolkningen fra starten av i byutviklingsprosjekter
Deltakerne	- Medvirkning med barn og unge, eksempler fra Bodø og i Tøyen, Oslo, der barna hadde et stemme i prosessen
Organisasjon av prosessen	- Deltakelse fra starten av i prosjektet "Lag din egen sykkelvei" i Rotterdam
Metoder	- En webbasert og åpen plattform (FCG mapgets plattform) med gratis 3D-kart over finske kommuner brukes i kommunale planleggingsprosesser i Finland

Figur 14. Gode eksempler på konkrete medvirkningsprosesser som ble nevnt i gruppearbeidet, sortert etter tiltaksområde

Videreutvikling av basketballkurv-konseptet

Gruppe 1 begynte å utvikle en prototype som de kalte basketballkurv-konseptet (se kap. 2.1). Ideer og løsninger som ble diskutert i de andre gruppene, og som er visualisert i figur 13, kan bidra til videreutviklingen av dette konseptet. I resultatene fra workshopen lot det seg identifisere fem tiltaksområder, og for hver av de fem tiltaksområdene ble det nevnt konkrete tiltak som støtter gode medvirkningsprosesser. Et videreutviklet konsept som ivaretar alle de fem nevnte tiltaksområdene og kategoriene, kan visualiseres som i figur 15.



Figur 15. Videreutvikling av basketballkurv-konseptet. Nye elementer i konseptet vises i rosa skrift.

Ved å samkjøre resultatene fra de tre gruppene kan man utvikle et enda mer detaljert konsept og inkludere også andre tiltak enn de som ble nevnt da gruppe 1 utviklet basketballkurv-konseptet første gang. I denne utvidede prototypen ser vi at en fasilitator for medvirkningen tar en sentral rolle i skjæringsfeltet mellom kommune og innbyggere. Denne fasilitatoren sikrer planlegging, gjennomføring og oppfølging av medvirkningsprosessen.

Veien videre for basketballkurv-konseptet

En videreutvikling av prototypen basketballkurv-konseptet kan bli et nytt rammeverk for hvordan kommunale medvirkningsprosesser kan organiseres og hva det er kommunene må sette søkelys på. Et logisk skritt videre er å ta den videreutviklede prototypen med i en workshop, hvor deltakerne diskuterer og videreutvikler konseptet. Denne evalueringen og videreutviklingen kan skje med de samme aktørene som før, og nye aktører kan trekkes inn ved behov. Nye aktører kan bidra med en kritisk vurdering utenfra og påpeke feil og problemer i konseptet. En mulig måte å evaluere og videreutvikle konseptet på kan f.eks. være å teste og evaluere konseptet i de tre casene som var beskrevet i fortellingene gruppene fikk utdelt (se kapittel 2.1–2.3).

3.2 Kritisk vurdering av designtenkning som metode og gjennomføring av workshopen

Gjennomføring av workshopen

Å gjennomføre workshopen under ISOCARP-konferansen viste seg å være et godt valg, da rommets design og utstyret var tilrettelagt for gruppearbeid med bl.a. store bord og romslig forhold. Men da workshopen varte bare i totalt 1,5 timer og tiden til gruppearbeid var 55 minutter, ser vi at bare én av gruppene rakk å starte med prototyp utvikling. Den begrensede tidsrammen var en utfordring i gjennomføring av workshopen. Å gi mer rom til gruppearbeidet ved å utvide workshopen til to timer, ville gitt bedre tid til å utvikle løsninger og prototyper. En totimers workshop er også mulig å gjennomføre innenfor rammene for internasjonale konferanser.

Designtenking i bruk

Metoden med å la gruppene lese hver sin eksempelfortelling, fungerte godt for å skaffe et felles diskusjonsgrunnlag for gruppemedlemmene. Til tross at problemstillingene i fortellingene var veldig konkrete, klarte gruppa å løse seg fra det og diskutere på et mer generelt nivå. Konseptet basketballkurven kan jo anvendes og konkretiseres på forskjellige nivåer (se øverst), og konseptet kan dermed bli nyttig input til kommuner som skal utvikle egne og tilpassede konsepter på et lokalt nivå.

Den første delen av gruppearbeidet (empati-fasen) som handlet om å identifisere utfordringer, fungerte godt for å skaffe en felles forståelse for hverandre, med grunnlag i dialog og erfaringsutveksling. Å begynne med en fortelling, som alle deltakerne leste, gir deltakerne et felles grunnlag for videre diskusjon der de kunne bringe inn egne erfaringer, bygge opp en felles forståelse og forstå hverandre bedre.

I designtenking-prosesser brukes ofte metoden med å stille spørsmålet "hva om" [what if], for å utvide deltakernes tankesett [mind set] og dermed åpne opp for nye ideer. Dette kunne ha blitt en god oppgave for gruppene i workshopen, men vi tok det ikke med pga. begrenset tid.

Deltakerne i workshopen

Deltakerne i workshopen var deltakere på den internasjonale ISOCARP-konferanse i Bodø. De hadde bakgrunn i offentlig sektor, privat sektor og fra forskning, og de representerte dermed alle de tre komponentene i innovasjonsmodellen "triple helix", som er beskrevet som en essensiell tilnærming for å løse problemstillinger knyttet til byutvikling.

ISOCARP-konferansen egnet seg godt som en ramme for å få med lokale, nasjonale og internasjonale deltakere som er eksperter innen temafeltet byutvikling og planlegging.

Spesielt miksen av lokale, nasjonale og internasjonale deltakerne legger til rette for en bred erfaringsutveksling og mulighet for å lære av hverandre.

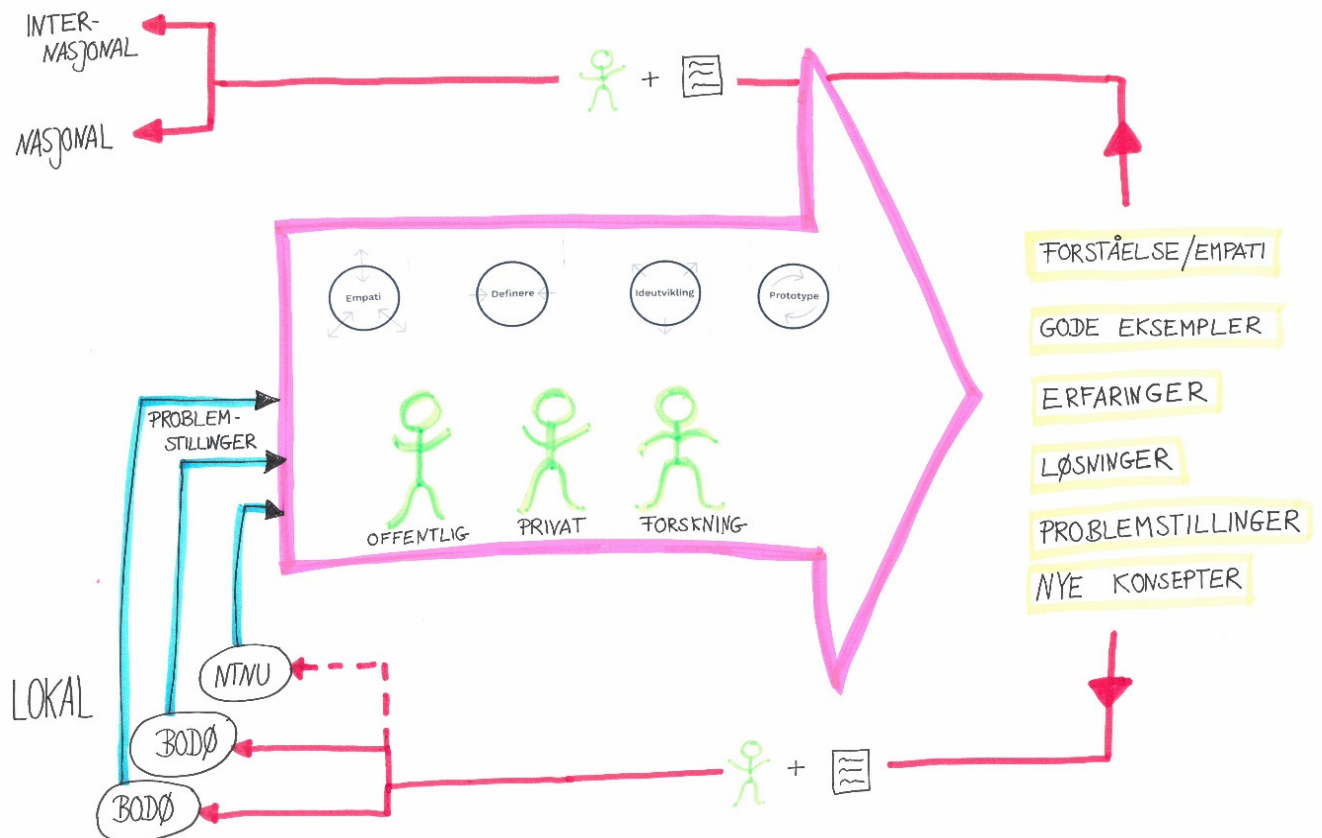
Kunnskap som kom fram og ble utviklet i workshopen

Design tenking, som vi anvendte i workshopen, legger til rette for at eksisterende kunnskap er delt [implicit knowledge and exploitative learning] og at ny kunnskap utvikles i prosessen [explicit knowledge and explorative learning]. Kunnskapen kan deles inn i seks ulike kategorier:

1. Forståelse for hverandre (empati): Ved å identifisere utfordringer og løsninger for bedre medvirkningsprosesser, fikk deltakerne mulighet til å lære bl.a. om målsetninger hos de ulike stakeholderne, deres perspektiver og framgangsmåter.
2. Gode eksempler [best practise]: Deltakerne kom med konkrete eksempler på bruker-medvirkning som man kan lære av.
3. Erfaringer: Deltakerne delte egne erfaringer med tiltak som har gitt bedre medvirkningsprosesser.
4. Løsninger: Løsninger for bedre medvirkningsprosesser ble presentert av forskjellige deltakerne og bygde på egne erfaringer.
5. Problemstillinger og begrensninger: Deltakerne diskuterte problemstillinger og begrensninger for medvirkningsprosesser. Det viste seg at disse er like både i Norge og internasjonalt.
6. Nye konsepter/prototype (basketballkurvkonsept): Med utgangspunkt i eksisterende kunnskap og kreativt samarbeid mellom deltakerne, utviklet de et helt nytt konsept for hvordan medvirkningsprosesser kan forbedres.

I de fem første kategoriene bygger man på eksisterende kunnskap som deltakerne bringer inn. I kategori 6 produseres ny kunnskap i samarbeid mellom deltakerne i en eksplorativ læringsprosess.

Figur 16 viser fram prosessen med kunnskapsutvikling i workshopen og hvordan kunnskapen etterpå (kan) spre seg til lokalt, regionalt og internasjonalt nivå.



Figur 16. Oversikt over innovasjons- og kunnskapsutvikling på workshopen og hvordan kunnskapen kan overføres til lokalt, regionalt og internasjonalt nivå.

Problemstillingene som ble presentert for workshopdeltakerne i de tre fortellingene, hadde grunnlag i tre faktiske caser om medvirkningsprosesser fra Bodø og Trondheim (NTNU) (blå farge i figuren).. Under workshopen (rosa pil) brukte vi designtenking slik at deltakerne utviklet en fellesforståelse for hverandre og problemstillingen. Gjennom prosessen kom det under gruppearbeidet fram 6 forskjellige typer kunnskap som er vist i de gule boksene.

Hva skjer med resultatene fra workshopen?

Det er viktig at resultatene av workshopen blir brukt etterpå og kommer lokale byutviklingsprosjekter til gode. Spredning av resultatene skjer gjennom to kanaler: via deltakerne og via publikasjoner.

Deltakerne i workshopen tar de fem kunnskapstypene med seg tilbake til de faglige prosjektene de jobber med. Det er dermed avhengig av deltakernes personlige evner, ferdigheter og motivasjon hvordan resultatene påvirker arbeidet deres med innbyggermedvirkning i egen hverdag.

Kunnskapsoverføring til de lokale byutviklingsprosjektene (røde piler i figuren), som var utgangspunkt for problemstillingen, skjer også via deltakerne. Det var to deltakere fra Bodø kommune som sikrer at de fem kunnskapstypene videre blir brukt i de to prosjektene i Bodø. Det var ingen deltakere fra prosjektet med på å utvikle Gløshaugen campus ved NTNU på workshopen. Derfor er det bare en begrenset kunnskapsoverføring til prosjektet ved NTNU, som vist fram med en stiplet linje i figuren.

Overføring av resultatene skjer også via **publikasjoner**. Så langt er det allerede publisert en artikkel som diskuterer hvilke typer kunnskap som er produsert ved bruk av designtenking, med utgangspunkt i tre konkrete caser. Workshopen på ISOCARP-konferansen er én av tre casene (Nielsen et al., 2019). Denne rapporten er den andre publikasjonen og presenterer resultatene fra workshopen på norsk. Språk kan lett bli en terskel for å dele kunnskap, og partnere i ZEN-senteret har gitt tilbakemelding på at det er et sterkt behov for publisering på norsk innenfor ZEN-senteret. Kunnskapsutveksling via publikasjoner fungerer best når publikasjonene er tilrettelagte for målgruppen. Derfor er denne rapporten skrevet på norsk, da den retter seg mot en tverrfaglig målgruppe i lokal (Bodø) og regional kontekst (ZEN og PI-SEC pilotprosjekter og partnere) i Norge. Denne publikasjonen gir en oversikt over resultatene og kunnskapen som ble utviklet i workshopen.

3.3 Sammendrag og veien videre

I dette avsnittet skal vi kort oppsummere resultatene ved å svare på tre overordnede spørsmål.

Hva har vi lært så langt?

- Mange av utfordringene med brukermedvirkning i bærekraftige byutviklingsprosjekter er de samme – ikke bare i Norge, men også i et globalt perspektiv.
- Opplegg for workshopen og bruk av metoder som designtenking og fortellinger førte til ny kunnskap innenfor flere kategorier og resulterte bl.a. i utvikling av en prototype på hvordan medvirkning kan organiseres i kommunale prosesser.
- Kunnskapen kan spres på forskjellige måter, men noe av kunnskapen bygger på erfaringer og er dermed knyttet til personer [implicit knowledge]. Denne kunnskapen er bare tilgjengelig via den personen.
- Den internasjonale planleggingskonferansen ISOCARP egnet seg for å gjennomføre en workshop om planleggingsrelaterte problemstillinger rundt brukermedvirkning. Konferansen tiltrakk seg et bredt lokalt, nasjonalt og internasjonalt fagpublikum. Workshopens lengde på 1,5 timer er veldig kort og begrenser mulighetene for prototype-utvikling og det anbefales å utvide den på en totimers lengde.

Hvor trenger vi mer kunnskap om?

- Vi vet at det er tilrettelagt for at den produserte kunnskapen fra workshopen kan spres og overføres til de konkrete byutviklingsprosjektene, men vi vet ikke hvor vidt det skjer og hvilke faktorer som påvirker overføringen av kunnskapen. Det trengs følgeforskning.
- Vi vet at midlertidige kunnskapsrom – som denne workshopen på ISOCARP-konferansen – er et sted for å produsere ny kunnskap. Men vi vet lite om hvordan slike kunnskapsrom må organiseres for å gi mest mulig utbytte. Denne kunnskapen trengs for å gi stakeholderne mulighet til å benytte disse rommene som et aktivt virkemiddel for kunnskaps- og innovasjonsutvikling eller løsninger av problemstillinger.

Betydning for videre arbeid i ZEN-senteret

- Metoder for innovasjonsutvikling, som designtenking, er viktige hjelpemidler for å skaffe innovasjon på tvers av sektorer og mellom forskjellige stakeholderne. Dette er noe som trengs for bærekraftig byutvikling som utvikling av nullutslippsområder. Derfor ser vi behovet for å anvende og teste metoden videre.
- Å forstå hvilke typer ny kunnskap trengs for å utvikle nullutslippsområder og hvordan denne kunnskapen kan utvikles, bl.a. i midlertidige kunnskapsrom, er en viktig nøkkel for å støtte et effektivt kunnskaps- og innovasjonssystem i ZEN senteret og i pilotområdene.
- I denne rapporten har vi sett på betydningen av midlertidige kunnskapsrom som en workshop på en internasjonal konferanse – men midlertidige kunnskapsrom finnes i flere samarbeidsarenaer i ZEN-senteret. Da trengs det å utvikle en forståelse for hvordan disse kunnskapsrommene kan benyttes i ZEN-senteret for å skape en bedre kunnskaps- og innovasjonsarena for ZEN. Den jevnlige ZEN-konferansen kan f.eks. benyttes for å jobbe på samme måte som vi har gjort i Bodø på ISOCARP-konferansen. Der kan man se på problemstillinger fra et av ZEN-pilotprosjektene og utvikle nye løsninger i samarbeid.

4. Referanser

Baer, D., Andresen, I. (2018). *ZEN Pilot Projects. Mapping of the pilot projects within the research centre on Zero emission neighbourhoods in smart cities*. ZEN project report (10). Oslo: SINTEF akademisk forlag.

Baer, D., Nielsen, B.F. (2018). *Challenges and Best Practices for the planning of Zero Emission Neighborhoods and Smart Energy Communities - the case of seven Norwegian cities*. Proceedings of 54th ISOCARP Congress Bodø, Norway, October 1-5, 2018. Cool planning: changing climate & our urban future.

Birkeland, M. (2019). "Hva er design thinking?", <http://www.dtprosjekt.no/hva-er-design-thinking/> (15.03.2019)

Falleth, E., Hanssen, G.S. & Saglie, I. L. (2010). *Challenges to democracy in market-oriented planning in Norway*. European Planning Studies, Vol. 18, No. 5, 737-753.

Falleth, E. & Hanssen, G. S. (2012). *Medvirkning i planlegging (Participation in planning)*. In N. Aarsæther, E. Falleth, T. Nyseth & R. Kristiansen (Red.): *Utfordringer for norsk planlegging – kunnskap, bærekraft, demokrati*. Kristiansand: Cappelen Damm, pp.187-203.

Hanzl, M. (2018). *About Isocarp*. In: *Climate Change Planning*. ISOCARP REVIEW 14. <https://isocarp.org/about-isocarp/> (15.03.2019).

Nielsen, B. F., Baer, D., Gohari, S., Junker, E. (2019). *The Potential of Design Thinking for Tackling the "Wicked Problems" of the Smart City*. Proceedings of the 24th International Conference on Urban Planning, Regional Development and Information Society, CORP – Competence Center of Urban and Regional Planning. <https://archive.corp.at/cdrom2019/en/papers.html> (20.03.2019)

Smart Innovation Norway (2019). "Design Thinking: Prosess og samarbeidsmetode". <https://www.smartinnovationnorway.com/design-og-visualisering/design-thinking-prosess-og-samarbeidsmetode/> (20.03.2019)

Wretling, V.; Gunnarsson-Östling, U.; Hörnberg, C., Balfors, B. (2018). *Strategic municipal energy planning in Sweden – Examining current energy planning practice and its influence on comprehensive planning*. Energy Policy, 113, pp. 688–700.



VISION:

**«Sustainable
neighbourhoods
with zero
greenhouse gas
emissions»**



Research Centre on
ZERO EMISSION
NEIGHBOURHOODS
IN SMART CITIES



<https://fmezen.no>