

Spillet om klima, eller spill for galleriet?

En undersøkelse for design av samskapingsarenaer med barn og unge

Stig-Erik Solbakken Steimler

Kommunikasjon, design og læring

45 studiepoeng

Institutt for pedagogikk

Det utdanningsvitenskapelige fakultet, 2. mai 2023



SAMMENDRAG

MASTER I PEDAGOGIKK – MASTEROPPGAVE

Tittel	Spillet om klima, eller spill for galleriet? En undersøkelse for design av samskapingsarenaer med barn og unge
Av	Stig-Erik Solbakken Steimler
Emnekode	PED4591 - Masteroppgave - Kommunikasjon, design og læring
Semester	Våren 2023

Stikkord: Samskaping, CHAT, Kontinuerlig utvikling, Designbasert forskning (DBR), Tematisk analyse, Samfunnsfloker, Bærekraftig utvikling

Samskapende styringsform er (igjen) i vinden for kommuner for å takle samfunnsutfordringer som miljø- og klimaproblematikken. Et pressende spørsmål blir da hvordan legge rette for at innbyggere og kommune kan samarbeide om et mål? Denne masteroppgaven inngår i et kvalifiseringsprosjekt med Lillestrøm kommune, UiO, Insam og Cicero hvor de ønsker å undersøke hvilke medvirkningsarenaer for barn og unge kan være hensiktsmessig i omstillingen til lavutslippsamfunnet. Forskningsspørsmålene jeg har utviklet for å svare ut dette er:

- a) Hva kjennetegner de ansattes betraktninger om egen virksomhet i møte med nye former for innbyggerinvolvering og samskaping i klimaarbeid?
- b) Hva kjennetegner ungdommenes syn på egen rolle i medvirknings- og

samskapingsprosesser i kommunens klimaarbeid?

- c) Hvordan kan man på basis av svarene på forskningsspørsmål A og B, designe en samskapingsarena?

Forskningsdesignet er inspirert av designbasert forskning (DBR). Jeg har en abduktiv og kvalitativ tilnærming til prosessen. Datainnsamling skjedde via observasjon av workshop i kommunen, oppfølgingsintervju med kommuneansatte, samt fokusgruppeintervju i selvutviklet workshop med ungdommer. Datamaterialet ble tematisk analysert hvor jeg avdekket en rekke muligheter, utfordring og spenninger hos kommune og ungdom. Begge informantgrupper ønsker i stor grad å drive klimamedvirkning med unge. Barrierer som maktfordeling, kompetansebehov, tverrfaglig kommunikasjon og nye arbeidsfordelinger skaper utfordringer med å implementere i kommunen nye strukturer som medfører brudd med rutinearbeid. Det finnes imidlertid eksisterende strukturer for innadrettet og utadrettet medvirkning i kommunen. Ungdomsinformanter har ikke erfaring med medvirkning og det vil være utfordrende å engasjere unge i medvirkningsarenaer på fritiden. På skolen skal imidlertid unge få praktisk erfaring med medvirkning. På generelt nivå er det et sprik mellom vilje og evne på begge sider.

Empiri og litteratur har informert et praktisk forslag til medvirkningsarena med fokus på inkrementell innovasjon. Med skolen som utgangspunkt kan kommune og skole i fellesskap kontinuerlig utvikle samskapingsarenaer basert på kontekst og felles mål. Eksisterende teknologi kan fasiliterer designtenking og dermed utviklingen av nye idéer. For å sortere idéer og igangsette prosjekter kan innspill fra samskaping innlemmes i kommunens porteføljestyring. Det teoretiske bidraget har samskapingsarenaen som det sentrale medierende artefaktet hvor det foregår læring og idéutvikling. Hvert aktivitetssystem har sitt sett med roller; kommunen skal forstå innspill og støtte utvikling, og ungdom skal teste ut og gi tilbakemelding. Samarbeidet og nye idéer vil kunne

belyse spenninger i og mellom aktivitetssystemene, som kan bidra til å (videre)utvikle dem slik at det i større grad kan arbeide på en slik måte at gruppene sammen klarer å nå målene for lavutslippsamfunnet.

Jeg ønsker at oppgaven kan bidra til å gi et innblikk i hvordan gå frem for å designe en samskapingsarena.

ABSTRACT

MASTER'S IN PEDAGOGY – MASTER'S THESIS

Title	Inclusion in the game of climate change, a facade or real intent? Research for design of co-creation platforms
By	Stig-Erik Solbakken Steimler
Subject code	PED4591 - Master`s thesis - Communication, design, and learning
Semester	Spring 2023

Key words: Co-creation, CHAT, Continuous development, Design-based-research (DBR), Thematic analysis, Wicked problems, Sustainable development

Co-creative governance is (again) popular for municipalities as a form of tackling wicked problems such as environmental issues. A pressing question then becomes how to arrange for residents and the municipality to collaborate on a common goal? This master's thesis is part of a qualification project with Lillestrøm municipality, UiO, Insam and Cicero where they want to investigate which co-creation arenas for youths might be appropriate for the transition to the low-emission society. The research questions I have developed to answer this are:

a) What characterizes the employees realizations about their organization in the face of new forms of citizen involvement and co-creation for climate work?

b) What characterizes the youths view of their own role in participation and co-creation processes in the municipalitys climate work?

c) On the basis of the answers to research questions A and B, how can one design a co-creation arena?

The research design is inspired by design-based research (DBR). I have an abductive and qualitative approach to the process. Data collection took place via observation of a workshop in the municipality, a follow-up interview with two municipal employees, as well as a focus group interview in a youth workshop of my own design. The data material was thematically analyzed where I uncovered a number of opportunities, challenges and contradictions with the municipality and young people. Both groups of informants (mostly) want to engage in co-creation for climate with young people. Barriers such as the distribution of power, the need for expertise, interdisciplinary communication and new divisions of work create challenges in implementing new structures in the municipality that break with routine work. There are, however, existing structures for internal and external participation in the municipality. Youth informants do not have experience of co-creation and it will be challenging to engage young people in co-creation in their spare time. School, however, is an arena for youths to gain practical experience of co-creation. On a general level, there is a discrepancy between will and ability on both sides.

Empirics and literature have informed a proposal of a co-creation arena with a focus on incremental innovation. With schools as a starting point, the municipality and school can jointly continuously develop co-creation arenas based on context and common goals. Existing technology can facilitate design-thinking and thus the development of new ideas. In order to sort ideas and initiate projects, input from co-creation can be incorporated into the municipalitys portfolio management. The theoretical contribution (CD-CHAT)

has the co-creation arena as the central mediating artefact where learning and idea development take place. Each activity system has its own set of roles; The municipality must understand input and support development, and youths must test and give feedback. The collaboration and new ideas will be able to illuminate contradictions in and between the activity systems, which can contribute to (further) developing them so that they can work to a greater extent in such a way that the groups together manage to reach the goals for the low-emission society.

I want the Master's thesis to help illuminate how to go about designing a co-creation arena.

© Stig-Erik Solbakken Steimler

2023

Spill om klima, eller spill for galleriet? *En undersøkelse for design av samskapingsarenaer*

Stig-Erik Solbakken Steimler, Kandidatnummer 508

Antall ord: 29039

<http://www.duo.uio.no/>

Universitetet i Oslo

Forord

Jeg har mange å takke for samskapingen av denne oppgaven: Hovedveileder Ole Smørdal for tankevekkende innspill, gode tilbakemeldinger og dytt i riktig retning når jeg har blitt for litt for overivrig. Du har vært raus i veiledning og jeg setter stor pris på anbefalinger knyttet til oppgaven. Vil også takke Anja, Nina, Bård, Sidsel og Sølvi i prosjektgruppen for samtaler og hjelp. Jeg vil rette en stor takk til informantene som stilte opp og Jarl Inge Værness som bidro sterkt med å rekruttere ungdomsinformanter. Jeg vil også takke gruppen min i PED4505 for jobben vi gjorde sammen, noe som kickstartet arbeidet mitt med denne oppgaven. Jeg vil også takke mine medstudenter og forelesere for samarbeidet og læringen vi har hatt sammen, men spesielt Henrik Tjønn for husly og pedagogiske samtaler. Videre vil jeg takke Øystein Winje for vin, samtaler og analyseveiledning. Tone Mari Gurskevik, takk for at du tok språkvask for meg. Uten dere hadde ikke oppgaven blitt det samme, og takk til Miriam Segal for at det faktisk ble en oppgave. Til slutt vil jeg takke min mor for (enda mer) husly og god mat, og min samboer Jamila for støtte og utholdenhet.

Stig-Erik

Bergen, mai, 2023

Innholdsfortegnelse

1 innledning	1
2 Teorikapittel	7
2.1 Cultural Historical Activity Theory (CHAT)	7
2.2 Horisontal og vertikal kunnskap i ikke-rutinearbeid	10
2.3 Kontinuerlig utvikling:	11
3 Litteratur	14
3.1 Historisk perspektiv på samskaping	14
3.2 Effektivitet, demokrati og innovasjon: Grunnleggende dimensjoner ved samskaping	16
3.3 Samskaping og offentlig forvaltning	17
3.4 Samskaping og innbyggere	20
4 Metode	23
4.1 DBR - innføring og min bruk	23
4.1.1 Analyse og utforsking	24
4.1.2 Design og konstruksjon	26
4.1.3 Evaluering og refleksjon med tematisk analyse	29
4.2 Refleksjon rundt metode:	33
4.2.1 Reliabilitet	33
4.2.2 Validitet	33
4.2.4 Forskningsetikk:	35

4.2.5 General Data Protection Regulation (GDPR).....	35
5 Resultater	36
5.1 Bakgrunnsinformasjon; kommune og informanter	36
5.2 Muligheter kommune:	37
5.2.1 Tema: Intern medvirkning (Porteføljestyling)	38
5.2.2 Tema: Ekstern medvirkning (Medvirkningsviften)	39
5.3 Utfordringer kommune:	40
5.3.1 Tema: Utfordringer med nye oppgaver	40
5.3.2 Tema: Kompetansebehov	42
5.3.3 Tema: Utfordringer med tverrfaglig kommunikasjon	43
5.4 Bakgrunnsinformasjon WS2; kontekst og informanter ungdom	43
5.5 Utfordringer unge	44
5.5.1 Tema: Behov og (av)makt	44
5.5.2 Tema: Skape engasjement	45
5.6 Muligheter unge	46
5.6.1 Tema: Å bli tatt på alvor	46
5.6.2 Tema: Positiv tilbakemelding	47
5.7 Tema som overlapper mellom gruppene	48
5.8 Spenning og verdikonflikter	49
5.8.1 Tema: Maktfordeling	49
5.8.2 Tema: Beslutningsgrunnlag (balansere bærekrefter)	50

5.8.3 Tema: Fremdrift versus kvalitet	52
6 Diskusjon	54
6.1 Kommunen i møte med nye objekter	54
6.1.1 Muligheter i kommunens aktivitetssystem	54
6.1.2 Barrierer i kommunens aktivitetssystem	58
6.1.3 Refleksjoner rundt implementering av nye grenseobjekt	60
6.2 Ungdommers syn på egen rolle i medvirkning	62
6.2.1 Muligheter	62
6.2.2 Skole som komplementerende aktivitetssystem	64
6.3 Det tredje rommet	68
6.3.1 Hva må til for å etablere et tredje rom?	68
7 Design	75
7.1 Kontinuerlig utviklende aktivitetssystemer (CD-CHAT)	75
7.1.1 CD-CHAT i lys av kontinuerlig utvikling	76
7.1.2 CD-CHAT i lys av aktivitetsteori	77
7.2 Praktisk forslag til egnet medvirkningsarena	78
7.2.1 Medierende artefakt	79
7.2.2 Samskapingsagenter	82
7.3 Evaluering	82
8 Sammendrag og konklusjon	86
8.1 Empiri og refleksjoner	86

8.2 Det tredje rom.....	87
8.3 Teoretisk og praktisk bidrag.....	89
8.4 Samskaping i fremtiden:.....	91
8.5 Spill om klima, eller spill for galleriet?.....	92
Kilder.....	93
Vedlegg.....	98

1 innledning

1.1 Motivasjon og posisjonering

Vi lever i en verden med store omveltninger innenfor klima og miljø, og kommuner har sin del av ansvaret for klimaarbeidet¹. Ringholm et al., (2009, s. 2) mener kommuner er en drivkraft i lokalt utviklingsarbeid grunnet kompetanse og økonomiske ressurser. Mens (Røiseland & Vabo, 2016, s. 20) påpeker på sin side at kommuner står i et spenn mellom stadig større utfordringer, høyere forventninger til offentlig forvaltning og begrensede midler. Kommuner selv rapporterer om økende kompleksitet i samfunnet, høye krav til drift, stram økonomi og behov for nye måter å involvere innbyggerne (Hernes et al., 2019). Fra plan- og bygningsloven vet vi at kommuner er pålagt å ta et "særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge" (Plan- og bygningsloven, 2023, §5-1). En metode for innbyggerinvolvering som (igjen) stiger i popularitet er samskaping (Torfing et al., 2019). Det er en generell økning av offentlige dokumenter om samskaping og utprøving av ulike demokratiske samarbeidsformer mellom det offentlige og det sivile, som brukerinvolvering, medbestemmelse og samskaping (Røiseland & Vabo, 2016, s. 8). Ulike forskere har samlet kunnskap om samskapingfeltet (Vanleene et al., 2015; Mariano & Awazu, 2017; Agger et al., 2018), hvor noen undersøker kommunens rolle (Tortzen, 2016; Torfing et al., 2019; Leino & Puumala, 2021; Stier & Smit, 2021; Sørensen & Torfing, 2022) mens andre ser til barn og unge (Hagen et al., 2021; Dunlop et al., 2023). Samskapende styringsform sies å kunne være en mulig måte å løse samfunnsfloker (*wicked problems*) slik som klimautfordringene (Torfing et al., 2019). En samfunnsfloke kjennetegnes blant annet ved at det er vanskelig å definere eller avgrense problemet, umulig å vite når problemet er løst og at det er ulike oppfatninger om hva som er gode og dårlige løsninger (Rittel & Webber, 1973). I tillegg kjennetegnes klimautfordringene

¹ Statlige planretningslinjer for klima- og energiplanlegging og klimatilpasning. (2022). Statlige planretningslinjer for klima- og energiplanlegging og klimatilpasning. Kommunal- og distriktsdepartementet. https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-09-28-1469#KAPITTEL_1

ved at det haster å håndtere krisen og at langsiktige behov nedprioriteres til fordel for kortsiktige behov (Levin et al., 2012). Flere rapporter² "understreket alvoret i de klima- og miljøutfordringene verden står overfor og at utviklingen mange steder går raskere enn tidligere antatt" (Meld. St. 30 (2019–2020), s. 10). Sørensen og Torfing (2022) mener at klimautfordringer krever brudd med tidligere kunnskap og praksis, at vi redefinere problemet for å finne nye modige løsninger og nye måter å forhandle mellom mål og verdier. Vi må finne en balanse hvor dagens behov ikke går på bekostning av fremtidige generasjoner³. FNs bærekraftsmål skal i følge Regjeringen Solberg være "det politiske hovedsporet for å ta tak i vår tids største utfordringer" (Meld. St. 30 (2019–2020), s. 11). Å undersøke måter samfunnet kan takle samfunnsflokke som klimautfordringene, er drivkraften i denne masteroppgaven. Til tross for samskapingens nyvunne popularitet, påpeker Sørensen & Torfing, (2022) at det fremdeles er lite systematisk kunnskap om samskaping og klimautfordringer og hvilke medvirkningsmetoder som er best.

Når ulike aktører møtes for samhandling er det ofte en person som fasiliterer, modererer og medierer. Denne rollen er beskrevet med mange ulike begreper i litteraturen som mellomledere, brobyggere, endringsagenter, medvirkningsagenter, fasilitatorer, moderatorer, kunnskapsmeglere, og i denne oppgaven samler jeg disse termene i begrepet *samskappingsagent*.

1. 2 Bakgrunn

I denne masteroppgaven vil jeg på bakgrunn av empiriske undersøkelser kommer med et teoretisk og praktisk for samskaping mellom kommune og barn og unge.

² IPBES. (2019). Summary for policymakers of the global assessment report on biodiversity and ecosystem services (summary for policy makers). IPBES Plenary at its seventh session (IPBES 7, Paris, 2019). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3553579>

IPCC. (2019). *Special Report on Climate Change and Land*. <https://www.ipcc.ch/srccl/>

³ World Commission on Environment and Development (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development*. <https://digitallibrary.un.org/record/139811>

For å skape en bedre verden trengs endring og dermed innovasjon (Chen et al., 2015). Innovasjon representerer et brudd med fortiden. Radikal innovasjon er en større endring fra tidligere praksis, mens inkrementell innovasjon skjer trinnvis med mindre steg. For å bedre dekke behov og være fleksibel i kursendringer i offentlig sektor, bør prinsippet om å feile raskt stå i fokus og at man jobber smartere, mer målrettet og systematisk med innovasjon (Meld. St. 30 (2019–2020), s. 14). Innovasjon i offentlig sektor kan være en ny eller vesentlig endret tjeneste, produkt, prosess, organisering eller kommunikasjonsmåte som ikke har blitt brukt av virksomheten tidligere (OECD, 2018).

I offentlig forvaltning skiller man gjerne mellom autoritær, konkurrerende og samarbeidende styringsform (Sørensen & Torfing, 2022). Ingen strategi er best i alle situasjoner, men samskapende styringsform legger til rette for bred demokratisk forankring ved å mobilisere interessenter for å skape løsninger i fellesskap (Sørensen & Torfing, 2022). Slike demokratiske designeksperimenter kan legge til rette for innovasjon innenfor demokratiets rammer da det hjelper oss å utforske, berike og nyansere hvordan vi forstår og utøver demokratiet (Binder et al., 2015, s. 153). Demokratiske prosesser blir en del av designprosessen fordi aktører skaper ting sammen. Utviklingen skjer i et kontinuerlig utviklende spenningsfelt hvor en må ta høyde for aktørenes ulike livsverdener, kunnskapsfelt, meninger, idéer og verdier. Det som omtales som Kommune 3.0 blir også betegnet som samskapingkommuner fordi det å skape produkter og tjenester sammen er et mål (Hernes et al., 2019). I kommune 1.0 får innbyggere medvirket i hovedsak via høringer, og i 2.0 søker man tidlig dialog (Hernes et al., 2019). I litteraturen finner vi flere teoretiske modeller som systematiserer ulike aspekter ved medvirkning. En av de mest kjente er medvirkningstigen til Arnstein, som fokuserer på maktfordelingen mellom myndigheter og innbyggere (1969). På laveste nivå, *manipulering*, blir innbyggere lurt til å tro at de har makt i prosesser som er designet for å nekte dem dette. Neste steg er *terapi*, hvor myndighetene prøver å overbevise innbyggerne om at det er de som er problemet og aktiviteten går ut på å endre holdninger, heller enn å endre rammefaktorer som er årsaken til utfordringene. På tredje steg handler det om (enveis) *informering* fra myndighetenes side. Fjerde nivå er *konsultering* hvor innbyggere

får sagt sin mening via eksempelvis spørreskjema, nabolagsmøter og høringer uten å vite om innspillene blir hensyntatt. *Blidgjøring* er femte steg og handler om å signalisere utad at det foregår en medvirkningsprosess, eksempelvis via at innbyggere får plass i ulike offentlige råd uten reell påvirkningsmulighet. Steg seks er *partnerskap* hvor innbyggere får noe planleggings- og beslutningsmakt. Steg syv er *maktdelegering*, hvor innbyggere får ansvar for gjennomføringen av ulike samfunnsprogram med delvis beslutningsautoritet. Siste steget er *innbyggerkontroll* hvor innbyggerne uhildet kan styre ut fra delegerte økonomiske og autoritære rammer (Arnstein, 1969). Vi ser at hvert nivå representerer et steg mot mer likeverdig deltakelse for innbyggerne, men reell medvirkning foregår først på de tre øverste stegene. En utfordring i Norge er at lovverket ikke definerer hva medvirkning er, noe som kan føre til et gap mellom kommuners visjoner for medvirkning og hva de får til i realiteten da bare 5% av av reguleringsplaner i 2014 hadde medvirkning ut over minstekravet, det vil si annonsering av planoppstart, offentlig ettersyn, høring og klageadgang på vedtak (Kommunerevisjonen, 2019). Damvad Analytics (2018) slår fast at samskapingen mellom forskningsmiljøer, næringsliv og forvaltning er svakere enn den burde være. Deres rapport indikerer at omstilling krever utvikling både av modeller for samarbeid og at kvalitet på samarbeidet bør økes (Damvad Analytics, 2018).

1.3 Casebeskrivelse

Denne masteroppgaven inngår i kvalifiseringsprosjektet "Spillet om klima." Lillestrøm kommune eier og har hovedansvar for å lede prosjektet, men det gjennomføres i samarbeid med UiO, Insam og CICERO. CICERO bidrar med kompetanse innenfor klimarelatert omstilling⁴ og Insam å bedre kvalitet og gjennomføringsevne i by- og stedsutviklingsprosjekter⁵. I kommunens klimastrategi kan vi lese at kommunen skal utvikle arenaer for samarbeid og kompetanseheving knyttet til omstillinger til lavutslippssamfunnet, og at de skal mobilisere innbyggere og næringsliv i denne prosessen (Lillestrøm kommune,

⁴ Cicero Consulting. (u.å). Hentet 22. april 2023, fra <https://www.cicero.no/>

⁵ Insam. (u.å). Hentet 22. april 2023, fra <https://www.insam.no/>

2021). I følge prosjektbeskrivelsen skal prosjektet være sterkt brukerorientert med fokus på barn og unge da de er underrepresentert i medvirkningsprosesser og kommunen ønsker å avklare hvordan barn og unges medvirkning i kommunens klimaarbeid bør foregå, deriblant undersøke om spill kan "øke interessen for og deltakelse i lokaldemokratiske prosesser, og om dette kan være en hensiktsmessig tilnærming til barn og unges medvirkning i kommunalt klimaarbeid?" Galeote et al. (2021) fant ingen eksempler i litteraturen på bruk av spill hvor spillere kan direkte påvirke klimapolitikk via spill. En slik metode for medvirkning anser prosjektgruppen som en radikal innovasjon. Digital implementering og digitalisering generelt er imidlertid utfordrende for etablerte bedrifter (Osmundsen & Bygstad, 2022), og å designe et spill er dyrt og meget utfordrende (Kapp, 2012). I tillegg mener Binder et al. at vi må bort fra tankegangen om radikal innovasjon fordi ting utvikles relasjonelt (2015). Med inkrementell innovasjon kan man minimere risiko tidlig og inkrementell utvikling kan ende opp som en radikal innovasjon (Müller & Thoring, 2012; Töre Yargin & Erbuğ, 2012). Det er mange uavklarte spørsmål prosjektet ønsker å utforske, men i denne oppgaven vil jeg fokusere på "hvordan det kan arbeides med samskaping og innbyggerinvolvering" og spesifikt "avklare hvilke medvirkningsarenaer som er egnet for utprøving og hvordan de kan tilrettelegges."

1.4 Ambisjoner og problemstilling

Til nå har jeg gitt et overblikk over konteksten denne oppgaven skrives i, og videre søker jeg dypere forståelse for faktorer som aktørers holdninger, behov, hindringer og muligheter for reell medvirkning, da dette kan belyse hvordan utarbeide en hensiktsmessig samskapingssarena. Jeg har derfor utarbeidet følgende forskningsspørsmål:

- a) Hva kjennetegner de ansattes betraktninger om egen virksomhet i møte med nye former for innbyggerinvolvering og samskaping i klimaarbeid?
- b) Hva kjennetegner ungdommenes syn på egen rolle i medvirknings- og samskapingprosesser i kommunens klimaarbeid?

c) Hvordan designe en samskapingsarena med utgangspunkt i svarene på forskningsspørsmål A og B?

Formålet med oppgaven er å utarbeide et teoretisk rammeverk og et praktisk bidrag til samskapingsfeltet, basert på empiri fra forskningsprosessen. Enhet for analyse vil være analytiske tema som vokser frem (*emerge*) fra fokusgruppeintervju (Kvale & Brinkmann, 2015). Oppgaven gir meg mulighet for å studere blant annet samarbeid, digital teknisk kompetanse og kreativitet, som Ludvigsenutvalget⁶ påpeker er essensielle kompetanser for fremtiden.

1.5 Disposisjon

Kapittel 2 beskriver det teoretiske rammeverket for oppgaven. Fokuset vil være sosiale læringsteorier i organisasjonkontekst.

Kapittel 3 adresserer tidligere forskning innenfor samskapingsfeltet med fokus på offentlig forvaltning og barn og unge.

Kapittel 4 belyser og reflekterer over metodisk tilnærming med fokus på designbasert forskning.

Kapittel 5 presenterer tematiske funn på bakgrunn av feltarbeid.

Kapittel 6 drøfter funnene i relasjon til litteratur og det teoretiske rammeverket med mål om å svare ut forskningsspørsmål A og B.

Kapittel 7 tar for seg design av en samskapingsarena.

Kapittel 8 gir et sammendrag og konkluderer på basis av oppgavens kapitler.

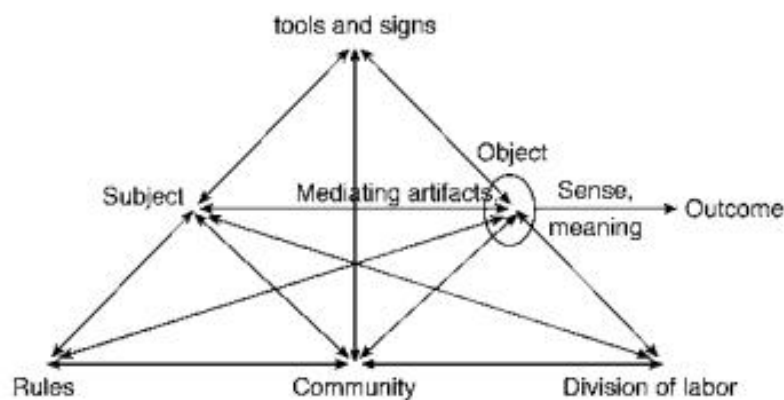
⁶ NOU 2015: 8 (2015). *Fremtidens skole — Fornyelse av fag og kompetanser*. Kunnskapsdepartementet. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nou-2015-8/id2417001/>

2 Teorikapittel

Jeg benytter i denne oppgaven en læringsteori, kalt Cultural Historic Activity Theory (CHAT), som forstår læring som sosialt organisert. Dette læringsynet settes i en organisasjonsmessig sammenheng med fokus på endring, og jeg vil trekke frem situasjoner hvor rutinearbeid ikke lenger egner seg for å løse utfordringer hvor både horisontale og vertikale dimensjoner inngår i kontinuerlig utvikling.

2.1 Cultural Historical Activity Theory (CHAT)

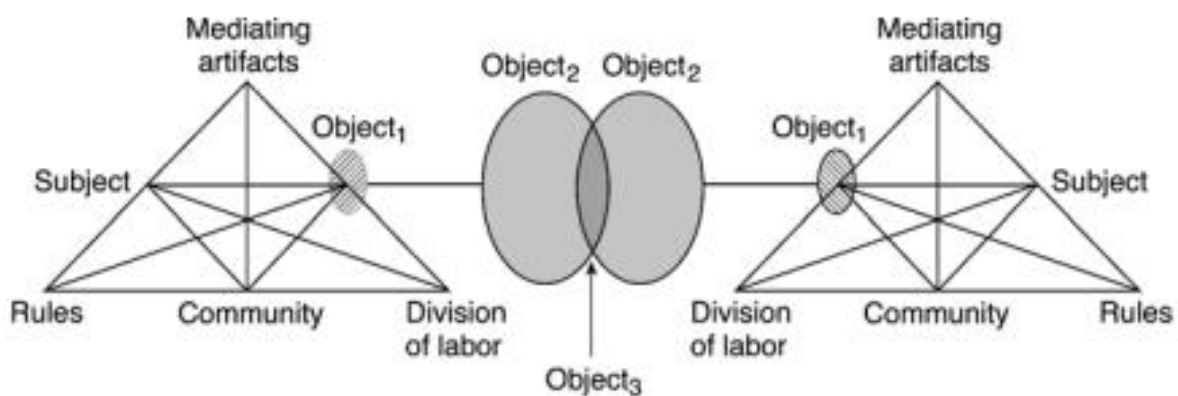
Pyramiden i figur 1 representerer et aktivitetssystem, som er en viktig analytisk modell innenfor aktivitetsteori (CHAT). Aktivitetsteori springer ut av Lev Vygotskys (1978) triangelmodell hvor læring medieres av *kulturelle artefakter* som eksempelvis språk eller nye digitale verktøy (sitert i Engeström, 2001). Bunnlinjen på aktivitetssystemet består av organisatoriske elementer som *regler*, *miljø (community)* og *ansvarfordeling*



Figur 1: Strukturen til menneskelige aktivitetssystem, hentet fra Engeström (2001)

Helt siden Vygotskys grunnarbeid, handlet den kulturhistoriske tilnærmingen om vertikal utvikling mot høyere psykologiske funksjoner (Engeström, 2001). Med Leontiev fikk CHAT-feltet et større fokus på kollektiv aktivitet, hvor ulike aktivitetssystemer kommer sammen og skaper mål (*objects*) i fellesskap. Et mål forstås ikke her som en gjenstand, men mer som et mål for en handling, og de kan være konseptuelle, systemiske eller fysiske (Engeström, 2001). Jeg oversetter object med mål for å unngå forvirring med begrepet *grenseobjekt*. Hvert mål har et bakenforliggende motiv som driver utviklingen av målet

(Cong-Lem, 2022). For å eksemplifisere dette bruker Leontiev analogien om en jeger som har som mål å jakte et dyr, men heller skremmer det bort, som tilsynelatende kan virke paradoksalt før observatøren innser at jegeren driver dyret mot resten av jaktlaget (Cong-Lem, 2022). Figur 2 demonstrerer utviklingen av et felles mål (Engeström, 2001). Mål 1 symboliserer et situasjonsmessig «råmateriale», for eksempel i form av kommunens antagelse om innbyggernes situasjon på ene siden, og et innbyggerinnspill under en kommunehøring på den andre. Mål 2 er et konstruert objekt som er meningsfullt for et aktivitetssystem, eksempelvis kategoriseringer av ulike argumenter. Mål 3 er et delt mål på tvers av aktivitetssystemene, som kan være en felles forståelse av innbyggernes situasjon og plan for videre handling. Dette felles målet kalles også *det tredje rom* som representerer noe mer enn hva gruppene evner alene (Engeström, 2001).



Figur 2: To interagerende aktivitetssystem som demonstrerer utviklingen av et tredje rom med felles mål (Engeström, 2001).

I arbeidet med å utvikle og realisere mål utvikles grenseobjekter. Forvaltning av grenseobjekter – inkludert konstruksjon av dem – utføres av ulike aktører når deres arbeid sammenfaller (Star & Griesemer, 1989) og praksisen kalles *grensekryssing* (*boundary crossing*). Star & Griesemer (1989) skriver at grenseobjekter kan være fysiske ting eller abstrakt ideer som brukes samtidig av medlemmer av ulike grupper. En samskappingsarena kan være et grenseobjekt som vokser frem fra grensepraksis, eller med andre ord *resultatet* (*outcome*) av en samhandling (Engeström, 2001). Grenseobjekter skaper et krysningpunkt mellom verdener, da de eksisterer i begge verdene samtidig og blir brukt av

aktivitetssystemene på ulike måter (Star & Griesemer, 1989). Forståelsen av bruksområdene til en iPad i ulike kontekster kan være annerledes for en dataingeniør, en lovgiver for utdanning, en lærer og en elev. Grenseobjekter er fleksible nok til å tilpasses lokale behov og begrensinger til de ulike aktørene som bruker den, men robuste nok til å opprettholde identiteten på tvers av kontekster (Star & Griesemer, 1989). Når deltakere fra ulike verdener samles om noe felles, bakes deres synspunkter, oversettelser og uforløste kamper inn i grenseobjektet, og resolusjonen (i form av grenseobjektet) betyr dermed ikke konsensus (Star & Griesemer, 1989). Engeström reorganiserte Leontievs aktivitetsteori til å passe med organisasjonsutvikling (Cong-Lem, 2022). Engeströms tredje generasjons CHAT-forskning har større fokus på dialog, ulike tradisjoner og (internasjonale) perspektiver som mangfold, nettverk og interaktive aktivitetssystemer (Engeström, 2001). Ulike spenninger mellom elementene i aktivitetssystemet er drivkraften for endring over tid (Engeström, 2001). Det kan være seg komplekse interrelasjoner og spenningsforhold mellom et subjekt som ønsker å lære av et nytt medierende artefakt som AI, og en gruppes regler med tanke på juks og individuell innholdsproduksjon. Slike interne spenningsforhold gjør at objektorientert handlinger alltid, eksplisitt eller implisitt, er preget av tvetydighet, overraskelse, tolkning, sansing og potensial for endring (Engeström, 2001). Læring skjer via aktivitet, og aktivitetene formes av kulturelle og historiske faktorer i gruppen. Individuer kan ikke forstås uten de kulturelle midlene de tar til seg fra gruppene de tilhører, og samfunnet kan ikke forstås uten handlekraften til enkeltindivider (Engeström, 2001). Engeström (2001) poengterer at det er fem prinsipper for aktivitetsteori, hvor siste punkt er indikativ for tredje generasjon:

- 1) At *enhet for analyse* er hvordan et aktivitetssystem – som er artefaktmediert og målorientert – relateres til andre aktivitetssystemer.
- 2) En forståelse av et *aktivitetssystem som et fellesskap* hvor deltakerne bærer på sine egne mangfoldige historie, synspunkter og tradisjoner, og hvor selve aktivitetssystemet bærer flere lag av historie innkapslet i dets gjenstander, regler og konvensjoner.
- 3) *Historisitet*. Det vil si at aktivitetssystemet bærer sin egen lokalhistorie når det kommer til aktiviteter, objekter, teoretiske idéer og artefakter.

4) *Spenning* i form av historisk akkumulerende, strukturelle motsetninger innad og mellom aktivitetssystemer. Aktivitetssystemer er åpne og ytre påvirkning kan føre til ny motsetning der noen gamle elementer kolliderer med det nye (Engeström, 2001). Slike spenninger er en manifestering av underliggende motsetninger (Cong-Lem, 2022) og genererer forstyrrelser og konflikter, men også innovative forsøk på å endre aktiviteten (Engeström, 2001).

5) *Ekspansiv transformasjon* ved at subjekt og eventuelt hele aktivitetssystemer utvikler nye normer og mål, at motivet til aktiviteter rekonseptualiseres for å omfavne en radikalt bredere horisont av muligheter enn i foregående modus operandi. En full syklus av ekspansiv transformasjon kan forstås som en kollektiv reise gjennom sonen for proksimal utvikling av aktiviteten. Det vil si en reise fra de nåværende hverdagshandlingene hos individene til det nye paradigmet som er ment å løse utfordringene aktivitetssystemet er innbakt i (Engeström, 2001).

I denne oppgaven brukes aktivitetsteori for å undersøke ulike aspekter ved to distinkte grupper med mål om å avdekke karakteristikk som bør hensyntas når man skal designe en samskapingsarena.

2.2 Horisontal og vertikal kunnskap i ikke-rutinearbeid

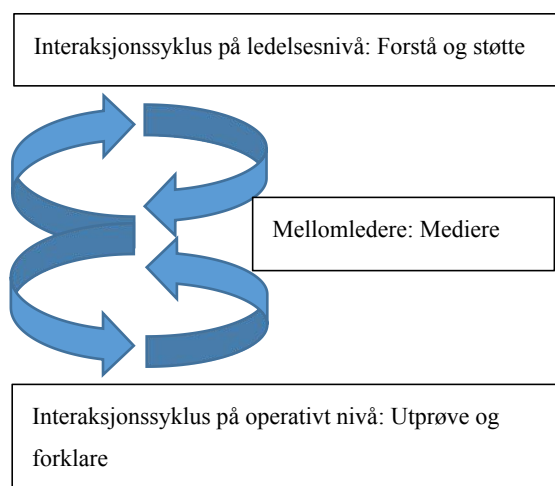
Innen organisasjonslæring skiller Ludvigsen og Nerland (2018) mellom individuell *vertikal læring*, og *horisontal gruppelæring*. I organisasjoner er det behov for individuell ferdighetsutvikling basert på endringer i (arbeids)miljø. Individets vertikale ekspertise handler om tre type ferdigheter. For å bli ekspert på et felt trenger man *propositional knowledge* som omfatter faktakunnskap, forståelse av konsepter, måter å resonnerer på og problemløsning. Å utføre og repetere rutinearbeid kobles til *procedural knowledge*. Kompleksiteten til en oppgave bestemmes av i hvor stor grad man må ramme inn problemet på nytt hver gang man takler det. Desto mer kompleks oppgaven er, jo større er behovet for prosedyrekunnskap. Til sist har man kunnskap for å takle *ikke-rutinearbeid* (Ludvigsen & Nerland, 2018). Individet kan på en mer nyansert måte forholde seg til sosiale normer og ta i bruk forskjellige former for kunnskap i ulike deler av en handlingssekvens, etter hvert som individet utvikler høyere

grad av ekspertise og evne til dypere kognisjon. Ikke-rutinearbeid løses gjerne av en gruppe med eksperter da de kan oppnå og rettferdiggjøre mer enn hva individer får til alene (Ludvigsen & Nerland, 2018). I gruppearbeid er det derfor behov for å etablere ledelse, distribuere oppgaver, arbeidsfordeling og utvikle normer og verdier. Gruppens arbeid får høyere anseelse etter hvert som repertoaret av ekspertise ekspanderer, og arbeidet fører til nye verktøy og standarder (Ludvigsen & Nerland, 2018). Skillet mellom rutinemessig og ikke-rutinemessig problemløsning er viktig når man ser på læring i arbeidslivet og kompetanseutvikling (Ludvigsen & Nerland, 2018). I kunnskapssamfunnet vil det være behov for ferdigheter med ikke-rutinearbeid. Dette innebærer de ulike kognitive dimensjonene (som propositional og procedural) og gruppers kapasitet til å dra nytte av ulike typer kunnskap i nye kontekster (Ludvigsen & Nerland, 2018).

I denne oppgaven blir denne læringsteorien brukt for å undersøke læring i organisasjoner på individ- og gruppenivå i møte med ikke-rutinearbeid som oppstår i arbeidet med samfunnsflokker.

2.3 Kontinuerlig utvikling:

Til slutt vil jeg gjøre rede for en teori som kan beskrive hvordan aktivitetssystemer utvikler seg over tid. *Kontinuerlig utvikling (Continuous development)* av Osmundsen og Bygstad (2022) er en teoretisk modell (figur 3) for organisasjonsutvikling. Modellen vises som et lemniskat-symbol hvor løkkene representerer to interaksjonssykluser; ledelse og det operative nivå. Mellomledere er katalysatorer i figurens krysningspunkt og som bidrar til utvikling av sosiotekniske nettverk som inkluderer tekniske-, menneskelige-, nettverks-, systemiske- og prosessuelle aspekter. Ved å innlemme brukere og deres data i hele utviklingsprosessen i en kontinuerlig flyt av utvikling, testing, tilbakemelding og læring i korte sykluser, søker teorien å skape verdi for brukeren, organisasjoner og storsamfunnet. Den kontinuerlige utviklingen legger til rette for fleksibilitet og evne til å skifte retninger etter hva som gir mening. Interaksjonen mellom aktører på ulike organisatoriske nivå er én av hovedpådriverne for verdiskaping.



Figur 3: Kontinuerlig utvikling symbolisert med to interaksjonssykluser som går i loop.

Kontinuerlig utvikling kombinerer ovenfra-og-ned- og nedenfra-og-opp- styresett og er dermed avhengig av strukturert interaksjon mellom *ledelsen* og det *operative nivå* (ansatte) (Osmundsen & Bygstad, 2022). Ledere skal fremdeles ta avgjørelser og dele ut ressurser, men (endrings)ideer kommer fra lengre ned i hierarkiet. Hovedrollen er å prøve å forstå endringsforslag, gi støtte til idéer de har tro på og iverksette passende tiltak (*sense making*) (Osmundsen & Bygstad, 2022). Det operative nivået skal utprøve og komme med tilbakemelding (*sense giving*) basert på brukererfaring og egne behov (Osmundsen & Bygstad, 2022). Med utprøving menes testing, bruk og evaluering av nye tjenester på bakgrunn av om tidligere problemer har blitt løst, om nye problemer oppstår, og om de nye tjenestene tilfører verdi til de ansattes daglige arbeid. Ansatte skal med andre ord prøve å påvirke ledelsen via sine innspill ved hjelp av mellomlederne som bindeledd. Mellomledere har en sentral rolle i modellen, da det er de som holder informasjonsflyten gående mellom de to gruppene ved å oversette behov og krav og redusere gap mellom de ulike perspektivene. Deres rolle er avgjørende for å sikre at brukernes behov blir møtt, og får slik rollen som *endringsagenter* (Osmundsen & Bygstad, 2022). Formålet med denne måten å drive utvikling og implementering på er at ved å vurdere og lære av kravene og behovene til de operative ansatte, vil utviklingen av nye innovasjoner ha en positiv effekt på brukernes hverdag, heller enn bare å være et annet system (Osmundsen & Bygstad, 2022, s. 156).

I denne oppgaven brukes Kontinuerlig utvikling for å undersøke hvilke rolle en samskappingsarena og de ulike aktivitetssystemene kan ha i samarbeidet om utvikling av grenseobjekter i form av kommunens klimaarbeid. Jeg vil fra nå av bruke *aktivitetsykluser* for interaksjonssykluser, da målrettet aktivitet kreves for å oppnå ambisjonene ved det man utvikler.

Samskaping er en kompleks prosess hvor en kan finne relevante teorier innenfor blant annet organisasjonsendring, individuell- og gruppelæring og designarbeid. Teoriene i dette kapitlet er valgt på bakgrunn av hvilket arbeid de kan gjøre for å svare ut oppgavens forskningsspørsmål. Samlet sett utgjør teoriene et rammeverk som kan belyse hvordan individer, grupper og organisasjoner lærer av hverandre for å oppnå et felles mål, og forståelsesrammer som kan være nyttig i en designprosess.

3 Litteratur

Jeg vil her gjøre rede for tidligere relevant forskning som undersøker medvirkning og samskaping i organisasjoner og blant innbyggere. Først vil jeg gi en historisk innføring i samskappingsbegrepet og min bruk av termet.

3.1 Historisk perspektiv på samskaping

Samskaping har i den engelskspråklige litteraturen et vell av ulike begreper som samarbeidende forvaltning (*collaborative governance*), samfunnsinvolvering (*community involvement*) deltakende engasjement (*participation and civic engagement*) og *co-design* (Brandsen & Honingh, 2018). Jeg vil imidlertid fokusere på opphavet og definisjonene på *co-creation* og *co-production*.

Co-creation er noe som har foregått helt siden supermarkeder begynte å få tilbakemelding fra kundene sine på 1930-tallet, mens første gang tanken om co-creation dukket opp i litteraturen var med Lovelock og Young i 1979 med deres oppfordring til å dra nytte av kundene for å øke produktivitet (Bendapudi & Leone, 2003). Selve begrepet co-creation ble først benyttet av Kambil et al. (1996, s. 16) om når en kunde samarbeider med tilbyderen for å skape verdi. En nyere forståelse fra Brandsen & Honingh (2018) poengterer at en co-creator kan være med å initiere en idé og er involvert i den generelle planleggingen av en tjeneste på et strategisk nivå.

På 1970 tallet foreslo økonomen Elinor Ostrom og hennes team å tette gapet mellom markedet og staten ved å involvere innbyggerne i produksjonen av felles goder, kalt co-production (Bevir et al., 2019). Det er først i nyere tid, med endringer i det kulturelle landskapet og fasiliterende teknologi, at co-production igjen har fått vind i seilene (Brandsen et al., 2018). Brandsen og Honingh (2018) mener at innbyggere kommer til i senere stadier i en produksjonssyklus i co-production, eksempelvis i implementeringsfasen.

Torfinn et al. (2019) mener at i dagens komplekse, fragmenterte og flerlags samfunn hvor ingen kan styre alene, virker innbyggerkontroll fra Arnsteins medvirkningsstige antikvarisk.

Torfig og kollegers egen samskappingsmodell fokuserer både på innbyggernes demokratiske innflytelse og å fremme effektive løsninger på felles problemer. Offentlige myndigheter og relevante aktører deler kunnskap, ressurser og ideer for å potensielt sett skape innovative og radikale løsninger i fellesskap:

- På første steg søker offentlige instanser å myndiggjøre innbyggere så de bedre mestrer egne liv ved å samskape tjenester de mottar av offentligheten (komme med forbedringsforslag).
- Innbyggere skaper verdi for andre enn seg selv ved å delta i frivillig arbeid som kan påvirke (koblingen mellom) ulike tjenester i samarbeid med offentlige ansatte på andre nivå.
- I tredje trinn kommer innbyggere sammen for å designe nye tjenester og løsninger gjennom nettdugnad, fokusgruppeintervju, skrevne konsultasjoner og offentlige høringer.
- Fjerde nivå er når offentlig og private aktører har felles dialog i ad hoc møter med mål om å designe nye og bedre løsninger og koordinere implementering.
- Femte steg er når relevante og påvirkede aktører fra offentlig og privat sektor deltar i institusjonelle arenaer som fasiliterer innovativt samarbeid basert på felles agendasetting og problemdefinering, felles design og testing av nye løsninger og felles koordinert implementering.

Torfig et al. (2019) poengterer at dagens system med *New Public Management* må erstattes med noe nytt dersom samskaping skal fungere. Det nye styresettet (*New Public Governance*) bør fokusere på både *input* i form av innbyggerdeltakelse i skapelsen av offentlige løsninger og *output* i form av bedre kvalitet på offentlig regulering og tjenester. Samskaping sees på som et bredt spekter av interaksjon mellom offentlige og private aktører i utforming, og eventuelt fornyelsen av offentlige poliser, reguleringer og tjenester (Torfig et al., 2019).

I denne oppgaven forsår jeg samskaping i hovedsak i lys av co-creation. På den ene siden er jeg opptatt av hvordan samskaping kan være med å tette gapet mellom en offentlig

organisasjon og innbyggere, men innbyggerinvolvering gjennom hele prosessen, fra initiering og idéutvikling til implementering og videreutvikling anser jeg som et viktig prinsipp for reell samskaping.

3.2 Effektivitet, demokrati og innovasjon: Grunnleggende dimensjoner ved samskaping

Agger, Tortzen, & Rosenberg (2018) har gjort en anmeldelse av forskningslitteraturen med hensikt om å undersøke forskningsspørsmålet "hvilken verdi skaber vi med samskabelse?" og "hvordan kan vi så måle værdien af samskabelse i praksis?" De kombinerer empiriske erfaringer med et selektivt litteratursøk. To måter å forstå samskaping opp mot offentlig forvaltning blir vektlagt. På den ene siden er effektivitetssamskaping ment å bidra til å kvalitetssikre, effektivisere og målrette offentlig sørvis, og at det offentlige får mer for mindre. Fokuset er her på output som ytelser eller aktiviteter, som springer ut fra New Public Management-forståelsen av offentlig styring. På den andre siden har vi demokratisamskaping med fokus på mer langsiktige resultater som økt livskvalitet, nye relasjoner, myndiggjøring av innbyggere og offentlig verdi. Denne forståelsen stammer New Public Governance. Samskaping har tre grunnleggende måter å generere verdi på: Samskaping kan ha en demokratisk verdi i form av myndiggjøring og økt sosial kapital hos innbyggerne og tillit mellom innbyggere og det offentlige; Effektiviserende verdi som øker kvalitet med bedre og/eller billigere offentlige ytelser; En innoverende verdi i form av nye løsninger på sosiale utfordringer.

Vanleene, Verschuere & Voets (2015) har foretatt en systematisk litteraturstudie (N=20) hvor de ser på effekter av samskaping man finner i litteraturen fra 2000 til 2015 i Thompson Reuters-databasen. Også de deler samskaping inn med tanke på et effektivitets- eller demokratiske formål. Effektivitetssamskaping kan føre til mer kosteffektive tjenester, øke engasjement, kunnskap og involvering hos innbyggerne, og skape kvalitet på eksempelvis poliser og implementering og generell ytelse i organisasjonen. Samskaping kan føre til bedre tilfredshet, øke lojalitet til organisasjonen, bedre relasjoner mellom innbyggerne og

organisasjonen og at grupperingene kan lære av hverandre, som igjen kan medføre økt tillit. En annen positiv effekt er at organisasjonen kan bli mer oppmerksom på brukernes behov, men at organisasjonen må være ansvarlig, responsiv og transparent for å få dette til. Økt demokratisk kvalitet kan også være en gode av samskaping. Innbyggerne kan holde offentligheten med oppsyn, og ved bred inkludering få frem ofte oversette synspunkter. Dette kan skape en myndiggjørende effekt dersom innbyggerne føler seg hensyntatt og/eller har myndighet til medbestemmelse. Rettferdighet (*fairness* og *equity*) er en annen effekt som handler om mulighet til å ytre seg og vite hva som skjer med innspill, og at man ikke skal ha en disfavør grunnet manglende kunnskap på et felt. Det er imidlertid også ulike risikoer ved samskaping. Forutinntatthet handler om en sterk subjektiv vektning av hvordan man fremstiller eller evaluerer resultater av samskaping. Egen deltakelse eller gode resultater vektlegges mer enn hva som er reelt, eller ansvarsfraskrivelse hvis resultatet er dårlig. Arbeidsressurser og tidsbruk er potensielt store kostnader ved samskaping, og falske forhåpninger eller mangel på innflytelse kan føre til misnøye. Til slutt kan samskapingsprosesser bestå av ulike (u)synlige barrierer som gjør det vanskelig for enkelte grupper å delta.

I denne oppgaven vil jeg ta utgangspunkt i ulike verdihensyn tilknyttet samskaping, hvor de vil bidra til å diskutere spenninger i og mellom aktivitetssystemer.

3.3 Samskaping og offentlig forvaltning

Leino og Puumala (2021) undersøker om samskaping kan promotere rettferdig og inkluderende deltakelse i by- og plansaksprosesser. Forfatterne tar utgangspunkt i tre caser fra Tempere, Finland. Data stammer fra deltakende observasjon, feltnotater, fotografier og intervjuer med henholdsvis 450, 35 og 50 informanter. Resultatene viser at nøye planlegging og tilrettelegging av samskapingsarenaer (hvor både fysiske og digitale arenaer kan være fordelaktige) hvor man har insentiver for deltakelse og verdien av samskapingen anerkjennes av alle involverte, er viktig for å få gode resultater. Det er imidlertid en spenning mellom institusjonens struktur som gjerne vektes tyngre enn innbyggernes innspill, og innbyggernes behov for å se effekten av egen deltakelse. Samskaping passer dårlig hvis målene er

predefinert, fordi samskaping skal hjelpe til med nye måter å tenke på som potensielt kan rokke ved institusjonens normer, rutiner og praksiser. Forfatterne finner tre store barrierer for rettferdig, inkluderende deltakelse: Deltakere har ulike livsverdener, erfaringer, kompetanser og roller, noe som må reforhandles i en samskappingsprosess, og som kan være ekstra utfordrende for offentlige ansatte; Det er vanskelig å lage modeller for samskaping fordi det avhenger av kontekst, men man bør legge til rette for ulike måter å delta; Det er et gap mellom kunnskapen samskaping generer og hva myndigheter tar i bruk, gjerne fordi myndighetene vegrer seg for å endre eksisterende (makt)strukturer. Forfatterne konkluderer med at om offentligheten skal engasjere seg med en samskapende styringsmodell, er det behov for en omstart (*reset*) hvor det er behov for (benyttelse av) kunnskap, og endring i arbeidsform og holdninger.

Sørensen & Torfing (2022) søker å svare på om samskaping kan være en passende metode for Københavns strategi for CO2-reduksjon. Forfatterne tar i bruk en casestudie hvor de samlet inn data via intervjuer av sentrale politikere, miljøadministrasjonen i kommunen, relevante interessenter og deltakere i lokale klimaprosjekter, samt dokumentanalyse av offentlige polisedokumenter. Utfordringer med samskaping kan knyttes til at det foregår i skyggen av autoritær byråkratisk styring. Byråkratisk treghet hvor silostruktur og behov for tydelig retning hindrer prosjekter. Lavhengende frukter kan skape tunnelsyn som kan ekskludere noen typer innspill og initiativ. Samskaping er skapt og fasilitert av personer med potensiell egeninteresse, svingende entusiasme og med vetorett over utfallet. Det er heller ikke tradisjon for at deltakere får sette den politiske agendaen. København ansees som en by med gode forhold for samskaping, men selv der møter prosjekter barrierer som minsker graden av samskaping. Sterke, kompetente deltakere gjorde at innspillene fikk mer troverdighet og det var vanskeligere for politikerne å avfeie planen som upålitelig og umulig. Mellomledere hadde en viktig rolle ved å skaffe politisk støtte til prosjektet, men også å skape rom for nedenfra-og-opp-innspill fra deltakerne. Fra samskapingen vokste det frem uformelle nettverk som gjorde det lettere for ansatte og deltakere å ta kontakt og dra nytte av hverandre som ressurser. På tross av barrierene og mangelfulle resultater avslutter forfatterne med å hevde at det var for tidlig å avskrive samskaping med tanke på behovsrettet problemløsning,

kunnskapdeling, felles risikovurdering, koordinert og adaptiv implementering og delt eierskap av nye modige løsninger.

Stier og Smits (2021) artikkel er tilknyttet Accomplishh prosjektet som ser på hvordan vitenskap kan ha større samfunnsmessig påvirkning via dialog mellom akademia, myndigheter, industri og den sosiale sfære, og da mer spesifikt hvordan samskaping kan brukes i denne sammenheng. Forskerne har foretatt 14 fokusgruppeintervju med totalt 85 informanter fra disse fire sidene av samfunnet. Samskaping oppleves som viktig for å få ting gjort aktørene ikke klarer alene, men ulike organisasjoner og grupperinger har ulike insentiver, mål og rasjone for å delta. Man må tidlig kommunisere for å få delt forståelse for utfordringen man står ovenfor, felles begrepsapparat og tidsperspektiver for å skape et delt mål. I tillegg er det viktig å definere roller tidlig, ha regelmessige møtepunkter, både fysisk og eventuelt digitalt, da samarbeid sees på som en styrke i form av kontinuerlig kommunikasjon og læring. Hvis man ikke klarer å hensynta de ulike behovene og ønskene til deltakerne, kan samskapingen bryte sammen. Kunnskapsmevlere sies å være essensielle i samskaping da de fasiliterer prosessen, veileder når gruppen tar avgjørelser og inspirerer ved å stille tankevekkende spørsmål, inkluderer de mer reserverte, skaper tillit ved å sørge for rettferdig interaksjon og syntetiserer informasjon slik at deltakerne føler de tar del i et felles resultat mer enn hva individene selv kan få ut av det. Kunnskapsmevlere er en ikke-hierarkisk profesjonell person med åpent sinn som ikke tar selvstendige avgjørelser. Samskaping trenger mandat og tilgang til ressurser for at det skal bli suksess, og det er viktig at nøkkelpersoner i organisasjoner engasjerer seg.

I sin doktorgradavhandling har Anne Tortzen (2016) undersøkt "Hvordan påvirker offentlige administratorers ledelse grad og utbytte av samskaping?" For å svare på forskningsspørsmålet har hun brukt eksplorativt case-studie hvor hun sammenligner tre case og analysere funnene ut fra et nasjonalt-, kommunalt- og prosjektnivå. Analysen fra kommuner i Danmark viser at kommunene har vansker med å koble ambisjoner for samskaping med praksis. Fra funnene vokser det frem fire sentrale empiriske mønstre i følge Tortzen. Samskaping forgår i et styringsmessig spenningsfelt mellom NPM- og NPG-forståelse av forvaltning. Hvordan offentlige administratorer håndterer denne

utfordringen påvirker samskapingen. Å satse på begge metoder uten å forene (en *splittet strategi*), å velge kun én strategi (*selektiv strategi*) er uhensiktsmessig, mens å ha en reflekterende holdning ovenfor spenningsfeltet (en *koblet strategi*) er gjerne positivt for samskappingsprosessen. Offentlige administratorer kan utøve makt ut fra hvilke begrensinger de setter i samskapingen, noe som kan skape et glasstak som hindrer reell medvirkning. Glasstaket består av at berørte og relevante grupper ikke får delta i aktuelle prosesser, og at offentlige aktører ikke får tilgang til ressurser og kunnskap som innbyggere kan bidra med. Samskappingsprosesser er gjerne frakoblet politisk ledelse og har dermed svak demokratisk forankring. Deltakerne oppfatter av samskapingens verdi henger gjerne sammen med hvilke nye relasjoner, nettverk og muligheter for deltakelse som oppstår via samskapingen. For kommunen handler det mye om å bygge legitimitet og signalisere for omverdenen at de tar utfordringer og samfunnsstrømninger på alvor. Verdiskaping er i hovedsak av symbolsk verdi, og samskaping oppleves som et gode i seg selv.

I denne oppgaven vil jeg, basert på litteraturen, drøfte ulike hindringer og muligheter tilknyttet offentlig forvaltning som bør hensyntas når man skal utvikle en samskappingsarena.

3.4 Samskaping og innbyggere

Boken *Ung Medvirkning* tar for seg hvordan kommunal medvirkning i byutviklingsprosesser utspiller seg i praksis med barn og unge (Hagen et al., 2021). Forfatterne ser på relasjoner mellom prosjekter, ansattes roller, lovverk, konvensjoner, og ungdommer. De lener seg på litteratur og empiriske erfaringer fra ulike forskningsprosjekter. Forfatterne påpeker at vi fremdeles har lite systematisk kunnskap til medvirkning i kommuner, og hvordan disse anvendes med unge. Funn fra boken viser at det ikke er gode nok medvirkningsalternativer for unge, og at medvirkningsinitiativ bør komme fra ungdommene selv. Aktører bør drive med *tykk medvirkning*, en etnografisk inspirert tilnærming hvor representanter fra kommunen og barn og unge tilbringer tid sammen for å forstå hverandres livsverden, og hvor unge opplever støtte fra voksne. Samskaping med nevnte kriterier sies å være mest suksessfull for det bidrar til deltakerne som bli mer bevisst egen rolle som bidragsyter i samfunnet. Skolen kan være en

viktig arena for samskaping som åpner dører mellom ulike grupperinger, men initiativ som kommer fra UDE kan oppleves som tvang for lærere, elever og foreldre (Hagen et al., 2021). I Norge har vi likeverdige vilkår som saksprinsipp, men praksis utarter seg litt annerledes. Selv om aktørene kommer frem til felles mål kan mangel på definert handlingsrom for medvirkning, skjeve maktforhold, indre konflikter, interesser, egeninteresser og mangel på dokumentasjon gjøre prosessen mindre reell og virkningsfull. Medvirkning trenger støtte fra kommuneledelsen og bestiller og aktuelle aktører bør delta fysisk eller digitalt under medvirkning fordi mye læring skjer i kontekst og det er større sannsynlighet for at innspill blir hensyntatt. Forfatterne er imidlertid usikker på om det er politisk vilje for å åpne opp for en reell samskapende styringsform.

Samskaping med et stort og sammensatt team er ressurs- og tidkrevende, og krever pedagogisk innsats for å takle uoverenstemmelser. Diskusjoner bør være respektfulle, åpne for innspill og se på utfordringer som potensiale for idéutvikling. Det er lurt å dra nytte av personens interesser og evner, men samtidig hensynta de som føler de har mindre å bidra med. I en (hybrid) prosess med å lage et grenseobjekt var det fordelaktig å bruke programmer hvor man kan jobbe både synkront og asynkront (Dunlop et al., 2023).

Mariano og Awazu (2017) undersøker samarbeidene kunnskapsbygging av artefakter i sin artikkel. Samarbeidende kunnskapsbygging referer til sosiale kollektive prosesser for å produsere artefakter i organisasjoner. De har identifisert 58 nøkkelartikler fra seks relevante journaler for å undersøke hvilke praksiser som er mest fordelaktige i samskapingsprosesser. Funn viser at ulike faktorer bidrar til kollaborativ kunnskapsbygging på ulike nivå. På *mikro-nivå* handler det om individuell motivasjon, evner og introspeksjon (*reflexivity*). På *meso-nivå* er samarbeid og felles forståelse viktig. Strukturelle faktorer som organisasjonens regler, atferdsfaktorer som arbeidskultur og kognitive faktorer som organisasjonens læringskretser, felles meningsskaping og organisatorisk minne var alle identifisert på *makronivå*. På *interorganisjonelt* nivå er sterk ledelse som viser engasjement og gir ansatte tillit en viktig faktor. Medium på kunnskapsartefaker er et annet tema, hvor visuelle representasjoner, felles koder, og gode systemer for lagring og uthenting av artefakter virker å bidra til delt forståelse når man skaper grenseobjekter.

Erfaringer fra dette delkapitlet vil influere utviklingen av en samskapingsarena som tar ungdommers muligheter og hindringer på alvor, med mål om å utvikle en arena for myndiggjøring og kompetanseutvikling.

4 Metode

For å undersøke forskningsspørsmålene har jeg valgt et forskningsdesign som er inspirert av design-basert forskning (McKenney & Reeves, 2018). Her beskriver jeg prosessen og begrunner valg – som ved tematisk analyse – før jeg avslutter med å drøfte reliabilitet, validitet, forskningsetikk og GDPR.

4.1 DBR – innføring og min bruk

I Susan McKenney og Thomas C. Reeves bok "Conducting Educational Design Research" (2018) kan vi lese at DBR bruker designprinsipper for å studere komplekse problemer i autentiske kontekster. Metoden kan være hensiktsmessig når forskningsspørsmålet er uten et åpenbart svar, da den legger til rette for fleksibel framgangsmåte for å oppnå teoretisk og praktisk forbedring innenfor et felt (Plomp & Nieveen, 2010). DBR indikerer en pragmatisk filosofisk tilnærming til forskning hvor man ikke søker objektive sannheter, men genererer teori og praksis som kan bidra med å gjøre et arbeid for å endre verden (Barab & Squire, 2004). I designbasert forskning (DBR) innehar forskeren både rollen som forsker og som designer, og trer inn i rollen som endringsagenter (McKenney & Reeves, 2018). DBR er basert på abduktiv tenkning, hvor tidligere forskning informerer observasjoner fordi «all observation are contaminated by background theories» (Ladyman, 2001, s. 181). Nye løsninger på komplekse problemer kan sies å være innovasjoner med implikasjoner for brukergrupper rent praktisk, óg også for fagfeltet med ny teoretisk innsikt (McKenney & Reeves, 2018). McKenney og Reeves (2018) poengterer at DBR kan gjennomføres på vidt forskjellige måter, da metodens anvendelse i stor grad avhenger av kontekst og forskerens mål. Hovedkarakteristika er imidlertid at DBR er iterativ og syklisk med tre kjerneprosesser; analyse, design og evaluering, hvor de tre prosessene utgjør én hel syklus (McKenney & Reeves, 2018). I tillegg har forskningsmetoden tre ulike orienteringer. DBR *for* intervensjoner brukes normalt for å forberede utformingen av intervensjonen med fokus på å forstå utfordringene som skal takles. En annen orientering er å teste intervensjonen(e) empirisk for å validere, avgrense eller tilbakevise hypoteser og formodninger; DBR *om/på* intervensjon.

DBR *gjennom* intervensjon er når det fokuseres på hvordan resultatene av de designede intervensjonene kan bidra til en mer nyansert forståelse av teori (McKenney & Reeves, 2018).

Min oppgave orienterer seg mot DBR for intervensjon, hvor målet er å finne ut av utfordringer som må takles. Dette har jeg gjort ved å gjennomføre én syklus av analyse, design og evaluering. Kapitlet er i stor grad bygd opp rundt disse tre kjerneprosessene.

Tabell 1:

Oversikt over forskningsforløpet.

Forskningsforløpet		
Juni 2022	Bli kjent med kontekst: Presentert for kvalifiseringsprosjektet "Spillet om klima." Utførte uformelle intervjuer med to i prosjektgruppen. Datamateriell inngår ikke i oppgaven direkte.	Feltarbeid i analyseprosessen: Workshop og observasjon av fokusgruppeintervju i kommunen (WS1). Datainnsamling med N=13 informanter, 4 t og 52 min lydopptak fra to gruppebord og plenumsdiskusjon, samt feltnotater.
Juli 2022	Oppfølgingsintervju #1 (A2). Datainnsamling, 1 t og 14 min lydopptak.	Oppfølgingsintervju #2 (A1). Datainnsamling, 1 time lydopptak.
Januar 2023	Feltarbeid i evalueringprosessen: Digitalt workshop med ungdom (WS2). Datainnsamling, 2 t og 2 min lydopptak.	

4.1.1 Analyse og utforskning

Hver av DBRs kjerneprosesser er tosidig. Den første prosessen består av en analyserende og en utforskende del, hvor hovedmålet er å utarbeide en problemdefinisjon (McKenney & Reeves, 2018).

Analyse og utforskning starter gjerne med en innledende orientering for å finne ut mer om den nåværende situasjonen; interessentene, deres kontekst og utfordringer. DBR omfavner

samarbeid med informantene hvor man søker deltakernes synspunkter, bekymring og motivasjoner på alvor (McKenney & Reeves, 2018). Hensikten er å avdekke den kraftigste overlappingen mellom forskerkompetanse og utøverens behov og interesser (McKenney & Reeves, 2018). Denne første orientering skjedde via et gruppearbeid på UiO hvor vi intervjuet to medlemmer av prosjektgruppen.

Litteratursøk i denne oppgaven har vært en kontinuerlig og iterativ prosess med inspirasjon fra pensum, fra veileder, samt egne selektive søk på Google scholar med søkeord som "medvirkning", "medvirkning med unge", "samskaping", "co-creation", "co-production", "samskaping og klimautfordringer" etter hvert som begrepsapparatet har vokst ved å lese artikler. Litteratursøk informerer, gir en bedre forståelse av det aktuelle problemet, gir ideer til datainnsamling og bidrar med å identifisere rammeverk for analyse, skaper en linse forskeren kan se situasjonene gjennom, i tillegg til å gi ideer til utforming av intervensjon ved å se hvilke erfaringer andre har med lignende problemer (McKenney & Reeves, 2018).

Workshop 1 var en form for feltbesøk hvor jeg stiftet bekjentskap med noen av interessentene i kommunen, i tillegg til første datainnsamling. Før datainnsamling var jeg med på å holde et fremlegg basert på gruppearbeidet fra UiO. Etter dette var jeg en passiv observatør.

Rekruttering av informanter skjedde via bekvemmelighetsutvalgmetoden (Bryman, 2012) da jeg deltok som en del av forskningsprosjektet. Under datainnsamling var de kommuneansatte (N=13) fordelt på fire bord, hvor én fra prosjektgruppen modererte og informantene svarte ut fire sett med spørsmål. Jeg har definert dette som et fokusgruppeintervju, da det var én som fasiliterte, mens deltakerne snakket relativt fritt (Kvale & Brinkmann, 2015). For hvert spørsmålsett etterfulgte en plenumsdiskusjon. Datainnsamling forgikk med bruk av håndholdt lydopptaker, lydopptak på PC, samt feltnotater. I etterkant av WS1 avtalte jeg individuelle digitale oppfølgingsintervju med to av deltakerne. Den ene har erfaring med medvirkning for barn og unge, og den andre med implementering av innovativ praksis i kommunen gjennom porteføljestyring. Disse datainnsamlingspunktene kan også sees på som den utforskende siden av denne kjerneprosessen. Utforskning utføres ofte gjennom besøk på stedet for å skape samarbeid med praktikere for å bedre forståelsen av problemet som skal løses (McKenney & Reeves, 2018). Hensikten er å få innsikt i foranderlige og ikke-foranderlige elementer, for

eksempel materielle-, organisatoriske- og politiske rammefaktorer, rammefaktorer knyttet til kompetanse, og levedyktighet for å tenke ut en løsning som kan forbedre situasjonen (McKenney & Reeves, 2018). Kjerneprosessen bidro til utforming av intervjuguiden, samt samskapingsarenaen for ungdommer (WS2). Innsiktsfull designforskning er praktisk talt umulig uten en slik utforskende del hvor målet er en klar problemdefinisjon (McKenney & Reeves, 2018). I utgangspunktet ønsket jeg å undersøke hvordan et medvirkende klimaspill kunne sett ut, men den utforskende prosessen gjorde at jeg etablerte en ny tentativ problemformulering på dette tidspunktet mer lik formuleringene i denne oppgaven.

4.1.2 Design og konstruksjon

Design og konstruksjon er kanskje den mest kreative kjerneprosessen i DBR. Man utforsker nye måter å løse problemer ved å generere ideer, kartlegge løsningene – hvilke krav som trengs, lage skjelettdesign og gi detaljerte spesifikasjoner – og ender opp med ulike iterasjoner av innovative intervensjoner (McKenney & Reeves, 2018). Først definerte jeg målet for WS2; utvikle en prototyp på en samskapingsarena for unge. Deretter lagde jeg et designkrav hvor jeg identifiserte faktorer som kan hjelpe intervensjonen å bli suksessfull. Med utgangspunkt i et digitalt interaktivt presentasjonsverktøy kalt Colab⁷ utviklet jeg en intervensjon som er inspirert av designtenking (Lee & Wang, 2014). I designtenking er det fem steg: empatisere, fokusere, idéskape, prototyping og testing.

Empatiseringsfasen: Første fase består av en *innledende orientering* (McKenney & Reeves, 2018) med ulike spørsmål (se vedlegg 5). Elevene bruker mobilen for å skrive (anonyme) innlegg. Hensikten er å skape et fokusgruppeintervju hvor informantene fritt diskuterer spørsmålene på skjermen (Kvale & Brinkmann, 2015). Fokusgruppeintervju består gjerne av 6-10 personer (her N=4) og ledes av en moderator, og passer til eksplorative undersøkelser på et nytt område (Kvale & Brinkmann, 2015). Målet er ikke å komme til enighet, men at informantene får mulighet til å uttrykke personlige og motstridende synspunkter, noe som er vanskeligere i én-til-én intervju (Bryman, 2012). En potensiell ulempe er at ungdommer (som andre) kan søke konformitet (Hagen et al., 2021) og informanter vil kunne holde igjen

⁷ Learnlab. (u.å.). Colab.net Hentet 23. april 2023, fra <https://colab.learnlab.net/no>

informasjon. Kunnskapen som generes fra intervju produseres i øyeblikket, den er kontekstuell, relasjonell i form at det skjer via ulike aktører i en samtale, den er språklig narrativ og pragmatisk (Kvale & Brinkmann, 2015). Intervju er en nyttig metode, da man kan stille oppfølgingsspørsmål og endre kurs når man oppdager ny informasjon (Bryman, 2012). Legitimeringsspørsmålet i intervju handler ofte om kunnskapen er nyttig mer enn objektiv sann (Kvale & Brinkmann, 2015). Å utvikle en modell for samskaping vil alltid være kontekstbasert (Leino & Puumala, 2021) og siden konteksten er påvirket av subjekter vil den aldri være objektiv sann. Derfor har jeg valgt en metodikk som legger til rette for nyttig, mer enn objektiv sann data, for å kunne svare ut forskningsspørsmålene.

I tillegg bruker jeg i denne fasen en enkel medvirknings-, refleksjons- og dialogmetode kalt SPLOT (sted, person, læring, observasjon og tråkk), som passer for å skape psykologisk trygghet, samt bli kjent med informantenes interesser, bakgrunn, behov og holdninger til kvalifiseringsprosjektet (Hagen et al., 2021). Informantene tegner en flekk og noterer hva man setter pris på (se vedlegg 5). Man får også muligheten til å reflektere og lære, individuelt og sammen med andre (Hagen et al., 2021). Slike tidlige samtaler hjelper med å avsløre kjennetegn ved målgruppen, hva deres holdninger, evner, kunnskaper og ferdigheter er, relevant demografi, og om problemet en prøver å løse er viktig for informantene (McKenney & Reeves, 2018).

Fokus: I denne fasen i designtenkning skal man i utgangspunktet prøve å forme en designbrief basert på innsikten fra forrige steg. I dette kvalifiseringsprosjektet er imidlertid designbreifen delvis utformet i form av at man ønsker å undersøke ulike former for medvirkning, for eksempel om spill kan brukes som metode for klimamedvirkning. Jeg var også interessert i å undersøke om informantene ønsker andre måter å medvirke på.

Idéskape: Her begynner man å utvikle idéer som kan svare ut designbreifen. Jeg har valgt en metode for idémyldring som heter *electronic brainstorming groups* (digital idémyldring) (Sawyer, 2012). Denne metoden for idémyldring medieres av et digitalt artefakt og er en blanding av individuelt arbeid og gruppearbeid, såkalt nominelle gruppe (Sawyer, 2012). Colab ble valgt fordi man kan holde interaktive presentasjoner med anonyme brukerinnspill

via aktiviteter som ordsky, tekstbokser som kan kombineres til kategorier, spørreundersøkelser, quizer, matchingoppgaver og opplasting av bilder. Fasilitator bestemmer når innspill skal vises på skjerm, og informantene kan dermed først jobbe individuelt før de jobber videre med innspillene i grupper, i tråd med digital idémyldring (Sawyer, 2012). Dette skal være en metode som skaper flere idéer, og transformerer gjerne kvantitet til kvalitet (Sawyer, 2012). Anonyme innspill kan potensielt minske risikoen for negative sider ved analog idémyldring, som produksjonstap (Sawyer, 2012). Dette kan forekomme ved at motivasjon eller koordinering synker grunnet henholdsvis *free riding*, at noen deltakere glemmer seg bort, *production matching* at man tilpasser antall innspill man kommer med basert på andres (lave) antall, *evaluation apprehension* som betyr at man er redd for at andre dømmer idéene en kommer med, eller *production blocking* som handler om at man får jernteppe (Sawyer, 2012). Digitale hjelpemidler kan bidra til silent mental thinkers og senke sosiale hemninger (Stahl, 2015).

Prototyping og testing: Informantene blir deretter delt inn i grupper, da mesteparten av innovasjon kommer fra gruppearbeid og samarbeid er blitt normen for oppfinning (Sawyer, 2012). Det er viktig å legge til rette for kognitivt mangfold hvor ihvertfall én person i gruppen tenker annerledes for å øke sannsynligheten for kreative løsninger (Sawyer 2012). For mye konformitet gjør at deltakerne gjerne ikke tør å utfordre hverandre, mens for mye mangfoldighet kan føre til interpersonale konflikter (Sawyer, 2012). Samarbeidet bør balanseres med en følelse av felles hensikt og delt ansvar for å nå gruppens mål (Sawyer, 2012). Hver gruppe skal i denne fasen utvikle én medvirkningsidé og forklare hva denne innebærer, gjerne med støtte i skisser.

Evaluering: I denne fasen skal gruppene presentere og vurdere medvirkningsidéene de har kommet opp med. Hvis man ikke "tvinger" deltakerne til å argumentere for tankene sine kan det ende opp med at den mest dominerende personen tar arbitrære valg i form av at man ikke vurderer alternativer og at man snakker lite om hvert steg før man går videre (Mercer, 2004). Tilbakemelding bør imidlertid være konstruktiv og medfølende (Dunlop et al., 2023). Hensikten med å evaluere hverandres idéer er å øve på det Chen et al. kaller *promising ideas*, det vil si idéer med stort potensiale (2015). For å utvikle kompetanse i lovende idéer markerer

man idéene som har mest potensiale, kategoriserer dem og videreutvikler dem (Chen et al., 2015)

Til slutt, etter å ha bearbeidet potensielle lovende idéer, skal informantene i WS2 reflektere over selve samskapingsintervensjonen jeg har utviklet. Dette kalles utviklerundersøkelse (*developer screening*) eller *expert appraisal* (McKenney & Reeves, 2018). Meningsfull medvirkning krever en kontinuerlig tilpassing av nye forutsetninger i samarbeid med unge, og da er slik loggføring nyttig (Hagen et al., 2021).

4.1.3 Evaluering og refleksjon med tematisk analyse

Siste kjerneprosess i DBR er *evaluering og refleksjon*. Den består av tre delfaser; planlegging, feltarbeid og meningsskapning. I denne prosessen blir designidéer og prototypeløsninger empirisk undersøkt, og funnene reflekteres over, med mål om å foredle (teoretisk) forståelse om hvis, hvordan og hvorfor intervensjonen fungerer (McKenney & Reeves, 2018, s. 161). Det handler om å forstå hvordan man kan forbedre et design (*formativt*) samtidig som man vurderer hvordan man kan oppnå et ønskelig fenomen (*summativ*) (McKenney & Reeves, 2018).

I planleggingsfasen skal man etablere målet med datainnsamlingen, som her handler om å avdekke en gruppe ungdommers behov for medvirkning om klima, samt deres tilbakemelding på en konkret samskapingsøkt. Å artikulere og kritisere designrasjonale er avgjørende for pedagogisk designforskning, og utviklerundersøkelse inviterer til kritisk refleksjon da det kan bidra til å frembringe taus kunnskap om hvordan takle designutfordringen (McKenney & Reeves, 2018). Jeg viste derfor intervensjonen til en i prosjektgruppen, noe som førte til endringer i ordlyden i spørsmålene og nedskalering i informasjonsmengden. Vi diskuterte også hvilke digitale verktøy som skulle fasilitere workshopen. Talkwall⁸ er en annen digital tavle med interaktiv funksjonalitet. Colab ble imidlertid valgt da det har flere relevante funksjonaliteter.

⁸ Universitetet i Oslo. (u.å.). *Talkwall*. Hentet 23. april 2023, fra <https://talkwall.uio.no/#/>

Å rekruttere ungdomsinformanter fra Lillestrøm viste seg å bli første hinder i feltarbeidet. Etter flere mislykkede forsøk, brukte jeg snøballmetoden (Bryman, 2012) i egen omgangskrets for å komme i kontakt med villige og relevante informanter. Via en i Learnlab-bedriften, kom jeg i kontakt med en ungdomsinformant som rekrutterte tre andre. Gjennomføring av WS2 foregikk via Zoom da jeg ikke var samlokaliserte med informantene. De delte på å bruke en ekstern mikrofon for å øke sannsynligheten for god lyd kvalitet. God lyd kvalitet minker sannsynligheten for utydelig tale, spesielt når flere prater samtidig, som igjen gir mer valide data og transkribering lettere (Kvale & Brinkmann, 2015).

I intervjusituasjoner anbefaler Kvale og Brinkmann å skape god kontakt mellom intervjuer og informanter (iscenesettelse) (2015). Dette gjorde jeg ved å på forhånd, og underveis i datainnsamlingen informere informantene om prosjektet og deres rettigheter. Jeg lot være å skrive feltnotater, da det ble gjort opptak av intervjuet, og jeg kunne rette min fulle oppmerksomhet mot informantene. For å legge til rette for likeverdig deltakelse (Hagen et al., 2021) presiserte jeg at de ikke må svare hva de tror jeg ønsker å høre, men foretrakk ærlige innspill. På slutten av økten undersøkte jeg om informantene hadde noe usagt og om noen hadde behov for oppfølging etter datainnsamlingen. Kvale og Brinkmann (2015) nevner at i intervjusituasjoner er det er en tematisk dimensjon (hva man undersøker) og en dynamisk dimensjon (hvordan man undersøker og får framgang i intervjuet). Intensjonen med workshopen var å gjennomføre et fokusgruppeintervju, men konteksten genererte liten grad av naturlig diskusjon mellom informantene. For å få fremdrift styrte jeg samtalen mer enn jeg hadde tenkt. I intervjusituasjoner anbefales korte og enkle spørsmål som tilpasses gruppens ordforråd, bakgrunn og oppfatningsevne (Kvale & Brinkmann, 2015). Noen av spørsmålene er trolig for kompliserte hvor eksempelvis to spørsmål stilles som ett (*double-barreled questions*) (Bryman, 2012). Det at informantene først individuelt svarte ut spørsmålene på mobil kan også ha bidratt til at de ikke følte behov for videre gruppediskusjon. Da informantene jobbet i grupper med mer praktiske oppgaver var samtalen i tråd med Mercers (2004) utforskende samtale (*Exploratory Talk*) hvor informantene var engasjerte, søkte hverandres idéer og mening og bygget videre på disse etter konstruktiv kritikk og utforsking av alternativer.

Data analyseres, funn betraktes og rapporten skrives i siste fase av evaluering og refleksjon (McKenney & Reeves, 2018). DBR har imidlertid ikke en standard analyseform (Stahl, 2015), men jeg ønsket å dekomponere problemsituasjonen i ulike bestanddeler for å undersøke uløste utfordringer (McKenney & Reeves, 2018). Jeg valgte å benytte meg av tematisk analyse slik vi finner det hos Braun og Clarke (2006) da dette er en fleksibel metode som kan brukes for å identifisere og analysere mønstre i datamaterialet, sortere og organisere materialet, mens man beholder detaljene i datamaterialet. Jeg har fulgt stegene Braun og Clarke (2006) anbefaler for analyse:

Jeg ble kjent med datamaterialet ved å lese gjennom feltnotater og tale ble manuelt transkribert til tekst. Å transkribere gjør intervju samtalen tilgjengelig for analyse, men reduserer også kompleksiteten i datamaterialet da tekst er mindre nyansert enn et lydopptak (Kvale & Brinkmann, 2015). Transkripsjonsprosessen har fortolkningselementer i seg hvor forskeren må gjøre en rekke vurderinger og beslutninger, så denne prosessen kan sees på som starten på analysen (Kvale & Brinkmann, 2015). I transkripsjonen er alle pauser representert med ... , da setningsoppbygging kan være vanskelig å tolke fra muntlig tale. Ord som ble særlig vektlagt er skrevet i *kursiv*. I resultatkapitlet betyr [...] at jeg har utelatt deler av et segment for å skape en koherent fremstilling av informantens mest nyttige utsagt ut fra oppgavens formål.

I neste steg leste jeg på nytt gjennom transkripsjon og feltnotater og startet med å genere de første kodene. Her hentet jeg ut relevante utdrag fra transkripsjonen hvor hvert utdrag er beskrevet med en setning. Fra det totale datamaterialet endte jeg opp med cirka 730 koder. Noen (rike) utdrag ble tagget med flere koder. For å raffinere ordlyden foretok jeg en ekstra gjennomlesning av kodene.

I steg tre av Braun og Clarkes (2006) prosess skal man bearbeide koder til tema, gjerne ved se etter mønstre og forhold mellom koder. Bryman (2012, s. 578-80) mener et tema kan være en kategori identifisert av forskeren som relateres til forskningsfokuset, som bygger på koder identifisert i transkripsjon eller feltnotater og som kan bistå til teoretisk forståelse av datasettet. Jeg så etter repetisjoner, stammespråk, fagbegreper, metaforer, overganger, likheter og

forskjeller på informantsvar og manglende data for å generere temaer. Maxwell (2012) poengterer at man i tematisk koding kan se etter sekvensiell kontinuitet eller mønstre i datamaterialet uavhengig av sekvensering. Jeg valgte det siste, da sekvensering ikke er et viktig element for å svare ut forskningsspørsmålene (Bryman, 2012). Flere justeringer ble samlet i undertema og tema (se vedlegg 6).

I steg fire undersøkte jeg kodene og temaene på nytt for å se om nye beskrivelser var nødvendig. Mye datamateriale omhandler utfordringer i kommunen, og disse ble samlet til ett tema hvor det tidligere var fire. Etter dette leste jeg gjennom transkripsjonene på nytt for å sjekke om temaene og sitatene som understøtter kodene gjenspeiler helheten i datamaterialet (Braun & Clarke, 2006).

I steg fem raffinerte jeg navnene på koder og tema så de skulle bli mer presise og ikke for ordtette (Braun & Clarke, 2006). Jeg tok en pause fra analysearbeidet for å få avstand og bedre kunne vurdere om alle temaene til sammen belyser innholdet i datamaterialet, og at kodene får frem detaljene i datamaterialet.

I neste kapittel rapporterer jeg funnene ved å beskrive temaene og bruker sitater for å berike det analytiske narrative.

Det skal sies at analysearbeidet har vært en iterativ prosess som foregikk over flere runder da én datainnsamling influerte utviklingen av den neste. Tentativ analyse av WS1 påvirket intervjuguide til oppfølgingsintervju, funn fra disse to datainnsamlingene var med på å informere designet av WS2 og hele empirigrunnlaget er med på å influere forslag til fremtidig samskappingsarena (se kapitel seks og syv). DBR er en abduktiv metode, og underveis har teorier og litteratur bevisst og ubevisst påvirket min forståelsesramme i analysearbeidet i denne oppgaven. I steg 1-3 prøvde jeg imidlertid å ha en induktiv tilnærming til analysearbeidet, og etter hvert som jeg raffinerte temaene fokuserte jeg mer på hvordan disse kan hjelpe å belyse forskningsspørsmålene.

4.2 Refleksjon rundt metode:

Etter dataanalyse bør kvaliteten på dataene og andre fremtredende aspekter ved forskningsdesignet vurderes før man konkluderer (McKenney & Reeves, 2018). Reliabilitet, validitet og generalisering sees på som sentralt når det kommer til kvalitet og evaluering av forskningen (Bryman, 2012).

4.2.1 Reliabilitet

Reliabilitet handler om forskningen er etterprøvable og pålitelig utført (Bryman, 2012). En spesifikk utfordring ved DBR-metoden er at forskeren har mange roller; detektiv som er rasjonell og oppfinner som skal være kreativ, i tillegg til å evaluere egne intervensjoner (McKenney & Reeves, 2018). Det er derfor viktig å ha en selvgranskende og reflekterende holdning så framgangsmåten ikke slår bein under konklusjonens validitet (Kvale & Brinkmann, 2015). Et aspekt ved forskningen som gjerne bli oversett i rapportering er transkripsjon (Kvale & Brinkmann, 2015). Transkripsjon vil alltid være et tolkningsspørsmål, spesielt når lyd kvaliteten er suboptimal (Kvale & Brinkmann, 2015). I lydopptak fra gruppe A i WS1 hører man prating fra andre grupper og lydnivået fra enkelte informanter er lavt. Jeg kunne i stor grad verifisere innholdet i transkripsjonen ved å triangulere med feltnotatene der det var behov, som resulterer i større tillit til funnene (Bryman, 2012). For å øke graden av reliabilitet i forskningsprosjektet, har jeg forsøkt å være så transparent som mulig gjennom å beskrive det teoretisk rammeverk og forskningprosessen på en detaljert måte. Formålet er å gjøre det lettere for andre å ettergå og vurdere studien (Bryman, 2012).

4.2.2 Validitet

For at indre validiteten skal være god, må forskningsspørsmål og metode henge sammen på en slik måte at innhentet data kan brukes for å svare ut forskningsspørsmålene (Bryman, 2012). Jeg har tidligere i dette kapitlet argumentert for hvorfor DBR og fokusgruppeintervju er egnede metoder for denne oppgaven. Enhet for analyse i aktivitetsteori er hvordan ulike

aktivitetssystemer interagerer sammen, noe jeg imidlertid ikke har fått testet ut i denne oppgaven da ungdomsinformanten er fra en annen kommune i Norge. Jeg kunne også hatt en bedre prosess for *analyse* og *utforskning* (McKenney & Reeves, 2018). Ved behovsidentifisering bør man både intervju og observere informanter i en naturlig kontekst for å få et godt inntrykk av deres behov (Patnaik & Becker, 1999), noe jeg ikke fikk gjort tilstrekkelig i denne oppgaven. Økologisk validitet handler om funnene er anvendbare for informantenes naturlige settinger (Bryman, 2012). Datagrunnlaget fra WS1 stammer fra en semi-økologisk kontekst hvor ansatte og mellomledere ble invitert inn til en workshop av prosjektgruppen hvor jeg fikk deltatt, observert og bevitnet et fokusgruppeintervju. Datainnsamling i WS2 foregikk i en ikke-økologisk setting med en liten og tilsynelatende homogen gruppe (fire gutter på 15-16 år hvor flesteparten er interessert i klima og/eller spill). Til tross for metodisk forbedringspotensiale produserte prosessen tilstrekkelig relevant empiri for å kunne belyse forskningsspørsmålene. Å starte prosessen med å få inn relevante innspill fra aktuelle interessenter har vært det viktigste empiriske fokuset i denne oppgaven siden oppgaven orienterer seg mot DBR *for* intervensjon, hvor det uansett vil være behov for mer utforskning.

Begrepet generalisering, eller ekstern validitet, tar for seg om funnene kan være gjeldende i andre sammenhenger (Bryman, 2012, s. 54). I en mindre kvalitativ studie som dette med fokus på hypotese generering, er ikke målet å finne ut hvilke andre grupper, tidsperioder og kontekster funnene kan generaliseres til, men legge til grunn for mer utforskning. I tillegg vil det være enn viss diskrepans mellom kontekst i min datainnsamling og fremtidig samskappingspraksis, i tillegg til at informantene ikke tilstrekkelig representerer ansatte, mellomledere eller alle ungdommer. Forsker bør imidlertid være transparent med det metodiske arbeidet inkludert hvilke vurderinger som ligger til grunn i valgene som er tatt, såkalt *tykke beskrivelser* (Bryman, 2012, s. 392). Dette er et prinsipp jeg har prøvd å etterleve i denne oppgaven, dog oppgavens ramme begrenser omfanget noe.

4.2.4 Forskningsetikk:

Som forsker har jeg fokusert på å møte informanter på en tillitsfull måte, som unngå skade i vid forstand (Bryman, 2012, s. 135). Dette er viktig fordi forskningsintervju er en profesjonell samtale med et klart asymmetrisk maktforhold, blant annet fordi forskeren har monopol på fortolkningsprosessen (Kvale & Brinkmann, 2015). For å begrense potensiell skade eller andre negative konsekvenser, har jeg anonymisert alle informanter og transkripsjonen er skrevet så de følger grammatiske regler for å fjerne stigma ved å bli representert på en uheldig måte da muntlige talemål kan oppfattes usammenhengende ved transkripsjon (Kvale & Brinkmann, 2015). Én ungdomsinformant har nær relasjon til en som har vært med å utvikle Colab, noe som kan føre til at personen vil gi sosialt ønskelige svar, såkalt sosial ønskerdighet-bias (Larson, 2019). I tillegg kan forskeres nærvær trigge Hawthorne-effekten (Sedgwick & Greenwood, 2015), at de oppfører seg annerledes i datainnsamling enn ellers. Jeg adresserte problematikken med en direkte tilnærming – dog dette har vist liten effekt (Larson, 2019) – ved å bruke digitalt verktøy med anonyme innspill og uttrykte ved flere anledninger at deltakerne må si sin ærlige mening. Det bør også nevnes at jeg er ansatt i Learnlab. Som nevnt har DBR-forskere mange roller, og det er ikke uvanlig at forskere både utvikler og undersøker egne nyvinninger (McKenney & Reeves, 2018).

4.2.5 General Data Protection Regulation (GDPR)

I arbeidet med denne masteroppgaven har jeg fulgt UiOs retningslinjer for gule data⁹. Data (lydfiler, notater og transkripsjoner) og ble oppbevart i en kryptert mappe på en kryptert bærbar privat PC og informasjon som kobler informantene med datamaterialet på en kryptert minnepinne. Jeg fikk tilsendt lydfiler fra WS1 via UiOs mailsystem hvor tilgang til lydfilene fjernes etter en viss tid. Det er gjort tiltak for å verne om informantene med tanke på anonymisering, men det er likevel en mulighet for at spesielt andre ansatte i kommunen kan avdekke hvem noen av informantene er.

⁹ Universitetet i Oslo. (2019). *Datahandtering for studentprosjekter - UV*, fra https://www.uio.no/studier/emner/uv/isp/SPED4090/v19/datahandtering-for-studentprosjekter-uv_jan2019-norsk.pdf

5 Resultater

I dette kapittelet presenteres hovedlinjene i datamaterialet (Braun & Clarke, 2006), hvor jeg trekker frem de mest relevante funnene fra det empiriske datamaterialet.

For å belyse forskningsspørsmål A vil jeg diskutere kommuneansattes mest fremtredende betraktninger om kommuneorganisasjonen i møte med nye medvirknings- og samskapingsarenaer når det kommer til:

- Muligheter kommune: Intern og ekstern medvirkning.
- Utfordringer kommune: Introduksjon av nye oppgaver.

For forskningsspørsmål B presenterer jeg funn knyttet til ungdommenes mest fremtredende betraktninger om egen rolle i medvirknings- og samskapingsarenaer:

- Utfordringer unge: (Av)makt og å skape engasjement.
- Muligheter unge: Å bli tatt på alvor og samskapingsintervensjonen.

Til slutt presenterer jeg funn som er relevant for begge informantgruppene:

- Overlapp av tema på tvers av grupper: Positiv holdning til klimamedvirkning med barn og unge og ambivalent til spill som metode.
- Ulike typer spenninger: Maktbalanse, beslutningsgrunnlag og fremdrift versus kvalitet.

For tema som inneholder et rikt antall koder beskriver jeg disse mer generelt for å representere hovedlinjene i datamaterialet. Der hvor datamaterialet er mindre fokuserer jeg mer på å være tett på informantenes forklaringer.

5.1 Bakgrunnsinformasjon; kommune og informanter

Feltarbeid ble gjennomført i juni 2022 under et dagsseminar på rådhuset i Lillestrøm kommune. Kommunen har cirka 9000 ansatte og er resultatet av sammenslåingen av Fet,

Skedsmo og Sørums kommuner 1. januar 2020. Seminaret var ledet og utviklet av Insam med tema "Hvordan kan den kommunale organisasjon og forvaltning oversettes i et spillsystem?" (se vedlegg 3). På seminaret var det samlet ni ansatte på operativt nivå og tre mellomledere fra ulike avdelinger som bibliotek, digitalisering, strategi og analyse, geodata og én fra barn og unge, i tillegg til forskere tilknyttet prosjektet.

Informanter:

Gruppe A består av moderator fra Cisero, biblioteksansatt (A3), to rådgivere fra strategi og analyse (A2 og A4) og en doktorgradstipendiat fra UiO.

Gruppe B består av moderator fra UiO, ansatt miljø og klima (A5), ansatt ved avdeling barn og unge (A1), rådgiver strategi og analyse (A6) og digitaliseringsrådgiver (A7).

Andre informanter: mellomleder bibliotek (A8) og klimarådgiver (A9).

A1 er opptatt av at man burde bruke mer tid på å snakke om medvirkning for barn og unge i seminaret og at disse bør snarlig innlemmes i prosjektet.

A2 jobber med kommunens porteføljestyring. Informanten er opptatt at man skal ha en kritisk og analytisk holdning i sitt profesjonelle arbeid.

5.2 Muligheter kommune:

Kommunen er vant til endring, da den har vært gjennom sammenslåing og organisasjonsbygging under en pandemi med tilhørende endringer i praksis, ansvarsområder og arbeidsmiljø. Den formelle organisasjonen står sterkt med en ledelse som fremmer tydelige mål på eksempelvis klimafronten. Kommunen er forpliktet til kravene for lavutslippsamfunnet innen 2050 og tufter drift på fire utvalgte bærekraftsmål fra FN. Bærekraftsmålene sies å gjennomsyre kommunens drift, dog det er ingen av informantene som husker alle fire. Den administrative delen av kommunen jobber mot en mer datadreven og evidensbasert styringsform. Til tross for frustrasjon knyttet til ulike utfordringer oppleves kommuneansatte å være engasjert i sitt arbeid med mål om å yte gode tjenester til befolkningen. Informantene

vektlegger eksempelvis gjerne verdier som er koherent med deres profesjonelle ansvarsområde. Flere informanter mener at kommunens hovedstyrker er de mange kompetente ansatte. Videre vektlegges det at kommunen er gode på å lage planer. Informantene virker stolte over planarbeidet tilknyttet områder som klima. Jeg kan nevne klimastrategi, klimabudsjett klimaregnskap, arealplan, plan for klimanøytral drift, plan for naturmangfold, plan for karbonrike områder, plan for utskifting av kjøretøy og bærekraftig innkjøpsstrategi. Kommunen beskrives å være langt fremme i Norsk målestokk når det kommer til arealregnskap og strategi for grønne innkjøp. Det fremkommer også at kommunen har ganske mange verktøy til rådighet i klimaarbeidet, men hvor flere ressurser bor i ulike avdelinger i kommunen. Eksempler er malverk for politisk saksgang (P360), Framsikt, Info-tiles, tiltaksbank for å fremskynde prosesser, klimafondet og U4SSC med flere. Jeg vil imidlertid løfte frem strukturer tilknyttet medvirkning: Porteføljestyling og Medvirkningsviften. .

5.2.1 Tema: Intern medvirkning (Porteføljestyling)

Fra WS1 og oppfølgingsintervju med A2 kommer det frem at Porteføljestyling (*Portfolio management*) er en styringsform som utfordrer kommuners tradisjonelle linjeorganisasjon (silotankegang) ved at det bygger på matrisestruktur. Hvem som helst i organisasjonen kan sende inn forbedringsforslag til porteføljerådet uten å måtte gå via det tradisjonelle hierarkiet. En av funksjonene til porteføljestyling er å være en ressurs for intern medvirkning i organisasjonen. Med mål om gode prioriteringer, gjør rådet en grovsortering av forbedringsforslag basert på blant annet FN's bærekraftsmål, om det eksisterer liknende prosjekter, ressurskrav og potensielle gevinster. Før et prosjekt igangsettes skal det forankres hos ledelsen (kommunalsjef og seksjonsledere), og utredes slik at kommunen tar valg basert på faktagrunnlag. Porteføljerådet beskrives som en flaskehalsressurs, hvor også nye prosjekter, tiltak eller drift- og vedlikeholdsjobber skal meldes inn. Et delmål med porteføljestyling er at kommunen skal få større oversikt over egen drift, bedre håndtere avvik, mer presis ressursallokering, øke effektivitet og forbedre prioritering. Flere informanter ønsket å drive med intern medvirkning for å kunne skape forbedringer for egen arbeidshverdag:

A4: "Det kan jo være at det bare er meg da, fordi det er jo veldig få andre som skjønner at det er et problem, men kan *jeg* alene...altså?"

A2: "Ja"

A4: "Da bør jo dere markedsføre det veldig sånn at dette er en slags fremhavende kobling til ting du er frustrert for."

A2: "Og det kalles forenkling og forbedring."

Transkripsjonen viser at A4 er oppstemt for å kunne medvirke på egen praksis, og at dette er noe som bør markedsføre slik at alle ansatte er klar over denne muligheten. Det kom senere frem at porteføljestyring bare gjelder for ansatte, men at et forbedringsforslag kan være å åpne opp porteføljerådet for innbyggerne.

5.2.2 Tema: Ekstern medvirkning (Medvirkningsviften)

I gruppe A var noe uenighet i hvorfor akkurat barn og unge skal medvirke da de alltid blir spurt (A2), men flere påpeker at å bli hørt som ungdom er vanskelig særlig da de ikke har stemmerett. De fleste informantene hadde positive holdninger til at barn og unge skal medvirke i klimasaker i kommunen. A1 mente at det ble pratet for lite om medvirkning for barn og unge i workshopen og A6 påpeker at prosjektet snarlig bør involvere barn og unge for brukerorientert utvikling. Det er ulikt syn på hvilken nytteverdi medvirkning kan ha for kommunen. A2 ser for seg at medvirkning med innbyggere kan avlaste ansatte i kommunen, og A5 tror at unge kan komme med nye typer innspill. Andre (spesielt A1 og A6) virker å være opptatt av at medvirkning for barn og unge har en egenverdi.

Kommunen har flere medvirkningsprosjekter gående, og A1 har erfaring fra gode medvirkningspraksiser med barn og unge fra tidligere arbeid óg i kommunen. Det finnes ulike strukturer for dette, som demokratigruppe, ungdomsråd, barnetrinnsråd, ekspertgrupper og klubbstyrrer. Dette indikerer et initiativ og ønske fra kommunens side om medvirkning med barn og unge. A1 mener at kommunen burde systematisere de ulike medvirkningsressursene i en medvirkningsvifte. Hver avdeling bør ha kompetanse til å utføre medvirkning ut fra egne

behov for innbyggerinnspill, og invitere inn aktuelle og berørte personer. Hen hevder at man bør drive med behovsrettet medvirkning for å få til reell medvirkning siden det ofte er ungdomsrådet som blir rekruttert for ungdomsmedvirkning. Medlemmer blir valgt inn til ungdomsrådet som følger (tilrettelagt) politisk saksgang. Kommunen bør styrke elevrådene og frivillige klubbstyrrer ved å formidle hva de faktisk kan medvirke på. I tillegg til arenaer med jevnlig møtepunkt kan unge med en relevant erfaring bli invitert til prosjekter med et gitt antall møtepunkt, såkalte ekspertgrupper. A1 mener det er mulig å medvirke med ganske unge barn. Nå er ofte foreldre delaktige, og da blir det ikke reell medvirkning for unge. Mange barn og unge er mye opptatt på fritiden i tillegg til at de er i en periode med rask utvikling. Det kan derfor være lurt å ha åpen invitasjon på hvem som deltar. Synliggjøring av hvordan innspill har blitt behandlet i prosessen og at deltakerne kan kjenne igjen brukerinnspill i sluttproduktet, er en fordel. Å være tydelig på medvirkningsrammene og hva prosessen kan resultere i, kan skape ro rundt situasjonen og motvirke medvirkningstretthet (A1).

5.3 utfordringer kommune:

Kommunen er i en prosess hvor de innfører ulike tiltak for å nå målene for lavutslippsamfunnet, men implementeringen av nye strukturer, planer, prosesser og verktøy viser seg å være utfordrende i større eller mindre grad. Det at kommunesammenslåingen ble etterfulgt av en pandemi gjør at kommunen har hatt begrenset progresjon når det kommer til organisasjonsbygging (A6).

5.3.1 Tema: utfordringer med nye oppgaver

Kommuneansatte opplever at kommunen kutter i ressurser, men øker tjenestetilbudet til innbyggerne samtidig som de skal takle stadig mer komplekse utfordringer. Dette fører til at de ansatte får nye oppgaver uten at de eksisterende oppgavene forsvinner. Det blir mindre tid per oppgave og ansatte prioriterer da gjerne egne kjerneoppgaver. Kommunen har utviklet og implementert malverk og andre støttefunksjoner som understøttes av FNs bærekraftsmål, og som skal bevisstgjøre ansatte i hvordan jobbe bærekraftig. Kommunen ønsker effektivisering

og at digital teknologi kan bistå i denne prosessen, men det er ikke noe de ansatte nødvendigvis har dratt stor nytte av til nå. A2 påpeker imidlertid at digitalisering kan føre til bedre prosjektutførelse. Ansvar for tverrfaglige utfordringer som klima og medvirkning ligger i hele organisasjonen, men med mindre en ansatt har dette som kjerneoppgave blir det lite overskudd i arbeidsdagen til å jobbe med disse problemene. Enkelte ansatte, som A4 og A5, forsøker å starte tverrfaglige møtepunkt, men det er utfordrende å etablere kontakt. Tidspress, den byråkratiske strukturen og mangel på uformelle relasjoner beskrives som barrierer som hindrer endring. Flere informanter uttrykker at det er behov for endring i kommunal drift og -strukturering for å kunne omstille til lavutslippsamfunnet. Det er imidlertid uenighet i hvor store strukturelle endringer som må til, hvor A4 mener at fleksibilitet innenfor dagens system vil være tilfredsstillende. Det stilles spørsmål ved ledelsens endringskompetanse og A1 beskriver prosesser hvor man som ansatt får oppgaver uten nødvendig kompetanse. Ansatte vegret seg for å ta på seg nye ansvarsområder, på grensen til ansvarsfraskrivelse (A1). Ansvar for tverrfaglige utfordringer forvitrer i gapene mellom kommunens siloer. Det er eksempelvis ikke utviklet en standard for hvordan drive medvirkning med kommunens innbyggere. Medvirkningsprosessers kvalitet varierer ut fra evne og vilje til ansatte, men A1 mener at mange følger minste motstands vei. Dette kan føre til medvirkningsvegring for innbyggere og ansatte, spesielt hvis det er i et område hvor innbyggere har dårlige erfaringer. Porteføljestyling er et annet eksempel på tiltak som har vært utfordrende å implementere:

A2: "Allerede nå to år etter så sliter lederne å forstå hva porteføljestyling er og det medfører at det ikke drypper nedover. Og det gjør jo det vanskelig å få det til å fungere ordentlig da. Så, jeg har masse type ting jeg skulle bidratt med, men jeg må bruke *veldig* mye av tiden min på opplæring på hva dette her er og prøve å selge det inn på en måte, selv om det egentlig er bestemt på kommunedirektørnivå."

A3: "Det er jeg jo enig i fordi nå er jo i dag første gang jeg hører om det, og jeg har jo da jobbet i kommunen ganske lenge og driver *masse med* prosjekter."

Utdraget viser at porteføljestyling kan oppleves som en radikal endring i arbeidsmetodikk. Diverse endringstiltak har hatt en viss effekt, men ovenfra-og-ned implementering i en så stor

kommune viser seg å ta lang tid å få til da dette krever ny forståelse, kompetanse og holdningsendring, samt god helhetlig kommunikasjon. A2 ser imidlertid for seg at å drive endringsarbeid basert på brukerinnspill (nedenfra-og-opp) vil være en treg prosess. A8 mener det generelt er vanskelig for kommunen å endre retning:

A8: "Vi er et tankskip. Alle kommuner i Norge er et tankskip. Det tar *lang* tid å snu."

5.3.2 Tema: Kompetansebehov

Kommunen beskrives å være i konstant endring, med tilhørende behov for kompetanseheving. Informanter beskriver kompetansebehov når det kommer til endringskompetanse, medvirkningskompetanse, klimakompetanse og digital kompetanse i kommunen. Det kommer frem at kommunen har ulike kompetansehevingstiltak som kursing, KS-læring, prosjektveiviseren og en egen avdeling for kompetanseheving (UKE). A7 poengterer at ansatte på egenhånd må initiere tverrfaglige tiltak om det oppleves mangelfullt. En annen kompetansehevingsstrategi som ikke ser ut til å være optimal er trickle-down-strategien. Det vil si at ledere får opplæring og at de igjen setter krav til de under seg i hierarkiet med mål om at dette skal føre til endring. Gode utviklingsarenaer må prioriteres, og informantene nevner hospitering og generelle uformelle og formelle tverrfaglige møtepunkter. Uformelle relasjoner gjør det enklere å overkomme strukturelle barrierer når det kommer til å etablere nye tverrfaglige strukturer og møtepunkt. Flere informanter nevner at det var en positiv opplevelse å etablere kontakt på tvers av avdelinger og lære mer om organisasjonen ved å delta på en tverrfaglig workshop som WS1:

A3: "Jeg opplever at jeg lærer masse som jeg ikke har fått med meg at finnes i denne kommunen. Det er jo noe med den interne kommunikasjonen som er kanskje det mest utfordrende. Vi er jo gode på å share innenfor vår krets, og så tenker vi at *dette* er jo noe *alle* bør få med seg, men så synes jeg det er så rotete informasjonssystemene i kommunen."

Sitatet viser at informanten har lært masse ved å delta på workshopen, men at tverrfaglig kommunikasjon er en barriere som gjør det utfordrende med slikt arbeid i det daglige.

5.3.3 Tema: utfordringer med tverrfaglig kommunikasjon

Kommunikasjon i indre fagområder omtales som velfungerende, men gjelder i mindre grad i randsoner mellom fagfelt og avdelinger, samt ut til innbyggerne. Kommunen styres etter en byråkratisk linjestruktur hvor kommunikasjon i stor grad følger avdelingens hierarkiske ledd, noe som skaper utfordringer for tverrfaglig kommunikasjon. Kommunen har ulike digitale løsninger som muliggjør rask kommunikasjon på tvers av avdelingen. Ulike fagfelt har imidlertid vidt forskjellig timeplan og arbeidehverdag. I tillegg kan ulike fagspråk føre til misforståelser da begreper kan være ukjent eller brukes ulikt i forskjellige avdelinger. Dessuten er det vanskelig å ta kontakt med ansatte fra andre avdelinger uten en etablert uformell relasjon. Informasjonsutfordringer bidrar til implementeringsutfordringer i tillegg til at det er manglende bevissthet og kunnskap om organisasjonen som helhet. Ansatte kan være uvitende om menneskelige, analoge, digitale og konseptuelle ressurser i form av arbeidsmetoder, hjelpemidler, verktøy, malverk, planer, data og så videre som kan være nyttig for eget arbeide. Flere informanter kommenterer også at potensielt viktige aspekter ved kommunens drift, som fokus på klimaarbeid og medvirkning, blir formidlet til næringslivet, men i mindre grad til innbyggerne.

5.4 Bakgrunnsinformasjon WS2; kontekst og informanter ungdom

Feltarbeidet med ungdom var utformet som en samskapingsarena med fokusgruppeintervju via Zoom og Colab. Informantene er en vennegjeng bestående av fire gutter på 15-16 år. De var samlokalisert i et privat hjem en fredag ettermiddag i Nord-Norge og jeg var lokalisert i Oslo. Undersøkelsen ble gjennomført i januar 2023.

Informantene:

U1: Er nylig ankommet Nord-Norge, er vert for feltarbeidet og har meldt seg inn i Sosialistisk ungdom (SU). Informanten er interessert i spill og klimasaker.

U2: Er med på å drifte SU i kommunen. Han er opptatt av klimapolitikk, spill, sport, litteratur og læring.

U3: Er idrettsutøver, spiller piano og er glad i mat. Han er bekymret for klimasituasjonen, men er ikke like interessert i politikk og spill.

U4: Er opptatt av musikk, film, spill og klimapolitikk. Han ser på utdanning som en mulighet for å skape en bedre fremtid og er SU-medlem.

5.5 utfordringer unge

I workshopen med ungdom kom det frem ulike utfordringer knyttet til deres rolle i innbyggerinvolvering. En av disse aspektene kan relateres til maktbegrepet, eller mangel på sådan. En annen stor utfordring handler om å stimulere barn og unge til å delta i klima(politisk) arbeid, og hvordan ta hensyn til alle unges meninger hvis man først får de til å delta.

5.5.1 Tema: Behov og (av)makt

Alle ungdomsinformantene beskriver et behov for å bli hørt i klimasaker. De føler påvirkningskraft når personer med makt benytter seg av innspillene på et vis. Dette er imidlertid noe de ikke har erfaring med til tross for at tre av fire er medlem av et ungdomsparti. Kontekst til påfølgende utdrag er at ungdommene diskuterer "hvordan vil du beskrive ditt behov for å medvirke i kommunens klimaarbeid?":

U2: "Joda. Nei, jeg har et veldig stort behov for å medvirke og latt min stemme blir hørt hvert fall når det gjelder klimaarbeidet. Det er sånn, min og mine barns framtid i isteden for politikerne sine."

I dette sitatet tolker jeg at informantene opplever at politikere og samfunnet ikke lytter nok til unge, som er de som skal leve lengst med effektene av klimaendringene.

Neste spørsmål informantene ble presentert for var "hva skal til for at du føler at du har påvirkningskraft?":

U3: "Når jeg ser at kommune og de engasjerer seg i hva vi mener, at jeg ser at faktisk de handler når det kommer til dette. At de rett og slett tar til seg det vi sier.

X: "Er dette noe dere har opplevde at kommunen gjør eller?"

U3: "Egentlig ganske lite i forhold til det det burde være."

U4: "Ja, jeg tenker det samme, at du føler at du har...jeg må se liksom effekten av...Nei, jeg vet ikke. Jeg har aldri før... "

Kort tid etter kommer U2 med et forslag for hvordan ungdom kan påvirke ved avstemming hvor det ikke er et statistisk skille mellom ulike alternativer:

U2: "For eksempel 0,5 satt opp mot 1. Både teoretisk og i praksis så hadde min stemme noe å si, og det er ikke bare politikere som sier 'Åja, så dyktig ungdom vi har her som engasjerer seg i klima', som alt for ofte skjer."

Min tolkning av disse sitatene er at ungdommene opplever å være på siden av demokratiet og i liten til ingen grad er blitt inkludert i medvirkning. Spesielt U2 ønsker å bli tatt på alvor og ha reell påvirkningskraft i form av et vektet stemmesystem og ikke bare bli etterlatt med ros fra politikere.

I det påfølgende utdraget skal informantene se for seg et suksessfullt medvirkende klimaspill:

U2: "Det er kanskje litt uetisk, men å spille på det å ha en plattform hvor du kan utfordre de voksne. Her har du en plattform hvor at du for en gangs skyld kan bli hørt [...] Å spille på en form for mindreverdighetskomplekser som mange unge utvikler på et vis når de ikke blir hørt."

Her forteller informanten om hvordan mange unge føler seg liten i møte med voksne, og at man i spill bytte om på disse rollene. Jeg tolker sitatet som at informanten opplever at ungdommers maktmangel fører til mindreverdighetskomplekser.

5.5.2 Tema: Skape engasjement

Fra datamaterialer kommet det frem at ungdomsinformantene mener det er vanskelig å få folk til å engasjere seg i klimaarbeid, og å få flest mulig unge til å spille et klimaspill eller delta på en samskapingsevent blir meget utfordrende hvis det skal skje på fritiden. I foranledningen til neste utdraget diskuterer ungdommene hvordan skape medvirkningsarenaer der flest mulig barn og unge ville deltatt:

U1: "Det høres veldig vanskelig ut."

U2: "Det er vanskelig nok å rekruttere folk til et nokså stort politisk parti. [...] Det blir ekstremt vanskelig å samle folk og samle entusiasme er svaret jeg har."

U4: "Jeg tror er at ungdommen bare gidder ikke å komme og bli med i et parti siden de tror at vi er bare ungdommer, vi er ikke viktig uansett. Vi kan ikke forandre noe."

Litt senere i samtalen spiller U3 inn:

U3: "Kanskje samarbeidet med skolen når det kommer til det?"

Informantene virker enige i at å nå ut til alle – på frivillig basis – vil være meget utfordrende. U4 opplever at mangel på påvirkningskraft fører til mangel på engasjement. Informantene nevner rekrutteringstiltak som å engasjere venner, henge opp plakater og at dette i hvert fall vil tiltrekke de som allerede er interessert i klima. Jeg tolker det som at informantene mener markedsføring blir viktig for samskapingsarenaer som skjer på fritiden, mens U3 nevner skolen som potensiell arena for medvirkning.

5.6 Muligheter unge

Datamaterialet viser at ungdommene opplevde positive elementer ved samskapingsarenaen.

5.6.1 Tema: Å bli tatt på alvor

Fra forrige tema lærte vi om informantenes avmakt og oppfatning av å ikke bli hørt. I WS2 fikk informantene erfaring med å bli tatt på alvor, noe de virket å sette pris på:

U1: "Det er ingenting annet jeg kommer på akkurat nå som prøver å ta ungdommens politiske stemme og på en måte forsterke den med denne type metode liksom. Det er jo ungdomsparti som SU som jeg er med i, men de jobber ikke så mye på sånn initiativ fra ungdommen."

U2 kommenterer på samme tema:

U2: "Ja altså, det er jo et på en måte et friskt pust. Det har jo ikke skjedd ofte. Det har ikke jeg hørt om [...] selve ideen er jo veldig god og positiv at man får så masse som mulig av ungdommers tanker og meninger om det. [...] kanskje vekke direkte interesse om klima [...] på en artig måte..

Etter V spiller U3 inn:

U3: Hvis man får fram meningene til ungdom på denne måten, så er det jo selvfølgelig positivt.[...] liksom inkludere alle.

Jeg forstår informantens utsagn som at det har vært en positiv opplevelse å være med på samskappingsarenaen, og at de setter pris på å bli tatt på alvor. Informant U2 liker selve ideen om medvirkende klimaspill. U3 viser et behov for å inkludere bredt så flere unge får sagt sin mening.

5.6.2 Tema: Positiv tilbakemelding

I siste fase av WS2 skulle informantene reflekterte over fordeler og ulemper ved samskappingsarenaen. De oppgir at metoden er fleksibel i at den kan kombinere styrker og minimere svakheter ved digital og fysisk tilstedeværelse. Diskusjon i par var fruktbar for idéutvikling. Å presentere idéene medførte en ivrighet for å vise resultatene og et element av konkurranse. Digital idémyldring førte imidlertid til relativt få ideer og informantene bygget ikke videre på hverandres forslag. U1 ønsket å vite rammefaktorene (som økonomi) i prototypfasen. Å skulle enes om hvilke beste idé beskriver informantene som utfordrende. Selv om samskappingsøkten var et engangstilfelle vil det være en fordel med en viss informasjonsflyt etter endt økt (U2).

Avslutningsvis prøvde jeg å få mer utdypende og konstruktive svar på forbedringspotensialet i måten å drive samskaping på:

X: "Er det andre måter som dere tenker kunne vært bedre?"

U4: "Jeg synes det er den beste måten. Jeg kan ikke tenke meg om noe bedre."

Jeg tolker det som at informantene er godt fornøyde med hvordan workshopen var utformet. Spørsmålet ble imidlertid stilt på slutten av en to-timers økt, og jeg tar høyde for at dette kan ha påvirket besvarelsen.

5.7 Tema som overlapper mellom gruppene

Sammenstilling av datamaterialet viser at det er flere temaer hvor de to informantgruppene overlapper.

Klima ansees som et viktig tema hvor det er behov for endring for å bedre fremtidsutsiktene. Man bør investere ressurser i ulike klimatiltak nå før det blir mer utfordrende å nå klimamålene i 2030 og 2050. Kommunearbeiderne har imidlertid mer fokus på bærekraft og hvordan vekte sosial-, økonomisk- og klimabærekraft opp mot hverandre.

Begge gruppene er i det store og det hele positive til medvirkning for barn og unge. Kommunen bør systematisere medvirkningspraksisen sin, og ungdom som skal leve lengst med klimaendringene bør bli hørt. Skole nevnes av begge informantgruppene som en mulig arena for bred medvirkning.

Informanter ser potensiale i spill som medvirkningsmetode, men begge gruppene har også reservasjoner. Spill kan være en engasjerende medvirkningsform i forhold til dagens systemer, og er noe mange kjenner til. Både A3 og A6 hevder at man må tørre å satse siden all innovasjon medfører risiko. Spill kan bidra til felles kompetanse, og medvirkning kan kobles til kunnskapsløftet (LK-20). A4 påpeker at prosjektet er et forskningsprosjekt som kan generere ny innsikt om medvirkning. Biblioteket kan også være en mulig arena for unge som ikke har ressurser (utstyr eller plass) til å spille på fritiden. Det er potensiale for at kommunen

kan få ut nyttig brukerdata, eksempelvis hva unge tenker om ulike klimadilemma. Et medvirkende spill sees på som et innovativt tiltak, men det er usikkerhet om de aktuelle aktørene klarer å utvikle et spill med bredt nedslagsfelt som generer gode brukerdata. Vil unge oppleve medvirkningstretthet om de ikke raskt ser resultater av å medvirke? U2 ønsker å etablere medvirkningsplattformer så raskt som mulig, og mener spillutvikling vil ta for lang tid. Ungdomsinformantene ønsker å se effekten av innspill, men de opplyser også om muntligheten for useriøse innspill, noe som kan kompromittere brukerdataen. Begge informantgruppene stiller spørsmål om et *klimaspill* vil engasjerer nok. Spill som medvirkningsarena er ikke grundig undersøkt hos unge, og noen opplever at prosjektet drives frem av egeninteresser. Det er usikkert om ledelsen vil støtte prosjektet (A2) og det har vært vanskelig å finne kvalifiserte spillutviklere som er villig til å samskape et spill.

5.8 Spenning og verdikonflikter

Dette temaet handler om hvordan spenninger oppstår basert på ulike verdigrunnlag eller praktiske dilemmaer hvor det ikke er en tydelig fasit på hva som er best å gjøre. Funn viser at det er en overordnet spenning mellom kommunens evne og vilje, som handler om hva kommunen hevder de ønsker å gjøre, kontra hva de faktisk får til. Dette er et viktig funn som jeg kommer tilbake til i diskusjonen. Her vil jeg fokusere på maktfordeling, beslutningsgrunnlag og fremdrift versus kvalitet.

5.8.1 Tema: Maktfordeling

Et tema som dukket opp ved flere anledninger er maktfordeling. Det handler om hvordan man skal fordele makt mellom kommune og innbyggere på et idealistisk nivå, men også hvordan maktfordeling foregår i praksis.

Neste utdrag er fra plenumsrefleksjon om unges mulighet for reell medvirkning:

A8: "Innflytelse som premiss. For tilbakemeldinger... at skal du være med å bestemme, så må for det første kommuneorganisasjonen gi fra seg makt. Du må oppleve reell innflytelse på det området."

Gruppen til informant A8 har snakket om at for at innbyggere skal oppleve innflytelse må kommunen gi fra seg noe makt. Dette indikerer at det per i dag er kommunen som sitter med mesteparten av makten.

Neste utdrag kommer fra oppfølgingsintervju med A2 hvor det er snakk om omrokkeringer av porteføljerådet:

A2: "Nå holder vi på å omorganisere, men det som det har vært er at det har vært representanter fra alle tjenesteområdene i dette som heter porteføljerådet hvor vi grovsorterer. Det er ulike representanter fra eiendom, miljøteknikk og fra by og stedsutvikling, og kultur [...] Der sitter det noen seksjonsledere som er under avdelingsledere, så sitter det noen ingeniører, og så sitter det en også fra kultur da som er seksjonsleder som er med og skal ha en litt sånn overordnet oversikt da. Men sånn som det blir nå så blir det det at nå skal det bli kommunalsjefen [...] og så med sine avdelingsledere da per område, så per kultur, eiendom, miljøteknikk som skal gjøre grovsorteringen da."

Litt senere om ansattes opplevelse av å gi fra seg makt:

A2: "Nei, det er nok ikke så mange som har lyst til det nei. Det er nok ikke mange som har lyst å gi fra seg det ansvaret der. Men det er jo ikke det som er helt hensikten heller."

Slik jeg forstår utdragene er det en endring i porteføljerådet hvor det var tidligere større hierarkisk spredning i rådet, men at ledere ønsker å komme tilbake i maktposisjon, og derfor utprøves en ny versjon med kommunalsjef og avdelingsledere. Gruppe A lufter imidlertid også bekymringer knyttet til at det gjerne er de mest uttalte innbyggerne som er synlige i høringsprosesser, noe som skaper et skjevt syn på innbyggernes interesser og kan være en demokratisk utfordring.

5.8.2 Tema: Beslutningsgrunnlag (balansere bærekrefter)

For å ta beslutninger må man vekte ulike hensyn. Gruppe A påpeker at man alltid kan argumentere for at et prosjekt møter den ene eller andre bærekraften (klima, økonomi og sosial). Eksempelvis kan det å bygge en skole langt unna kollektive tilbud kan være økonomisk bærekraftig fordi det er billig. Fortetning kan være bærekraftig for klima fordi man bygger ned mindre natur, men kan medføre utfordringer med sosial bærekraft. I møte med økonomiske begrensinger blir bærekraftene nedprioritert. Kommunen er bærekraftig når den har råd til det (A6), som gjerne er når de mottar eksterne midler (A2; A9). Hvis et prosjekt går over budsjett, får det raskt konsekvenser for kommunen, i motsetning til om kriterier satt for bærekrefter ikke blir møtt. I gruppe B diskuterer de prioriteringer mellom dagens og fremtidens behov:

A5: "Hvis kommunen hele tiden bare tenker at pengene rår, så er jo ikke det sikkert at vi leverer det tilbudet som egentlig skal til innbyggerne fordi hvis klimaendringene kommer og det ikke blir noe bra samfunn så var det ikke noe vits at vi sparte de små kronene der. Så man må kanskje endre måten å tenke på; Okay det er ressurser nå, men hva slags ressurser er det vi egentlig tar av hvis vi ikke prioriterer det langsiktige da?"

A5 er redd for at om økonomi konstant vinner over bærekraftene, vil det kunne føre til større problemer i fremtiden. I gruppe A snakke A4 om vektingen av ulike bærekrefter:

A4: "I bærekraftsbegrepet så ligger det jo egentlig alle de tre bærekraftsdimensjonene som må være ivaretatt, og det er vanskelig [...] Gevinstrealisering og at det ikke handler om økonomi, men det er bærekraft [...] Jeg tror vi aldri får se at de er likestilt, men ihvertfall hvis man sier det da; at man må vurdere alle tre bærekraftsaspektene."

Før påfølgende sitat, diskuterer gruppe B hvordan best mulig oppfylle kommunens samfunnsoppdrag:

A6: "Samtidig så treffer man vel det i det samfunnoppdraget også på de evige faglige dilemmaene da: Hva er best for innbyggerne ut fra hvilke perspektiver? Så der har vi jo fagligheten som hvem trumfer hvem?"

Utdragene viser at det vil være dilemma knyttet til hvordan man skal vekte faglige argumentasjoner, at man alltid kan argumentere for at et prosjekt oppfyller ene eller andre bærekraften, men at dagsaktuelle økonomiske rammer ofte setter begrensninger for langsiktige visjoner.

5.8.3 Tema: Fremdrift versus kvalitet

Et annet spenningsfelt som også er knyttet til ressurser er fremdrift versus kvalitet. Medvirkningsprosesser kan være tidkrevende prosesser som kompliserer prosjekter, men samtidig ønsker kommunen demokratisk forankring. Per nå virker det ikke som kommunen får til både bred demokratisk forankring og rask saksgang. Saksgang i kommunen er tidkrevende, og A1 mener det tar dobbelt så lang tid etter kommunesammenslåingen. Dette kan medføre at mens prosjektledere venter på tilbakemelding, kan nye og bedre ressurser dukke opp i mellomtiden (A5). A2 påpeker at medvirkning som endringsverktøy skaper en omstendelig prosess fordi forslagene må oppstå, sorteres i porteføljerådet, og deretter utredes og forankres. En annen utfordring er at relevante avdelinger ikke nødvendigvis medvirker fordi saker bare kommer opp i ett utvalg:

A1: "Det var en strategi som Oppvekst jobbet med, som ble sendt på høring, men den ble jo sendt på høring to dager...den var ferdig skrevet. Det var egentlig ikke så mye mer å forholde seg til."

A6: "Så det var et pliktløp?"

A1: "Ja, pliktløp. Og så kan du si at vi kan ikke kalle det en oppvekststrategi for avdeling Barn og unge er ikke inni."

Informanten beskriver mangel på påvirkning fordi strategien ble ferdigskrevet uten å forankre innholdet bredt i organisasjonen. Dette mener A5 er et demokratisk problem. Resurser er en

begrensende faktor for forankring, noe som fører til mindre demokratiske produkter med potensielt sett lavere kvalitet. Vi ser at ungdomsinformantene også er opptatt av at medvirkning skal involvere de det gjelder og at dette arbeidet ikke bør ta for lang tid (U2).

6 Diskusjon

I dette kapitlet vil jeg på bakgrunn av aktivitetsteori drøfte oppgavens to første forskningsspørsmål:

- a) Hva kjennetegner de ansattes betraktninger om egen virksomhet i møte med nye former for innbyggerinvolvering og samskaping i klimaarbeid?
- b) Hva kjennetegner unges syn på egen rolle i medvirknings- og samskapingsprosesser i kommunens klimaarbeid?

Jeg diskuterer spørsmålene i rekkefølge, og drøfter muligheten for de to gruppene til å skape et felles tredje rom mot slutten av kapitlet.

6.1 Kommunen i møte med nye objekter

Først vil jeg diskutere ansattes betraktninger angående elementer i toppen av aktivitetspyramiden (mål og motiv, subjekt og medierende artefakt), videre drøfter jeg bunnlinjen (arbeidsfordeling, regler og miljø) og avslutningsvis innføringen av nye grenseobjekter.

6.1.1 Muligheter i kommunens aktivitetssystem

Historisitet og mål: Siden 2020 har kommunen vært gjennom en kommunesammenslåing, en pandemi og nye prosesser og perspektiver basert på FNs bærekraftsmål. Prosjektstyring, som kan oppleves som en radikal endring, holder også på å implementeres. Endring og nye (grense)objekter er altså noe kommunen og ansatte møter relativt hyppig, og er i så måte vant til å forholde seg til. A1 mener kommunen er i konstant endring, noe som krever endringskompetanse (A6), som A1 har fått opparbeidet seg ved å lære i kontekst. Kommunen er forpliktet til å nå målene for lavutslippsamfunnet innen 2050¹⁰ og i prosjektbeskrivelsen

¹⁰ Klimaloven. (2017). *Lov om klimamål*. Klima- og miljødepartementet.
<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2017-06-16-60>

kommer det frem at de ønsker å være en foregangsaktør hvor de blant annet involverer innbyggere og spesielt barn og unge da de er en utsatt gruppe. Disse målene er for de ansatte (og kommunen) definert fra øvrig hold, men de ansatte har omfavnet dem da de virker motiverte for medvirking og klima.

Motiv: Noen informanter (A1 og A6 spesielt) uttrykte spesifikt at prosjektet må involvere barn og unge i prosjektet om man skal ha en brukerorientert utvikling. Andre informanter så på brukerinnspill fra unge som noe som kan hjelpe kommunen i egen drift med nye innspill (A5) og å avlaste ansatte (A2). Informantens utsagn kan linkes til to ulike måter å forstå samskapingens rolle. Med New Public Management-styring er samskapingens verdigenerering rettet mot kommunen. NPM medfører et effektivitetssyn på samskaping da det kan bistå med å videreutvikle kommunens poliser og drift (output) (Agger et al., 2018). I New Public Governance-synet er fokuset endret til ønske om en verdiøkning for innbyggerne med mer varige resultater siden output-mål ikke sier noe om resultatene av innsatsen (Agger et al., 2018). Innbyggernes deltakelse skaper økt demokratisk kvalitet fordi saker forankres bedre i befolkningen, samt at innbyggere og kommune bygger relasjoner, kompetanse og sosial kapital (Agger et al., 2018). For å vise at kommunens mål og motiver er noe mer enn fine ord på et (digitalt) papir, blir det da viktig å demonstrere handlingskompetanse rettet mot nevnte mål. Noen kriterier som nevnes i litteraturen er at (ansvarlige i) kommunen har en reflekterende holdning til disse motstridende styringsformene. Det kan ha en positiv påvirkning på samskapingen ved å adressere logiske brister og prøve å koble og integrere motsetninger (Tortzen, 2016). Hvilke syn man styrer etter påvirker hvilke roller og holdninger ansatte vil kunne ha. Det viktig å diskutere disse aspektene. Hvis dette ikke gjøres kan uadresserte motsetninger skape hindringer for samskappingsarenaens verdigenerering fordi man ikke er enig om samskapingens bidrag skal være innovasjon, økt effektivitet eller bedre demokrati. Videre bør kommunen og unge dele (problem)kontekst eller bakgrunnsreferanse, kommunikasjonsformer og ha et kompatibelt perspektiv på problemet for å skape kunnskap som deles av begge gruppene (Stahl & Hesse, 2009). For å opprettholde samarbeidet, blir fortrolig relasjon med innbyggerne hvor man tar hensyn til innbyggernes behov viktig (Vanleene et al., 2015). I grensepraksisen må kommunen være lydhør og transparent, gi ærlig

informasjon om status for relevante saker, iverksette korrigerende tiltak etter behov, og ta ansvarlig for ens prestasjoner (Vanleene et al., 2015).

Subjekt: I WS1 observerte jeg at informantene ofte ytret verdier som er kongruent med hvilke typer ansvarsområde de har. De var opptatt av arbeidet de gjør, det være seg fokus på drift, innbyggerkontakt, utforming av klimaplaner eller andre ressurser. Kommunen beskrives å være langt fremme på enkelte klimaplaner, og er på vei mot datadreven drift, noe flere ansatte virker engasjert over. Ansatte står i frustrasjoner fordi de vil gi gode tilbud til beboerne, for uten dem har de ikke jobb (A1). A1 mener det er viktig å skape en kommune som er i tråd med innbyggernes interesser. Hagen et al., (2021) påpeker at ungdom har behov for støtte fra voksne for at de skal oppleve reell medvirkning, og at profesjonell støtte potensielt kan løse årsaker til ikke-deltakelse (Vanleene et al., 2015). Ansatte som A5 ønsker endring i kommunen, og A7 påpeker at for å få til endring må ansatte gjerne skape den selv, og dermed ikke følge det byråkratiske systemet slavisk hvor ansatte må gå via ledere, som snakker med andre ledere som igjen kommuniserer med ansatte om å etablere eksempelvis en tverrfaglig møteplass. Slik "rebelske" ansatte har potensialet for å være endringsagenter som kan skape rom for mer inkludering av marginaliserte grupper inn i planleggingsarbeidet (Hagen et al., 2021).

Medierende artefakt: Kommunen har ulike medierende artefakter som kan være nyttige i samskapingsøyemed. Porteføljestyling var for flere i WS1 et nytt grenseobjekt som muliggjør at alle ansatte kan sende inn forbedringsforslag om kommunens drift. Oppdagelsen av dette skapte engasjement hos flere.. Det at enkeltindivider i kommunen kan medvirke via forbedringsforslag var det flere informanter som ønsket å bruke, spesielt siden de kan påvirke egen arbeidshverdag, og potensielt sett innbyggernes. Dette viser at ansatte, porteføljestyrrådgivere og ledere har startet prosessen med å forme nye roller. Kompetanseheving og holdningsendring er allerede i prosess og på den måten legges fundamentet for potensielt å utvide bruken av grenseobjektet mer i retning av kontinuerlig utvikling (Osmundsen & Bygstad, 2022) da modellene har en del til felles. Lederne i porteføljerådet skal forstå (sense making) og deretter grovsortere innspill basert på blant annet FNs bærekraftsmål, ressurser og allerede eksisterende prosjekter. Noen innspill blir sendt

videre opp i systemet hvor de skal konsekvensutredes og forankres. Utvalgte prosjekter gis støtte, mål og rammer for å kunne gjennomføres. Ansatte tilknyttet porteføljerådet skal drive med bevisstgjøring, informering og kompetanseheving til både diverse ledere og ansatte med mål om å implementere porteføljestyring i hele organisasjonen. I kontinuerlig utvikling stammer endringer fra mellomleddet med prinsipp om hyppige utviklingscykluser for å bedre tjenester, produkter eller verktøy (Osmundsen & Bygstad, 2022). Innføring av porteføljestyring ble i kommunen imidlertid bestemt av kommunedirektør (top-down). I tillegg handler porteføljestyring om utvelgelsen av prosjekter, støtte og gjennomføring av disse, mer enn kontinuerlig utvikling. Operativt nivå kommer med forbedringsforslag basert på egne eller observerte behov, og i kommunen får ansatte eventuelt gjort testing om prosjektet blir realisert og angår dem selv. Selv om de to metodene har fellestrekk, mangler porteføljestyring tette aktivitetssykluser hvor informasjon flyter kontinuerlig mellom operativt nivå, via mellomledere og ledelsesnivå. Standardiserte praksiser som kommunen innfører med porteføljestyring kan være utgangspunkt for flere satsinger (Star & Griesemer, 1989).

Kommunen har også ulike medvirkningssystemer. Noen er lovpålagt, som ungdomsrådet, mens barnetrinnsråd, som er tilknyttet elevrådene, er beholdt selv om det ikke er krav til det. I tillegg er det medvirkning i ulike frivillige klubbstyrene i kommunen, samt at noen prosjekter benytter seg av ekspertgrupper hvor de deler relevant erfaring som inngår i et prosjekts datagrunnlag. Selv om kvaliteten på medvirkning med barn og unge sies å være varierende, hvor flesteparten forholder seg til minimumskravene, viser dette at kommunen har et visst engasjement for å realisere visjonen om å inkludere barn og unge i større grad. For å håndtere ikke-rutinearbeid er det gjerne behov for grupper med eksperter som evner å forholde seg til sosiale normer, bruke ulike former for kunnskap i en handlingssekvens, og deres evne til å utnytte ulike typer kunnskap i nye kontekster (Ludvigsen & Nerland, 2018). Å etablere samskappingspraksiser med barn og unge for å møte klimautfordringene kan tenkes å medføre ikke-rutinearbeid, og her ser vi kommunen har behov for en gruppe mennesker som kan lede dette arbeidet.

For å oppsummere, ser vi at det er ulike motiver for å ønske å drive medvirkning, men de fleste ansatte er enig i at målet om omstilling til lavutslippsamfunnet ved hjelp av barn og

unge. Det er også potensiale som kan utnyttes fra kompetente og engasjerte ansatte samt eksisterende medierende artefakter. Når det kommer til evne til rask endring, beskrives imidlertid kommunen som et tankskip (A8).

6.1.2 Barrierer i kommunens aktivitetssystem

Til nå har vi sett på elementer som har potensiale for å utvikle nye former for innbyggerinvolvering i kommunen, men informanter viser også frustrasjon over ulike sider ved egen arbeidshverdag og kommunens drift. Bunnlinjen i aktivitetssystemet, som går på de mer strukturelle sidene ved en organisasjon, inneholder elementer som kan være til hinder i arbeidet med å skape et godt resultat (*outcome*) (Engeström, 2001) i form av involvering av unge i klimaarbeidet.

Arbeidsfordeling: Det bør nevnes at informantene beskrev gode, tette fagmiljøer med dyktige ansatte og at sentralisert informasjonsflyt gjør arbeidet lettere for ansatte som samler informasjon fra ulike deler av organisasjonen (A9). En utfordring for ansatte er imidlertid at nye oppgaver kommer til uten at eksisterende oppgaver forsvinner. Tidspress og ikke tilstrekkelig relevant kompetanse fører til vegring, om ikke ansvarsfraskrivelse, for nye oppgaver. Ansatte prioriterer i stor grad egne kjerneoppgaver. Nevnte utfordringer gjør at å etablere tverrfaglig samarbeid for å takle komplekse utfordringer beskrives som utfordrende. Silostrukturene, arbeidsfordelingen og arbeidsmengden bidrar til at tverrfaglige ansvarsområder gjerne faller mellom sprekke mellom kommunens silostrukturer. Slike utfordringer som skaper ikke-rutinearbeid er imidlertid de som krever mest samarbeid og ekspertise (Ludvigsen & Nerland, 2018). Leino og Puumala, (2021) mener offentlige instanser må overkomme silotankegang, noe som tar tid, ressurser og innsats.

Regler: Det er tre strategier for å være innovativ i offentlig forvaltning; den autoritære (hierarkiske), den konkurrerende (NPM) og den samarbeidende (NPG), hvor ingen strategi er overlegen i alle situasjoner (Sørensen & Torfing, 2022). Synet på offentlig styring er i endring, og man kan finne lag av tidligere synspunkt i kommunens drift (Torfing et al., 2019). Kommunen beskrives i hovedsak som en hierarkisk linjeorganisasjon (silostruktur), men den

følger også timeglassmodellen, som er en kjent styringsform utviklet av KS som svar på innføringen av NPM hvor kommunedirektøren fungerer som den folkevalgte ordførerens kontaktpunkt og motpol (Lo & Vabo, 2020). Dette medfører få kontaktpunkter mellom politikk og administrasjonen, samt at en effektiviseringstankegang har ført til en saldering av uformelle møtepunkter og dermed kontakt mellom ansatte innad i kommunen. I senere tid er det også elementer av NPG i kommunen, som økt fokus på samskaping. Med autoritært styresett er det gjerne kommunen som både utformer og setter rammene for samskapingen, hvor personer med egeninteresse i praksis har vetorett over hva som skjer med resultatene av samskapingen (Sørensen & Torfing, 2022). En utfordring er at det genereres mye kunnskap gjennom samskapingsøkter som ikke benyttes av initiativtakerne (Leino & Puumala, 2021). Sterkt byråkratisk ovenfra-og-ned-styresett kan ifølge Sørensen og Torfing (2022) hindre prosjekter, og entusiasme kan forsvinne i byråkratiet eller ved at ledelsen får nye fokusområder. Med konkurrerende styresett (NPM) blir kommuner målt på hvor gode tjenester de tilbyr (output) i forhold til ressursforbruk (input) (Agger et al., 2018), som gjør kommunen til tjenesteleverandør og innbyggerne til (kravstore) kunder, noe som har ført til at kommunen er i en skvis mellom begrensede midler, ønske om bedre tjenester mens det dukker opp stadig mer komplekse problemer. I kommune 3.0 er visjonen å etablere samskapende styringsformer. Det har en fordel i at den har mulighet for bred demokratisk forankring, hvis den mobiliserer et bredt utvalg av påvirkede interessenter for å sammen dele ideer, kunnskap og verdier for å skape en felles løsning (Sørensen & Torfing, 2022). Vi har tidligere sett er det ikke finnes en lov-standard for *god* medvirkning for barn og unge. Ei heller er det indikasjoner på at det er etablert en kommunestandard, noe som fører til varierende resultat i medvirkning da mange som driver medvirkning velger minste motstands vei (A1). Enkelte ansatte ser for seg at medvirkning kan avlaste pressede ansatte, men det er viktig at kommunen ikke ser situasjonen som en mulighet for å avlaste ansvaret og eventuelt dårlige resultater på samskapingsarenaer (Hagen et al., 2021). I kommuneloven finner vi muligheter for å åpne opp for mer innbyggerinvolvering i tråd med kommune 3.0 (Kommuneloven, 2018). Det er mulighet for rådgivende folkeavstemninger (§ 12-2.Folkeavstemninger) og kommunestyret kan delegerer myndighet for å treffe vedtak og ta avgjørelse for deler av

budsjettet (§ 5-3.Kommunestyre og fylkesting, § 5-7; Utvalg, § 5-8. Direkte valg til kommunedelsutvalg; § 5-10.Styre for institusjon; § 14-5.Årsbudsjettets bindende virkning). Utviklingen av en slik styringsform krever imidlertid høy grad av vilje og evne fra både kommune og innbyggere slik jeg ser det.

Miljø: er preget av kommunens historisitet som har ført til at organisasjonsbyggingen er på etterskudd (A6). Kommunens byråkratiske silostruktur legger heller ikke opp til utviklingen av et godt miljø i hele organisasjonen. Et eksempel er at ressurser, data, verktøy og andre hjelpemidler ikke alltid er tilgjengelig for alle, fordi de "bor" i ulike deler av organisasjonen. Mariano og Awazu, (2017) påpeker at medium på kunnskapsartefakter og dets visuelle representasjoner, felles koder, og gode systemer for lagring og uthenting av artefakter virker å bidra til felles forståelse når man skaper grenseobjekter. Ansatte ønsker å vite mer om kommunens drift, og potensielt sett nyttige ressurser, men arbeidsfordeling og i forlengelse miljøet er ikke preget av en delingskultur ut fra hva jeg observerte i WS1. Flere ansatte ønsker å skape bedre miljø ved å etablere formell og uformelle tverrfaglige møteplasser. Dette medfører at ikke-rutinearbeid som medvirkning og klimaarbeid blir nedprioritert fordi det krever kompetanse, høy grad av kognitiv kapasitet og samarbeid (Ludvigsen & Nerland, 2018).

6.1.3 Refleksjoner rundt implementering av nye grenseobjekt

Kommunen er inneforstått med at det blir utfordrende å løse samfunnsfloker på egenhånd. Da kreves det at ulike aktivitetssystemer kommer sammen og lager felles mål som er større enn hva gruppene får til alene (Engeström, 2001). Arbeidet medfører innføring og (videre)utvikling av nye praksiser, strukturer og grenseobjekter som medvirkningspraksis og implementeringen av porteføljestyring. Slike grenseobjekter kan forstås på ulike måter. Grupperes divergerende syn på objektet kan føre til omramming (*reframing*) av hvordan individer og aktivitetssystem forstår egen rolle, og hvordan man forstår selve problemet (Ludvigsen & Nerland, 2018). Nye forståelser kan skape nye arbeidsoppgaver som bryter med tidligere rutiner. Dette bruddet skaper kontrast med fortid og nåtid som kan belyse styrker,

svakheter og spenninger i organisasjonen. Fra WS1 vet vi at ansatte ser mangler og spenninger i organisasjonen, som igjen kan bli en drivkraft for utvikling (Engeström, 2001). Analyse av ikke-rutinearbeid har bidratt til min tolkning av at nye roller, det formelle og uformelle tverrfaglige samarbeidet, tverrfaglig ansvarsfordeling, tverrfaglig kommunikasjon og tverrfaglig horisontal kompetanseheving står svakt i kommunen. Hvis vi tar for oss implementeringen av porteføljestyring litt nærmere; porteføljestyring er bygget på en matrisestruktur som er ment å omgå kommunens byråkratiske strukturer. Porteføljestyring medfører ny arbeidsfordeling i at operativt nivå kan spille inn forbedringsforslag uten å måtte snakke med nærmeste leder. Dette kan påvirke miljøet da ledere ikke liker å gi fra seg makt. I porteføljerådet ble ansatte på operativt nivå erstattet av ledere. Ledere i porteføljerådet mottar nå innspill og får igjen en bedre oversikt over avdelingen og organisasjonen som helhet. A2 påpeker at det er utfordrende å implementere porteføljestyring. En av årsakene er at ledere trenger tid for å forstå den nye rollen porteføljestyring impliserer. Eksempelet med porteføljerådet viser hvordan ulike forståelser av struktur, matrise versus linjeorganisering, og tilhørende rolleforståelse skaper interne spenninger. Det at flere av de ansatte i WS1 – deriblant én i avdelingen som har ansvar for porteføljestyring – som ikke hadde hørt om porteføljestyring. Dette tyder på at det er usynlige barrierer som hindrer intern medvirkning, som igjen kan føre til at resulterende politikk ikke oppleves som rettferdig (Vanleene et al., 2015), noe også A5 påpeker. Strukturelle utfordringer kan føre til mangel på innflytelse og misnøye (Sørensen og Torfing et al., 2022). Dette er noe gruppe A diskuterer når det gjelder innbyggerne, at mangel på tilbakemelding og synlig effekt fra medvirkning fører til økt misnøye. For å få til endring må nøkkelpersoner være åpne, og at det er en bevissthet og kompetanseheving i hele organisasjonen (Torfing et al., 2019). Det vil være behov for prosedyrekunnskap – hvordan gjøre ting, og dermed handlingskompetanse for å få ting gjort – og ikke-rutinearbeid kunnskap. Ludvigsen og Nerland (2018) påpeker at for å lære i profesjonelle settinger må individer ha en spørrende tilnærming til arbeidet, spesielt når man involverer seg i skiftende konsepter, objekter og teknologier i kunnskapsintensivt arbeid. For å bli ekspert i ikke-rutinearbeid, kreves individuell vertikal og gruppe-horisontal ekspertise i kunnskapsintensivt arbeid hvor det kan ta år å utvikle dype kognitive strukturer og

handlingskompetanse på ekspertnivå (Ludvigsen & Nerland, 2018). Hvor komplekst endringsarbeidet er, handler i stor grad om hvor ofte man må innramme problemet på nytt hver gang man takler det (Ludvigsen & Nerland, 2018). Samskaping vil være en grensepraksis hvor det trolig vil være mulig å finne *best practice*, men det vil være behov for å kontinuerlig utvikle en slik arena etter som samfunnsmessige, teknologiske og organisasjonsmessige kontekster vil være i konstant endring, samt at resultater fra samskaping kan være innspill som driver utvikling av disse kontekstene.

6.2 Ungdommers syn på egen rolle i medvirkning

Dette delkapitlet er inndelt etter samme mal som 6.1, hvor jeg først diskuterer aktivitetssystemets øverste elementer, for så å undersøke grunnlinjen hvor jeg ser på fordeler og ulemper med skole som potensiell arena for samskaping.

6.2.1 Muligheter

Mål: Ungdommene ønsker å få sin stemme hørt i klimasaker, og U2 vil ha en medvirkningsplattform for barn og unge så raskt som mulig.

Subjekt: Mariano og Awazu (2017) hevder at på individnivå er subjektene evner, motivasjon og introspeksjon viktige faktorer for å få til felles kunnskapsbygging. I WS2 møter vi en informantgruppe med engasjert ungdom hvor tre av fire er aktiv i lokal klimapolitikk, og som deltar på klimaworkshop en fredags ettermiddag. Informantene fremstår også som lærevillige. U1 meldte seg inn i SU for å lære om klima, miljø og politikk generelt, mens U2 påpeker han elsker å lære. Kunnskap på individnivå er viktig for effektiv samskaping da det har positiv effekt på resultatet av planlagte samarbeidsprosesser (Mariano & Awazu, 2017).

Vertikale kunnskapen stimulerer utviklingen av horisontal kunnskap (Ludvigsen & Nerland, 2018), og selv med begrenset horisontal kunnskapsdeling har individuell kunnskap en effekt (Mariano & Awazu, 2017). Alle aktører kan bidra med kompetanse og kreativitet, noe som anerkjennes i samskapingsideologien (Vanleene et al., 2015; Hagen et al., 2021; Leino & Puumala, 2021), og offentlig ansatte bør lytte til alle borgernes meninger, og gjør en oppriktig innsats for å svare og forstå publikums bekymringer så de opplever å bli tatt på alvor

(Vanleene et al., 2015). Ungdomsinformantene har imidlertid ikke erfart å medvirke, til tross for sitt politiske engasjement. U2 opplever å få ros av lokalpolitikere for ungdommers klimaengasjement, men de blir ikke invitert inn i diskursen. Dette kan tyde på at i deres lokalmiljø er det usynlige barrierer for deltakelse. Det kan være mangel på insentiv (Stier & Smit, 2021) eller psykologiske barrierer hos innbyggerne som hindrer dem i å tørre å delta i prosesser som faktisk finnes (Leino & Puumala, 2021), institusjonelle barrierer som økonomisk press, mangel på risikovillighet og begrenset organisatorisk læring kan også begrense medvirkningsarenaer og reell medvirkning (Tortzen, 2016). Når det først foregår medvirkning er det ikke alltid voksne ser på unge som likeverdige deltakere (Hagen et al., 2021). Samskaping ut over lovens minstekrav skjer på kommunens gunst med de som premisseleverandør og er ikke noe en blir holdt ansvarlig ovenfor. Med dagens system kan ikke unge delta som likeverdige borgere, men i en samskapingsarena er det potensiale for at deltakernes verdier, holdninger, synspunkt og innspill vektet likt. I praksis er imidlertid ofte "sterke", kunnskapsrike kandidater i favør (Sørensen & Torfing, 2022). Fra Sørensen og Torfing (2022) vet vi at det foregår ubevisst marginalisering av ressurssvake grupper og at det ikke er tradisjon for interaktivt politisk lederskap; å invitere interessenter for å sette den politiske agenda. Ungdommer mangler offentlige strukturer hvor de får anvendt kunnskapen og kompetansen (Hagen et al., 2021) og mangel på innflytelse kan føre til oppgitthet og mindreverdigetskomplekser for ungdom (U2). Å utvikle kompetanse til å bli sterke kandidater blir da utfordrende for barn og unge når de ikke får utnyttet muligheter samskaping gir, som individuell og horisontal læring (Vanleene et al., 2015; Ludvigsen & Nerland, 2018). Samskapingsarenaer kan være en måte å utvikle aktive (lokale) medborgere hvis de får utvikle kunnskap, selvbevissthet, stedsbevissthet, og idéutvikling i aktiv medvirkning hvor fortrinnsvis initiativer kommer fra ungdommene selv (Hagen et al., 2021). Hagen et al. (2021) påpeker at tykk medvirkning bidrar til et mer bevisst forhold til hvordan være aktive bidragsyterne inn i kunnskapsutviklingen og idéskapingen. Ungdomsinformantene fremstår som reflekterte over egen situasjon, og er klar over at de ikke sitter med alle svarene (U1). Kommunens ønske om å nå bredt ut med medvirkning blant barn og unge, antar informantene blir meget vanskelig da ikke alle er like interessert i klimapolitikk som de er, men skole

nevnes som et alternativ (E3). Det er gjerne fem grunner til ikke-deltakelse i samskaping: Deltakernes mangel på insentiv, kunnskap og ferdigheter, personlige ressurser, sosial kapital og tilstedeværelsen av en dominerende politisk kultur (Vanleene et al., 2015). Det er viktig å løse disse deltakelsesbarrierene for å unngå å møte medvirkningens glasstak, som nettopp består av at relevante grupper ikke får delta og at kommunen ikke får dra nytte av innbyggernes ressurser (Tortzen, 2016). Deltakelsesproblemene kan potensielt løses gjennom profesjonell støtte. De som er ansvarlige for samskappingsarenaen bør legge til rette for at informasjon er lett tilgjengelig og at de er tett på innbyggerne, både fysisk og verbalt, såkalt *ease of involvement* (Vanleene et al., 2015). Gode samskapingserfaringer kan skape motivasjon for deltakelse (Mariano & Awazu, 2017), og potensielt stimulere ungdommens motiv for å medvirke.

Motiv: for deltakelse virker å stamme fra ønske om å lære om klima og politikk så informantene kan skape en bedre verden for seg selv og sine fremtidige avkom (U2). En utfordring er at ungdommene ikke rår over egen deltakelse i demokratiet. Gapet mellom ønske om deltakelse og mulighet for innflytelse bidrar til avmaktsfølelse og mindreverdighetskomplekser.

Medierende artefakt: Til tross for, eller kanskje på grunn av, tidligere erfaringer likte ungdommene måten å medvirke på i samskappingsarenaen i WS2. U1 ser på det som en unik måte å ta ungdommers stemme på alvor, U2 beskriver det som et friskt pust, og U4 kommer ikke på måter å forbedre arenaen. U1 foreslår å medvirke hvor ungdom allerede er. Disse positive funnene indikerer at intervensjonen (WS2) er noe som bør utforskes videre.

6.2.2 Skole som komplementerende aktivitetssystem

Inkludering og deltakelse er to sider av samme sak, og for å unngå at individer eller grupper opplever marginalisering må alle berørte interessenter få sagt sitt (Leino & Puumala, 2021). For å undersøke hva ungdom som gruppe tenker om ulike klimadilemma, er det krav om bred deltakelse, noe ungdomsråd og andre medvirkningsorgan ikke oppfyller (Hagen et al., 2021).

I dette delkapitlet vil jeg derfor belyse noen fordeler og ulemper med skolen som komplementerende aktivitetssystem til kommunen i samskaping.

Miljø: Fordelen med å ta i bruk skole som arena er at det er den mest demokratiske måten å medvirke på fordi man kan nå alle barn og unge. Hvis man får innpass, vil enkelte barrierer forsvinne eller minskes, eksempelvis foresatte i medvirkningen, at det kolliderer med fritidsaktiviteter (A1) og logistiske utfordringer. Det vil imidlertid kunne være utfordringer knyttet til mangel på insentiv, interesse, kunnskaper og ferdigheter (Hagen et al., 2021). Det blir viktig å dra nytte av personens interesser og evner, mens man samtidig tar hensyn til de som føler de har mindre evner (Dunlop et al., 2023). Skolemiljøet representerer hele spekteret av barn og unge med ulike verdier, holdninger og interesser, riktignok rammet inn i en skolesammenheng som kan legge demper på noen sider ved barnet og løfte frem andre. Unge er ofte gode på å analysere sine nærområder (Hagen et al., 2021) og om de får dele lokalkunnskap og komme med innovative forslag, kan det føre til bedre avgjørelser for allokering av ressurser (Vanleene et al., 2015). Gode samskapingsarenaer kan bygge opp tillit og positive relasjoner mellom unge og kommune. Slik myndiggjøring bør inkluderes i prosjekter som et målbart kriterium som belyser innbyggernes innsats (Vanleene et al., 2015). I tillegg kan medvirkning i skolen bygge nettverk mellom elever, familier, ansatte og andre i nærmiljøet, og et sterkt lokalsamfunn kan støtte initiativ og øke trivsel og mestring (Hagen et al., 2021).

Regler: Samskaping lever i et samspill av elementer vi er kjent med fra CHAT, som regler og arbeidsfordeling som begge påvirker praksis og utfallet av implementeringen (Mariano & Awazu, 2017). En samskapingsarena hvor elever gradvis opplever økt innflytelse kan skape følelse av å ha en viss autonomi over eget (politiske) liv. Da oppfyller man kravene i opplæringslova (2022) og i kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2017) om demokrati og medvirkning i praksis, kompetanse til å mestre egne liv der man deltar i samfunnets fellesskap hvor man får utfolde skapertrang, kritisk tenking og miljøbevisste handlinger. Elevene får mulighet til å bygge sosial kapital, øke kognitiv-, affektiv- og handlingskompetanse som er nødvendig for å bli en klimaansvarlig innbygger (Galeote et al., 2021). Hagen et al. (2021) mener også at skolen kan bli en viktig arena for å bygge opp

medvirkningskompetanse, ved å koble medvirkning til læreplanen i relevante fag. Barn og unge bør få kompetanse i å vurdere alternativer på grunnlag og potensiale for videre utvikling (*promisingness knowledge*)(Chen et al. 2015). Elevene bedømmer sannsynligheten for at en idé vil være produktiv, bestemme seg for neste trinn og analysere suksesser og fiaskoer som følge av deres beslutninger, og gjennom kumulativ erfaring med å ta risikobeslutninger, utvikler de kunnskap om hva som er lovende (Chen et al., 2015). Å bedømme lovende samfunnsidéer er en viktig komponent i elevers handlekraft (agency) og kollektive kunnskapsutvikling (Chen et al., 2015). Tidlige forsøk på å øke elevers deltakelse i samfunnet og i demokratiet kan hjelpe med å senke avmakten som ungdommene beskrev i WS2

Arbeidsfordeling: Samskaping kan oppleves som et ikke-rutinearbeid (A2) med tilhørende nye roller og arbeidsoppgaver, men samtidig vil det kunne overlapse med enkelte pedagogiske prosesser man kan finne i klasserommet. Erfaring med å skulle ta beslutninger som kan påvirke egen og andres hverdag, og gjennomføre potensielle prosjekter fra initiering til implementering, vil trolig variere. I kontinuerlig utvikling er operativt nivå sin rolle å teste ut og forklare (Osmundsen & Bygstad, 2022). Jeg argumenterer for at designtenking (empatisere, definere, idémyldre, prototype og teste) (Lee & Wang, 2014) og samskaping har mye tilfelles, og hvis samskaping blir en del av skolehverdagen vil mye av prosessene i designtenking foregå i den operative aktivitetssyklusen (Osmundsen & Bygstad, 2022). Tu et al. (2018) fant at designtenking kan øke deltakelse, bedre klassemiljø og effektiv interaksjon og kommunikasjon mellom elever og lærer, samt at elever er villig til å bruke mer tid på å tenke, som er gunstig for læringseffektivitet. Andre positive funn når grunnskoleelever inntar rollen som designer for ekte problemer (Kangas et al., 2013), er at de kan utvikle empati, samarbeid, humanitet og kreativitet (Noel & Liub, 2017). Et positivt funn fra WS2 er at informantene likte samskapingsarenaer hvor de følte seg tatt på alvor. Ungdommer kan vegre seg for å dele i plenum, og det blir viktig at kommunen klarer å utvikle en trygg arena hvor ungdom får uttrykt seg (Hagen et al., 2021), noe som skoleeier (kommune) i samarbeid med skole uansett er ansvarlig for (Opplæringslova, 2022, kapittel 9A). Diskusjon bør være respektfull, åpen for innspill og at utfordringer sees på som potensiale for idéutvikling (Dunlop et al., 2023). Kommunen må være transparent med hva som er medvirkningsrommet,

som innebærer at man svarer ut: "Hva er bestemt? Hvorfor gjør vi dette? Hvilke aktører er involvert? Hva er usikkert?" (Hagen et al., 2021). Beslutningstakerne må også være konsekvent og transparent i hvordan beslutninger tas og at deltakerne behandles med respekt (Vanleene et al., 2015). I demokratiske designeksperimenter skal man designe ting sammen (design thinging) (Binder et al., 2015), og i et samskapende styresett i tråd med NPG og kommune 3.0 er hensikten at ulike grupper realiserer mål man ikke får til alene. Kommunen bør derfor utvikle effektive og fortrolige relasjoner med innbyggerne, noe som innebærer felles læring, tillit og å ta inn over seg behovene til innbyggerne (Vanleene et al., 2015). Det er imidlertid en fare for at elever, lærere og foresatte kan oppleve en forespørsel om samarbeid fra UDE som et krav (Hagen et al., 2021), og hvis kommuner ønsker å samskape i skolen må man være klar over at lærere har metodefrihet. Personers tidligere erfaringer påvirker holdninger til samskaping, og om det viser seg at prosessen har vært på et lavere steg i Arnsteins (1969) modell enn hva informanten har tenkt vil dette kunne påvirke holdninger i negativ retning (Stier & Smit, 2021; Leino & Puumala, 2021), spesielt hvis voksne tar imot ideer uten oppfølging (manipulering), kun for ros (tokenisme) eller at de ikke informerer om medvirkningsrommet (Hagen et al., 2021). Dagens samskaping preges av en dekobling til demokratiet; at viktige beslutningstakere ikke har vært med i prosessen (Tortzen, 2016) og kommer med begrensinger i etterkant og at valgene som blir tatt hegner mer om kommunens struktur enn unges innspill (Leino & Puumala, 2021). Når bestiller ikke deltar blir innspill lettere avfeid og som deltaker får man ikke nødvendigvis vite hva som skjer (Hagen et al., 2021). Deltakelsen av nøkkelpersoner er derfor viktig da de ofte lærer mer om elevenes synspunkter, viser engasjement og tar til seg innspillene i større grad (Hagen et al., 2021). Positive erfaringer kan i beste fall føre til at læreren tar på seg rollen som elevenes allierte som kan hjelpe med å oversette innspill til kommunen, og være en viktig brobygger (Hagen et al., 2021). Dette kan imidlertid være vanskelig å få til i praksis da lærere har stort arbeidspress (Hagen et al., 2021). Det kreves god pedagogisk kompetanse for å få til samskaping med en stor mangfoldig gruppe (Dunlop et al., 2023), og slik sett kan man anta at skolen er en egnet arena med mye pedagogisk kompetanse.

6.3 Det tredje rommet

Først ved interaksjon vil underliggende motsetninger komme til syne og skape gnisninger mellom aktivitetssystemene, som vil være en drivkraft for potensiell ekspansiv transformasjon (Engeström, 2001). I tillegg er aktivitetssystemer åpne for ytre påvirkning som kan føre til nye motsetninger der gamle element kolliderer med nye. Det vil si at konteksten aktivitetssystemer operer i og hvordan de samhandler er viktig å undersøke. I denne oppgaven har jeg imidlertid kun undersøkt interne spenninger hos kommuneansatte og unge. Leseren kan være bevisst dette når jeg nå reflektere over muligheten for samhandling og potensialet for å utvikle et felles mål basert på hva informantgruppene har til felles og hvor de avviker.

6.3.1 Hva må til for å etablere et tredje rom?

Reflektere over egen rolle: Samskaping er en demokratisk prosess hvor man ikke kan forvente å få gjennomslag for egen vilje. U2 mente det var utfordrende å ta hensyn til alle deltakernes innspill, en forståelse som trolig bygger på at ungdomsinformantene opplever påvirkningskraft når de ser effekten av innspill. Stier og Smit (2021) påpeker imidlertid at man ikke alltid kan forvente resultatet man hadde sett for seg. I demokratiske designeksperimenter er fokuset mer på resultatet av hva individer klarer å utvikle i fellesskap. Deltakere bør reflekterer over motiv for å delta i relasjon til samskappingsarenaens felles etablerte mål, da en fare med medvirkningsprosesser er at selv om man har blitt enig om et mål kan ulike fraksjoner prøve å bruke sosial kapital til å påvirke utfallet av samskapingen for egen vinning (Hagen et al., 2021). Gruppe A diskuterte i WS1 hvordan de mest høylytte kan influere kommunens oppfatning av hva resten av befolkningen tenker om utfordringen. En demokratisk måte å komme til enighet er ved kollektiv avstemming. Når det er sagt beskriver A1 en kollega som satt pris på at man kunne kjenne igjen innspill i sluttproduktet, at prosjektgruppen var transparent på hvordan innspill ble avveid og innlemmet. Hagen et al., (2021) mener det bør utvikles et system som tracker medvirkningsinnspill. Jeg vil argumentere for at et slikt system følger med på samskappingsøktens innspill til kommunen, mer enn på individnivå hvis man skal legge rette for å skape sammen.

Analysere aktivitetssystemer: Gruppene bør også analysere egen indre struktur og rammefaktorer, eksempelvis via aktivitetsteori. Det er viktig å reflektere over dette fordi personer med ulik sosial verden skal komme sammen og danne en felles modus operandi (Star & Griesemer, 1989). Å etablere grenseobjekter, som tverrfaglige møteplasser i form av samskaping, er en nøkkelprosess i å utvikle og opprettholde koherens på tvers av kryssende sosiale verdener (Star & Griesemer, 1989). Gruppene bør bruke tid på å skape felles forståelse for problemet for å kunne ha en vedvarende grensepraksis (Star & Griesemer, 1989). Hele WS1 er et eksempel på grensepraksis hvor ulike grupper lærer om og av hverandre og søker å skape en felles forståelse for kvalifiseringsprosjektet. Hensikten med aktivitetsteori er å omforme deltakernes hverdagspraksis til et nytt paradigme som evner å løse aktivitetssystemenes felles mål (Engeström, 2001). Motivene for samskapingen redefineres og nye normer og praksiser utvikles etter hvert som deltakerne omfavner et radikalt større omfang av muligheter (Engeström, 2001). I aktivitetsteori er det en resiprok vekselvirkning mellom individets påvirkning på aktivitetssystemet og aktivitetssystemets påvirkning på individet. Det vil derfor være en fordel om aktivitetssystemene har et reflektert forhold til egen gruppe, samt andre grupper som deltar i samskaping, for samskaping er også et maktspill hvor de med mindre makt prøver å påvirke de med beslutningsmakt (Hagen et al., 2021; Osmundsen & Bygstad, 2022). Hvis man skal gå i retning av idealet om likeverdig deltakelse, bør deltakerne på begge sider i første omgang være klar over mulighetene og begrensingene som ligger i samskapingsarenaen (Vanleene et al., 2015; Stier & Smit, 2021; Leino & Puumala, 2021; Torfing et al., 2019; Sørensen & Torfing, 2022). Hagen et al. (2021) mener kommunen må tørre å definere medvirkningsrommet, og informere om dette bakkildet til deltakerne. Dette er også noe A1 nevner i oppfølgingsintervju og noe U1 etterspør da ungdomsinformantene idémildret i WS2. For at det ikke skal oppstå brudd i samarbeidet bør gruppene kjenne seg selv, og formidle dette så man kan ha en transparent og rettferdig prosess (Vanleene et al., 2015; Stier & Smit, 2021; Hagen et al., 2021; Torfing et al., 2019).

Rom for motsetninger: I analyse av aktivitetssystemene vil det trolig dukke opp ulike typer spenninger, som aktørene bør reflektere over. Det er viktig å være bevisst effekten av uadresserte spenninger fordi samskaping i uføre kan føre til a) dype konflikter som kan

påvirke kvalitet fordi deltakerne faller tilbake på et minste felles multiplum, b) medvirkningstretthet, c) resignasjon og d) eventuelt brudd i samarbeidet, hvis ønsker og behov til involverte ikke hensyntas (Stier & Smit, 2021; Torfing et al., 2019). Fra WS1 ser vi eksempelvis at holdningene til klimamedvirkning med barn og unge ikke er uniforme. På ene siden kan samskaping oppleves som ressurskrevende, ineffektivt, forstyrrende element (Hagen et al., 2021), mens for andre har demokratisk deltakelse for barn og unge en myndiggjørende effekt som utveier andre økonomiske faktorer (Leino & Puumala, 2021; Torfing et al., 2019). Innføringen av nye grenseoppgaver som medfører ikke-rutinearbeid har potensiale for å belyse enda flere spenninger da de bryter med hverdagspraksis (Ludvigsen & Nerland, 2018). Et eksempel som vi kjenner fra kommunen, er implementeringen av porteføljestyring og hvordan det er med på å belyse strukturelle utfordringer som påvirker tverrfaglig kommunikasjon. Det vil trolig alltid være ulike typer spenninger i og mellom aktivitetssystem, da de til syvende og sist konstitueres av individer og deres etablerte hverdagspraksis. Slike spenninger er drivkraft for endring (Engeström, 2001) ved at aktører opplever diskrepans mellom nåværende situasjon og målet. I analyse av kommunen har det vokst frem en spenning mellom de tre øverste elementene i aktivitetssystemet (artefakt, subjekt og objekt) og grunnlinjen (arbeidsfordeling, miljø og regler). Grovt sett kan man si at det er en spenning mellom kommunens vilje til involvering av barn og unge i omstillingen til lavutslippsamfunnet, og evnen til å faktisk få dette til. På samme måte er det et gap mellom ungdommenes evne og vilje for klimamedvirkning. For å skape og vedlikeholde grensepraksis må aktører med ulike livsverdener ha motiv for deltakelse som rettferdiggjør samarbeidet om et gitt felles mål (Star & Griesemer, 1989). Det er imidlertid ikke gitt at deltakerne enes om hva som bør være et felles mål, eller hva riktig framgangsmåte vil være. Målet er uansett ikke å prøve å realisere en utopisk drøm om en friksjonsfri hverdag, men heller legge til rette for sosiomaterielle rom for kontroversielle problemer som fasiliterer motsetninger, opposisjon og uenighet ved direkte involvering (Binder et al, 2015, s 153). Så lenge deltakere har meningsfylte oppgaver, er det ikke behov for konsensus for vellykket samarbeid (Star & Griesemer, 1989). Å administrere denne mangfoldigheten er imidlertid ikke lett siden grenseobjekter som tas med inn i – eller utvikles i – samskapingsarenaen fortsetter å bo i ulike

sosiale verdener (Star & Griesemer, 1989). Hvis kommunen skal bli suksessrik i å inkludere unge i omstillingen til lavutslippsamfunnet må viljen opprettholdes, selv i vanskelige tider, slik at aktivitetssystemenes felles ekspertise får via grensepraksis mulighet til å utvikle kompetanser og ferdigheter som kan realisere viljen. Praksisrelaterte dilemma, som kommunikasjonsutfordringer, kan løses via utvikling av bedre praksis, mens holdningsrelaterte dilemma lar seg ikke løse på samme måte da de bygger på deltakernes verdiforskjeller. I denne oppgaven har jeg identifisert tre viktige spenninger som aktører i samskapingsarenaer bør reflektere over som et steg mot å tette gapet mellom evne og vilje:

A) *Maktfordeling*: virker å være et utfordrende element i kommunens drift. A2 påpeker at ansatte og ledere ikke nødvendigvis liker å gi fra seg makt, eksemplifisert i endringer i porteføljerådet. Offentlige instanser må være bevisst hvordan makt utøves og fordeles siden det nå er offentlige som i utgangspunktet sitter med all makt (A8) (Leino & Puumala, 2021). Kommunen ønsker å omstille til lavutslippsamfunnet ved hjelp av innbyggerne, men hva om innbyggerne ikke stiller seg bak endringsprosesser kommunen anser som nødvendig for å nå målene? Skal kommunen bruke makt og et autoritært styresett for å gjennomføre nødvendige tiltak via ovenfra-og-ned-implementering, eller skal innbyggerne få utøve makt via demokratiske nedenfra-og-opp-prosesser for å nå visjoner om å være en samskapende kommune? Slike spørsmål handler om hvordan man balanserer representativt demokrati og direkte demokrati. Hvis man velger en samskapende retning og dermed mer direkte demokrati bør man reflektere videre over hvor mye makt en ønsker å gi fra seg under hvilke omstendigheter. For at samskaping skal få ut sitt innoverende potensiale i form av nye løsninger på samfunnsflokke bør det være rom for høy grad av demokrati-medvirkning (NPG) hvor innspill kan være maktkritikk og rokke ved kommunens normer, rutiner og praksiser (Stier & Smit, 2021; Leino & Puumala, 2021; Hagen et al., 2021). Direkte demokrati via samskaping åpner opp for etiske gråsoner. Deltakerne i en samskapingsøkt er ikke stemt inn via politiske prosesser, som skaper utfordringer med demokratisk ansvarlighet (*democratic accountability*) (Torfing et al., 2019). Usynlige barrierer kan hindre innbyggere i å delta, noe som medfører at mindre, men sterke segmenter kan potensielt oppnå større påvirkningskraft enn antallet tilsier (Torfing et al., 2019). Det at noen innbyggere blir mer representert enn

andre, en utfordring som også ble diskutert i WS1. Mangel på medvirkningsstandard i lovverket og slike etiske dilemma bør imidlertid ikke brukes som en unnskyldning for å drive med skinnprosesser (Hagen et al., 2021), det vil si steg i Arnsteins modell hvor innbyggerne ikke har reell makt (1969). Endring av makt betyr også endring av roller. Kommunen er opptatt av å drifte gode tjenester for innbyggerne og sies å ha dyktige, profesjonelle og kunnskapsrike ansatte. I samskaping er det imidlertid behov for dialog, nysgjerrighet og åpenhet hvor ansatte ser på seg som en mediator mellom administrasjonen og innbyggerne (Torfing et al., 2019), ledere er tett på (til og med delaktig i samskapingsøkter) og bidrar med blant annet entusiasme og ressurser (Stier & Smit, 2021; Leino & Puumala, 2021; Torfing et al., 2019; Sørensen & Torfing, 2022; Hagen et al., 2021). Kommunen må uansett klare å både overse og subsidiere innbyggerne i deres arbeid for demokratiet (Vanleene et al., 2015). Hagen et al., (2021) er imidlertid usikker på om det er politisk vilje til å åpne opp for et vell av endringer som kan komme til å bli nødvendig. Maktfordeling er en verdibasert spenning, fordi det vil være ulike meninger om hvor mye og på hvilke måter makt fordeles.

B) *Beslutningsgrunnlag*: Hagen et al. (2021), påpeker at det er behov for å definere medvirkningsrommet, men det er også viktig å drøfte på hvilket grunnlag beslutningstakere tar avgjørelser innenfor medvirkningsrommet. På den ene siden finner vi manipulering (Arnstein, 1969), hvor kommunen har all makt og innbyggere blir manipulert til å tro at de har innflytelse. På andre siden har vi innbyggerkontroll hvor innbyggerne selv styrer prosjekter. I de fleste tilfeller vil det være en interaksjon mellom kommune og innbyggere hvor aktørene prøver å påvirke hverandre ut fra egne verdier, holdninger og motiver for å delta i en samskaping selv om gruppene har et felles mål (Hagen et al., 2021). I forrige avsnitt argumenterte jeg for at det må være en balanse mellom enighet og rom for mangfoldighet i en samskapingsarena. I forlengelse av dette mener jeg det er behov for at deltakerne diskuterer hvordan vekte aspekter som sosial-, økonomisk og klimabærekraft opp mot hverandre da informanter fra WS1 beskriver at de i noen tilfeller utelukker hverandre. Hvis vekting av én eller to bærekrefter betyr at en av de andre vil lide fordi de er gjensidig utelukkende er dette et verdispørsmål. Et eksempel som blir diskutert i WS1 er at å bygge en skole langt unna offentlige strukturer kan være økonomisk bærekraftig fordi da har flere råd til å bosette seg i

nærheten, som er et argument for økonomisk bærekraft. På den andre siden kan fortetning være bærekraftig i klimaperspektiv fordi man bygger ned mindre natur. Fortetning kan imidlertid ha negativ effekt på sosial bærekraft. Disse eksemplene betyr imidlertid ikke at det ikke finnes utforskede muligheter hvor kriterier for alle tre bærekreftene kan eksistere samtidig. En annen utfordring er når prosjekters bærekraft begrenses av økonomiske rammer. Ambisjoner må kuttes underveis fordi kommunens midler ikke strekker til. A6 påpeker at kommunen er bærekraftig når de har økonomi til det. Medvirkning og klimaarbeid bør derfor være en post i kommunens overordnede budsjett (Hagen et al., 2021). Datamaterialet viser at budsjettsprikk får konsekvenser, men brudd på bærekraftsmål ikke får (umiddelbare) konsekvenser for kommunen. A4 tviler på at det vil være en balanse mellom bærekrefter og økonomi, og fra tidligere vet vi at langsiktige behov nedprioriteres til fordel for kortsiktige behov (Levin et al., 2012). Det er en fare for at økonomi blir brukt som unnskyldning for å ikke gjøre fremtidsinvesteringer. A5 er redd for at hvis kommunen ikke prioriterer klima vil det kunne medføre til større utfordringer på sikt. A6 påpeker at det er et evig spørsmål om hvilke faglige argumenter skal prioriteres. Det er viktig at aktører har et bevisst forhold til hvordan bærekrefter forholder seg til hverandre, har godt faglig beslutningsgrunnlag og at det er ressurser for å gjennomføre tiltakene.

Fremdrift versus kvalitet: er teknisk sett ikke en verdispenning, men grunner i spriket mellom evne og vilje i møte med tids- og ressurspress. Klimaspørsmålet er samfunnsflope som det haster å løse (Levin et al., 2012), og U2 ønsker medvirkningsplattformer for unge i god tid før 2030. Norge forsterket i 2022 klimamålene til 55% CO2 innen 2030¹¹ og Lillestrøm kommune skal nå for lavutslippssamfunnet – under 1 tonn CO2-ekvivalenter per innbygger per år – innen år 2050 (Lillestrøm kommune, 2021). Norge og kommunen har tidsfrister å forholde seg til, men samtidig ønsker demokratisk forankring i omstillingen til lavutslippssamfunnet. Med dagens praksis er det spenning mellom hvor mye tid som skal settes av til å danne et kunnskapsgrunnlag, samskape, konsekvensutrede og hvor raskt aktørene ønsker å se synlige resultater. Samskaping beskrives som en vanskelig, tidkrevende

¹¹ Statsministerens kontor. (2022, 3. november). *Nytt norsk klimamål på minst 55 prosent* [Pressemelding]. Regjeringen.no; regjeringen.no. <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/nytt-norsk-klimamal-pa-minst-55-prosent/id2944876/>

og kontekstavhengig prosess (A2) (Agger et al., 2018; Leino & Puumala, 2021; Dunlop et al., 2023; Vanleene et al., 2015). I tillegg er kommunen en treg organisasjon når det kommer til saksgang. A5 påpeker at prosjektleder kan vente på bekreftelse på igangsetting av prosjekt og i mellomtiden dukker det opp mer hensiktsmessige ressurser som kunne vært aktuelt. A4 mener at man må være spesielt type menneske for å holde entusiasmen oppe. For å bøte på tids- og ressursbruk har det blitt vedtatt at saker bare skal opp i ett utvalg. Det betyr at ikke alle relevante interessenter i kommunen får bidratt med aktuell kompetanse, som i eksempelet med oppvekststrategien i kommunen. A5 mener dette er et demokratisk problem siden politikerne som signerer ut saken ikke nødvendigvis kjenner prosessen bak strategien. A2 mener imidlertid at endring av organisasjonen vil ta lang tid om den skal skje via brukerinnspill. Vi ser at samskaping eksisterer i et spenningsfelt hvor det er flere komplekse hensyn å ta stilling til. Per dags dato ser det ut som samskapingsaktører må vekte forankring, fremdrift, risiko og effekt som ulike elementer å hensynta uten å vite om aktuelle tiltak vil være rask, treg, effektiv eller impotent. Dette er en av grunnene til at kommunen bør gå bort fra risikoaversjon til risikostyring (Torfing et al., 2019) fordi det eneste de har kontroll over er selve prosessen. På sikt, med bedre praksis og muligens med støtte av digitale hjelpemidler som kunstig intelligens, vil det potensielt være mulig å utvikle et paradigme som evner å forankre bredt og dermed øke demokratisk kvalitet og ha effektiv framdrift. Informantene har imidlertid ikke til nå opplevd at digital hjelpemidler har bidratt nevneverdig til økt effektivitet.

Elementene som er nevnt ovenfor er ikke en uttømmende liste, men vi ser at det er ulike faktorer som kan bidra til å etablere et tredje rom, hvor mye handler om å reflektere over ulike typer spenninger som ikke lett lar seg løse. For å få et godt samarbeidsgrunnlag må aktørene være tilstrekkelig runde i sin versjon av de to ulike måtene å tilnærme seg samskaping og grensepraksisen (Star & Griesemer, 1989).

7 Design

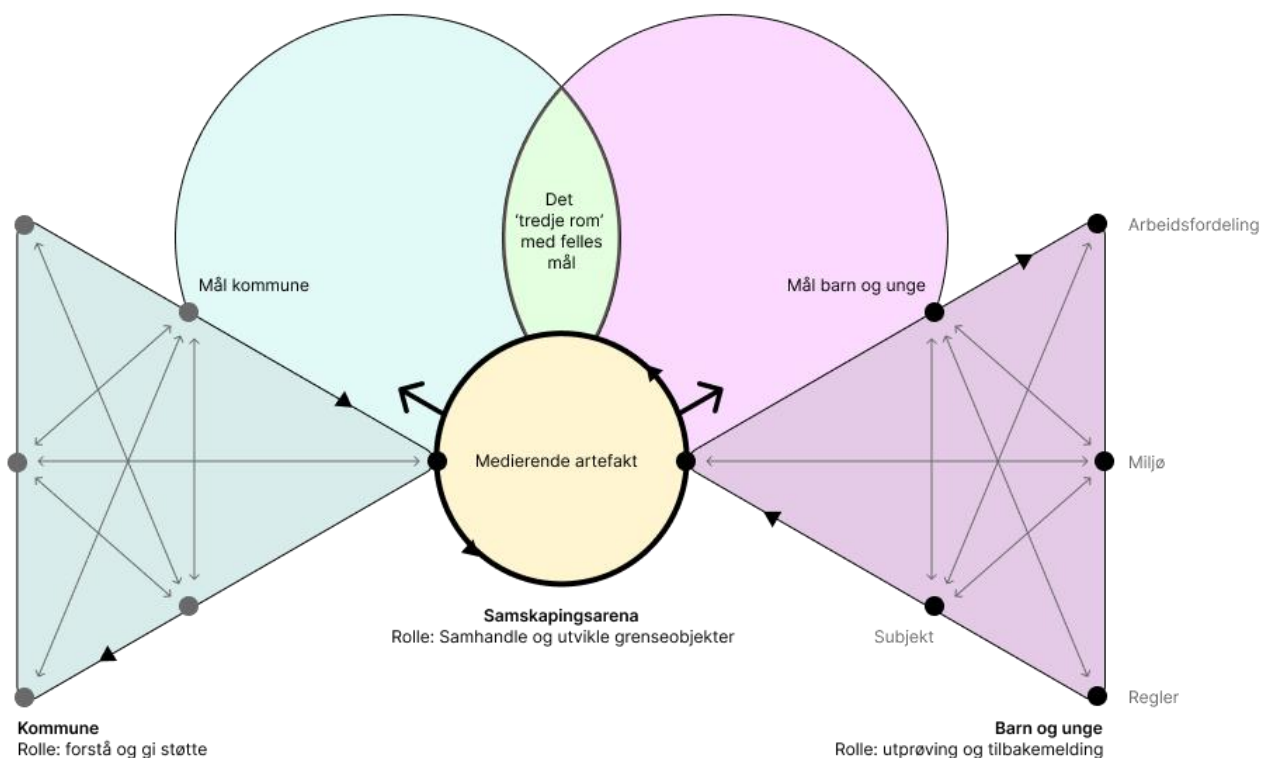
I dette kapittelet vil jeg på bakgrunn av hva jeg har diskutert til nå svare ut forskningsspørsmål C:

- Hvordan designe en samskapingsarena med utgangspunkt i svarene på forskningsspørsmål A og B?

Først forklarer jeg en teoretisk modell (CD-CHAT), og deretter bruker jeg modellen for å eksemplifisere et forslag til en samskapingsarena.

7.1 Kontinuerlig utviklende aktivitetssystemer (CD-CHAT).

Fra arbeidet med denne oppgaven har jeg utviklet en teoretisk modell (se figur 4) som baserer seg på aktivitetsteori (Engeström, 2001) og iterativ organisasjonsutvikling (Osmundsen & Bygstad, 2022) i lys av designarbeid, i tillegg til organisasjonslæring med vertikal-, horisontal- og ikke-rutine-kompetanse (Ludvigsen & Nerland, 2018).



Figur 4: Modell av kontinuerlig utviklende aktivitetssystemer (continuously developing activity systems)

Masteroppgaven representerer en første fase i DBR, og oppgavens rammer gjør at jeg ikke har fått testet ut modellen, men er et teoretisk utgangspunkt som kan gagne både design- og analysearbeid. Modellen er anvendelig med fire nivå av analyseenheter, og legger vekt på deltagerne i samskaping, særlig deres motivasjon, evner og introspeksjon (Mariano og Awazu, 2017) og vertikal læring (Ludvigsen & Nerland, 2018). På mesonivå (gruppe) rettes fokus på felles forståelse, spenninger, samarbeid og historisitet i gruppen (pilene mellom nodene). Makronivå (organisasjon) tar for seg a) organisasjonens regler, b) atferdsfaktorer som arbeidskultur, c) kognitive faktorer som organisasjonens læringskretser, felles meningsskaping og organisatorisk minne på organisatorisk nivå (én trekant). (Kunnskaps)artefakter er vektlagt siden modus for visuelle representasjoner, felles koder og gode systemer for lagring og uthenting av artefakt virker å bidra til felles forståelse i utviklingen av grenseobjekter (Mariano & Awazu, 2017). På interorganisjonelt nivå (hele modellen) er det fokus på (sterk) ledelse, engasjement og tillitsbasert maktfordeling nedover i systemet, og hvordan ulike aktivitetssystemer interagerer med hverandre (Mariano & Awazu, 2017). Horisontal læring (Ludvigsen & Nerland, 2018) kan skje på ulike analytiske nivåer, fra ulike grupperinger innad i en organisasjon til hvordan hele organisasjoner lærer av hverandre. Ulike aktører skaper forståelse via grensepraksis hvor man utvikler nye grenseobjekter i form av konsepter og verktøy. Slik jeg ser det, komplimenterer de ulike teoriene hverandre så modellen er både konkret, men også fleksibel.

7.1.1 CD-CHAT i lys av kontinuerlig utvikling

I dette avsnittet vil jeg i lys av Osmundsen og Bygstads kontinuerlige utvikling (2022), beskrive modellen nærmere. I min versjon er sirklene blitt til trekanter for også å kunne romme elementene i aktivitetsteori, samt at aktivitetsyklusene nå møter hverandre horisontalt for å symbolisere prinsippet om likeverdig deltakelse. Samskapingsarenaen er et møtepunkt som muliggjør informasjonsflyt mellom aktivitetsyklusene. Pilene i omkretsen til trekantene og medierende artefakt-sirkelen representerer informasjonsflyt.

Ledelse: Trekanten til venstre representerer aktivitetssyklus på ledelsesnivå (kommunen). Ledelsen mottar informasjon fra samskapingsarenaen, behandler innspill og kommuniserer tilbake hvilken prosjektidé de ønsker å gå videre med, eksempelvis. Kommunens rolle er å forstå innspillene som kommer fra samskapingsarenaen (sense making), og gi (økonomisk) støtte og definere konseptuelle rammene for samarbeidet, eksempelvis innflytelsesrommet til den andre aktivitetssyklusen (ovenfra-og-ned-styring).

Operativt nivå: Trekanten til høyre representerer aktivitetssyklusen på operativt nivå (barn og unge). Deres rolle er å teste prosjektidéer ut i feltet og kommer med innspill (sense-giving) til videre utvikling basert på deres behov og erfaringer med å ta i bruk idéene. Brukerorientert utvikling er en form for nedenfra-og-opp-styring.

Mellomledelse: Representeres av sirkelen i midten. Dette er en viktig rolle hvor hensikten er å bygge bro mellom syklusene. Ansatte i denne rollen vil fasilitere samskapingsarenaene, være i dialog med både det operative- og ledelsesnivå og bygge bro mellom syklusene. Det er et spenningsmoment i modellen, da aktivitetssyklusene søker å påvirke hverandre. Osmundsen og Bygstad mener at det kan være en god idé å ha en slik sentral aktør, spesielt i store organisasjoner hvor det er stor hierarkisk avstand (mange ledd) mellom ledelse og det operative nivået (2022).

7.1.2 CD-CHAT i lys av aktivitetsteori

Hvor kontinuerlig utvikling ser mest på organisatorisk struktur, informasjonsflyt og rolledeling i fleksibel organisasjonsutvikling, fokuserer aktivitetsteori mer på organisasjonens indre struktur, spenninger og utviklingen av felles mål for å utvikle muliggjørende paradigmer. Målnoden representerer ulike ubehandlede ønsker eller antagelser (Engeström, 2001). Disse bearbeides av aktivitetssystemet til et mer raffinert mål 2; sirkelutsnittet som springer ut av målnoden. Dette fordi målene vil være farget av aktivitetssystemet det oppstår i. Hvor sirklene overlapper, som et venndiagram, representerer aktivitetssystemenes tredje rom med felles konstruert mål. I min videreutvikling av aktivitetsteori er trekantene orientert mot hverandre og møtes i det sentrale medierende artefaktet; samskapingsarenaen. Arenaens medierende

evne bidrar til idégenerering, informasjonsflyt og læring mellom aktivitetssystemene. I modellen omslutter imidlertid også mål på nivå to og tre aktivitetssystemene og samskappingsarenaen fordi aktivitetssystemer er åpne for ytre påvirkning. Pilene fra samskappingsarenaen signaliserer at grensepraksis kan føre til utvidelse av målforståelse hvor det tredje rom utvider seg og får større overlapp. I dette arbeidet kan (videre)utvikling av grenseobjekter belyse uoppdagete spenninger i og mellom aktivitetssystemene. Hvis ønsket om å nå felles mål er sterkt, kan spenninger føre til endring med nye motiv, normer og praksiser som igjen muliggjør en radikalt bredere horisont av muligheter enn i forrige modus av aktiviteten. En full syklus er når man utvikler et nytt paradigmet som er ment å løse utfordringene aktivitetssystemet er innbakt i, kalt ekspansiv transformasjon (Engeström, 2001).

7.2 Praktisk forslag til egnet medvirkningsarena

I dette avsnittet vil jeg komme med forslag til en type medvirkningsarena som kan være egnet for utprøving i kommunen og hvordan den kan tilrettelegges. Et designkrav gir designprosessen retning (McKenney & Reeves, 2018), men det er likevel rom for kreativitet. Å nå unge der de er, engasjere og gi rom for reell medvirkning, var kriterier i designkravet for WS2. Her har jeg videreutviklet designkravet: En plattform for vertikal og horisontal kompetanseheving, tar hensyn til utviklingstid, kontekst og ulike spenninger, brukerorientert fleksibel utvikling og design for implementering. Det bør være en møteplass som opererer på nivå seks og oppover i medvirkningsstigen (Arnstein, 1969), hvor ulike grupper kan konstruere kunnskap sammen, hvor spenninger analyseres og reflekteres over, hvor det er takhøyde for verdiforskjeller, hvor informasjonsflyt og beslutninger er transparent med mål om å utvikle nye måter å samarbeide på, som gagnar begge parter (Vanleene et al., 2015; Engeström, 2001). I tråd med i inkrementell utvikler befinner mitt forslag seg på første nivå av samskappingsstigen (Torfing et al., 2019) hvor det kan handle om å samskape tjenester, eksempelvis en samskappingsarena. Et langsiktig mål vil være å etablere arenaer som fasiliterer innovativt samarbeid basert på felles agenda-setting og problemdefinering, felles design og testing av nye løsninger og felles koordinert implementering (Torfing et al., 2019). På vei dit

vil aktørenes legitimitet øke etter hvert som repertoaret av ekspertise ekspanderes og arbeidet fører til nye verktøy og standarder (Ludvigsen & Nerland, 2018). Dette arbeidet blir aldri helt ferdig, da samfunnet, konteksten og aktivitetssystemene alltid vil være i kontinuerlig endring. Brukerinformerte intervensjoner må støtte seg til teori, så funnene ikke blir anekdotiske (Johannessen et al., 2016). Likevel er designbasert forskning ikke alltid suksessfull, da det ofte har lite påvirkning på feltet og innovasjoner har en tendens for å feile (McKenney, 2013). *Zone of Proximal Implementation (ZPI)* er en term Susan McKenney introduserte for å øke suksessraten for DBR. ZPI er avstanden mellom hva en organisasjon kan klare å implementere alene og hva den kan få til med samarbeid og veiledning. DBR-forskere bør designe for implementering ved at de tar høyde for at en intervensjon må a) gi økt verdi til brukergruppene, b) at aktørene kan enkelt forestille seg hvordan engasjere seg i intervensjonen (tydelig), c) være kompatibel med eksisterende verdier, kulturer, praksiser og overbevisninger, d) være innovativ, e) være kongruent med fundamentale prinsipper som brukerne må forholde seg til, eksempelvis rammefaktorer en ikke får endret, og f) motstandsdyktig til endring uten at essensen av intervensjonens formål blir korrumpert (tolerant) (McKenney, 2013).

7.2.1 Medierende artefakt

I CD-CHAT er samskappingsarenaen det sentrale medierende artefaktet. Å få til bred samskaping på fritiden beskrives av både ungdomsinformanter og kommuneansatte som utfordrende. Det virker fornuftig å teste ut bruk av samskaping i skole, da man senker deltakelsesbarrierer, når ut bredt og innhenter et mangfold av innspill. Det skal sies at selv om skolen er en arena hvor (nesten) alle barn og unge deltar, vil det kunne være utfordringer knyttet til mangel på insentiv, interesse, kunnskaper og ferdigheter osv (Stier & Smit, 2021). Hvordan samskapingen rammes inn vil likevel påvirke hvordan deltakerne blir interessert i å delta (Torfing et al., 2019). Det blir viktig at elever føler at de ikke bare gir fra seg noe kommunen ønsker (innspill), men at de får noe igjen for det (Hagen, et al., 2021). I tråd med designtenking kan elvene empatisere og definere hvilke form for samskappingsarena de ønsker basert på egne behov, interesser og verdier. Ved å analysere aktuelle aktivitetssystemer

opparbeider de seg grunnlag for å designe en arena – eksempelvis ved hjelp av CD-CHAT . I skolen ligger det til rette for at barn og unge kan få hjelp av kyndige voksne (Hagen et al., 2021) og designtenking kan integreres som en naturlig del av undervisningen. For å fasilitere denne grensepraksisen kan man benytte andre medierende artefakter i form av IKT-løsninger (Torfing et al., 2019), som et Colab-lignende verktøy. Det er viktig at arenaen oppleves trygg for at deltakere skal føle indre motivasjon og kunne jobbe kreativt sammen (Hagen et al., 2021; Dunlop et al., 2023). I utformingen av interaktive innspill i Colab får elevene tid til å reflektere, som igjen kan gjøre dem mer bevisst sine tanker om verden (Alerby & Elíðóttir, 2003). Innspillene er anonyme, noe som kan senke grad av konformitet fordi aktørene ikke vet hva andre (sosialt sterke) vil skrive og andre vet ikke hva en selv har skrevet. Sosial trygghet er spesielt viktig om elever og kommuneansatte skal diskutere og enes om verdipenninger. Verdier er knyttet til personlig overbevisning og kan dermed være et sårt tema, særlig om noen lider av sosiale eller økonomiske utfordringer kan det å diskutere bærekrefter i plenum være utfordrende. Makt er et annet potensielt frustrerende tema for personer som føler på avmakt og mindreverdighetskomplekser. Slikt sensitivt arbeid kan være utfordrende med maktubalansen en gjerne ser i samskaping (Hagen et al., 2021). Anonyme innspill kan tenkes å bidra til å diskutere utfordrende tema. Colabs funksjoner legger også til rette for idémyldring hvor digital idémyldring ansees som en mer effektiv utgave (Sawyer, 2012).

Samskappingsarenaen er ment å være et startpunkt for grensepraksis hvor deltakere utvikler idéer, men også relevante ferdigheter for å takle ikke-rutinearbeid som oppstår i møtet med samfunnsflokke. Kunnskapsobjekter i ikke-rutinearbeid vokser frem i samarbeid ved å utforske ulike sider, hvor deltakernes særegenhet fører til nye former for delt undersøkelse av objektet, som modellering, uttesting, analysing, forklaring og så videre med mål om å finne uforløst potensial ved å være spørrende (Ludvigsen & Nerland, 2018). Personer må være bevisst læring i spørring, handling og skaping, men det tar imidlertid tid å etablere ekspertise (Ludvigsen & Nerland, 2018). Før man kan drive med testing og implementering, skal deltakerne ta valg for hva man har lyst å videreutvikle. Det at kommunen styrer etter FNs bærekraftsmål og har begrensede midler, kan brukes som kriterier for elevene å evaluere ideer

etter. Barn og unge bør øve på å ta valg hvor de må vurdere alternativer på grunnlag og potensiale for videre utvikling (Chen et al., 2015). Anonyme avstemminger på innspill kan hjelpe med følelsen av å skape noe sammen (Binder et al., 2015;) heller enn å rette fokus på egne bidrag, samt minske det sosiale maktspeilet. Det kan være en fordel å undersøke hvordan et Colab-lignende verktøy fungerer opp mot målet om å fasilitere designtenking med likeverdig og trygg deltakelse. Det vil uansett være viktig at brukerne forstår hensikten med verktøyet (Ludvigsen & Nerland, 2018) og at det diskuteres med tanke på etikk og GDPR (Hagen et al., 2019).

Nøkkelpersoner og beslutningstakere i kommunen bør delta fysisk eller digitalt i samskapingsarenaer fordi mye læring skjer in situ (Hagen et al., 2021). Hagen et al., (2021) forfekter tykk medvirkning hvor kommunen er opptatt å lære om innbyggerne, som kan åpne dem mer opp for innbyggernes behov og deltakelse gjør det vanskeligere å avfeie innspill. Deltakelse gjør det mulig å avklare og beslutte underveis i samskapingsøkten (Hagen et al., 2021). Kommunen har vetorett, kjenner medvirkningsspeilet, setter agendaen, vet bakbildet og unnlater å definere medvirkningsrommet (Hagen et al., 2021). For å bevege seg mot idealet om likeverdig, er det viktig å imøtekomme innbyggernes forventinger og forståelse av egen deltakelse (Leino & Puumala, 2021) og definere medvirkningsrommet på et tidlig tidspunkt (Stier og Smit, 2021). Om bestillere og elever bestemmer sammen, kan begge føle på makt. Når barn og unge selv initierer medvirkningsinnspill og får bearbeide disse selv, er de som gir mest positive resultater (Hagen et al., 2021). For interaksjoner som går ut over klasserommet kan man bruke deler av medvirkningsviften i form av elevrådet eller ungdomsrådet. Innspill som ikke blir avgjort i samskapingsøkten kan gå via porteføljestyring, da det gir kommunen bedre oversikt over pågående prosjekter og gir en pekepinn på hva ungdommer er opptatt av når det kommer til klimaarbeidet. En kort og direkte kommunikasjonskanal mellom interaksjonssyklusene – eventuelt via samskapingsagenter – kan være fordelaktig, da sentralisert kommunikasjonsflyt ser ut å fungere best i kommunen. Det vil også være viktig med god transparent kommunikasjon (Vanleene et al., 2015), hvor avgjørelser synliggjøres og kommuniseres på en barne- og ungdomsvennlig måte, og tas opp ved neste samskapingsøkt (A1).

7.2.2 Samskapingsagenter

Det bør være en kontaktperson, gruppe eller utvalg som har hovedansvaret for å fasilitere samskapingsarenaene. Samskapingsagenter er essensielle i nøytral samhandlingen mellom ulike grupper (Stier & Smit, 2021). De rammer inn medvirkningen, setter mål, innhenter og viderebringe informasjon, og hjelper den kreative prosessen videre (Hagen et al., 2021). Det virker derfor fornuftig å avsette ressurser til samskapingsagenter, enten ved å kjøpe fri og omskolere ansatte, eller ansatte nytt personell som kan tre inn i denne rollen. Kommunen bør også utvikle et sett med kriterier for reell medvirkning som ansatte bør etterfølge. Dette gjør det lettere å ha en konsis kvalitet på samskapingsprosesser, noe kommunen ser ut til å mangle. Det kan også ansvarliggjøre kommunen og hjelpe innbyggerne med å holde oppsyn med kommunen (Vanleene et al., 2015). Basert på kommunens erfaringer med trickle-down kompetanseheving ser det ut å være en fordel å først drive med vertikal kompetanseheving for relevant personell, så de har en viss samskapingskompetanse. Et langsiktig mål om horisontal kompetanseheving kan tre i kraft om/når kommunen får etablert flere tverrfaglige møtepunkt. Et alternativ til å opprette egne samskapingsagentstillinger, spesielt hvis samskaping skjer i skolen, er at lærere kan være samskapingsagenter da de kjenner elevene og er kompetent og pedagogisk utdannede voksne. Dette kan imidlertid være utfordrende, da de opplever stort arbeidspress og ikke alltid innehar den nødvendige kompetanse om lokale planprosesser (Hagen et al., 2021).

7.3 Evaluering

Det er avgjørende for pedagogisk designforskning å artikulere og kritisere designrasjonale (McKenney & Reeves, 2018), men mål om å informere nye iterasjoner av oppgavens praktiske og teoretiske bidrag. På bakgrunn av design for implementering (McKenney, 2013), vil jeg kort vurdere potensielle tidsmessige, økonomiske, emosjonelle og menneskelige ressurskostnadene forbundet med å opprette intervensjonen. Jeg har forsøkt å hensynta intervensjonens kontekst, men det vil trolig alltid dukke opp potensielle utfordringer knyttet til designet, blant annet på grunn av verdimeslige spenninger og andre rammefaktorer. Jeg har

prøvd å dra nytte av eksisterende fordelaktig praksis og minimere endring for deler av aktivitetssystemene som er vanskelig å forandre.

Økt verdi: Når det kommer til gevinster anbefaler Torfing et al. (2019) å legge fra oss tanken om effektivitet i nær fremtid og fokusere mer på eksperimentering, risikoforhandling og langsiktige verdier. Hovedgevinsten av samskapingsarenaen for kommunen vil være av demokratisk karakter i form av en plattform med potensiale for felles læring og tillit hvor de kan forankre arbeid og etablere tettere bånd til fremtidig myndige innbyggere.

Samskapingspraksisen er inkrementelt innoverende i form av å kombinere praksiser og verktøy på en ny måte i konteksten. Det er i selve grensepraksisen det største potensiale for innovasjon ligger, hvor innspill kan forbedre og innovere praksis, prosjekter, poliser og planer som igjen kan hjelpe til med omstilling til lavutslippsamfunnet. For barn og unge kan arenaen føre til økt grad av rettferdighet, og at de kan bli hørt uansett alder eller (kunnskaps)bakgrunn. Det vil kunne være en arena for myndiggjøring med mulighet for å ytre seg, utvikle ulike kompetanser som handlings-, samarbeids- medvirknings, kreativ-, digital kompetanse og kompetanse i ikke-rutinearbeid og bygge opp sosial kapital. I brukerorienterte tilnærminger ligger det en antagelse om at de beste intervensjonene er de som møter behovene til brukerne (McKenney & Reeves, 2018). Begge informantgruppe ønsker medvirkning, og de hadde positive erfaringer med dette i WS1 og WS2. Ansatte lærte på tvers av avdelinger, og ungdom opplevde å få sin stemme hørt selv om WS2 ikke var et eksempel på reell medvirkning ut over å bidra som empirisk grunnlag for denne oppgaven. For fremtidige deltakere – som ikke har tilknytning til prosjektet – antar jeg at engasjement først skapes når man ser effekten av arenaen. Dette er en av grunnene for å vurdere en samskapingsarena som vil kunne utvikles relativt raskt. For å kunne demonstrere potensiell praktisk verdi må imidlertid kommunen føle på et tilstrekkelig ønske om å nå visjonen om å nå lavutslippsamfunnet i samarbeid med barn og unge.

Tydlig: Mitt forslag bygger på strukturer som allerede finnes. I kommunen har strukturene rundt porteføljestyring likhetstrekk til kontinuerlig utvikling: Ledere støtter, bevilger midler og tar beslutninger, ansatte tilknyttet porteføljestyring er bindeledd og fasilitatorer. Det er imidlertid fremdeles utfordringer med å forstå og utøve de nye rollene. Det vil likevel være en

fordel å bygge videre på et struktur som allerede er i emning, enn å introdusere noe som kan oppleves som enda et system (A3) (Osmundsen & Bygstad, 2022). Medvirkning i skolen er et overordnet prinsipp i kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 9), og design tenking kan minne om vitenskapelig tenkemåte hvor man får utfolde skaperglede, engasjement og utforskertrang (Opplæringslova, 2022) via hypotesegenerering utprøving og refleksjon. Hvor mye praktisk medvirkningskompetanse elevene har er vanskelig å si noe om, men basert på funn antar jeg at det vil være noe utfordringer med å etablere nye roller både for kommune og skole (Steier & Smit, 2021; Leino & Puumala, 2021). Elever og skoleansatte må forholde seg til utenforstående med mindre lærere har ønske, kompetanse og tid til å ta på seg rollen som samskapingsagent.

Kompabilitet er overenstemmelse med eksisterende verdier, kulturer, praksiser og overbevisninger. Det er en fordel om alle deltakere har arbeid som helst ikke viker for mye fra praksis som de allerede setter pris på (Star & Griesemer, 1989). Beslutningstakere i kommunen vil ha ganske like arbeidsfordeling, men "tett på"-prinsippet gjør at nøkkelpersonell bør sette av tid til deltakelse i samskaping. Deltakelse kan imidlertid være digital med tanke på (tids)ressurser. Ansatte viste i WS1 positive holdninger og engasjement rundt egne fagfelt, og tverrfaglige ansvarsområder faller gjerne mellom silosprekkene. Et eget samskapingfagfelt med sentralisert kommunikasjon og tilknytning til porteføljerådet kan være fordelaktig. Å åpne opp porteføljerådet for innbyggere prematurt kan imidlertid medføre ulike komplikasjoner, eksempelvis at kommunens trege saksgang kan føre til at ungdommers interessen svinner hen (A1). Kommunikasjon ut mot innbyggerne, spesielt om innspill skal avgjøres i porteføljestyring, er en potensiell stor barriere. For elever (og lærere) vil samskaping i skole være en del av undervisningen og hvor diskusjon og ulike meninger kommer frem, og vil trolig være kompatibel med verdier, kulturer, praksis og overbevisning. Dette er imidlertid ikke gitt siden metodefrihet rommer et vidt spekter av undervisningsmetodikk.

Kongruent handler om fundamentale prinsipper som brukerne må forholde seg til, særlig rammefaktorer en ikke får endret. Økonomiske og menneskelige ressurser virker å være en av de viktigste rammefaktorene. Å kjøpe ansatte (og ledere) fri fra eksisterende arbeidsoppgaver

eller ansette nytt personell, går imot nåværende trend om å kutte ressurser. Det eksisterer allerede et forbedringsforslag om å åpne opp porteføljerådet for innbyggerinnspill, men det er ikke gitt at det går gjennom da det øker kompleksiteten og arbeidsmengden for porteføljerådet. Å inkludere medvirkning i budsjettet som en del av investivering for fremtiden, vil kunne signalisere at kommunen anser samskapende styringsform som et faktisk viktig prinsipp. Dette samskapingsforslag er utviklet med intensjon om å være mer økonomisk bærekraftig for kommunen sammenlignet med å utvikle og drifte et spill som er stort nok til å kunne generere gode nok brukerdata.

Tolerant: Tåler samskapingsarenaen endring uten at essensen i intervensjonen bryter sammen? Intensjonen er at kommune og ungdom i samarbeid (videre)utvikler en samskapende plattform. En av hovedutfordringene for å etablere en suksessfull samskapingsarena, slik jeg ser det, er at det må etableres et felles grunnlag som er sterkt nok til å vedvare i et spenn mellom ambisjoner for samskaping (vilje) og evne til å gjennomføre. Her er maktfordeling, kompetanse og kommunikasjon viktige barrierer å reflektere over og hensynta. Jeg anser dette som et tolerant design hvor oppgavens metode og praktisk og teoretisk bidrag er ment som inspirasjon for videre uttesting og raffinering.

8 Sammendrag og konklusjon

Jeg har i denne oppgaven hentet inspirasjon fra designbasert forskning for å undersøke "hvilke medvirkningsarenaer som er egnet for utprøving, og hvordan de kan tilrettelegges" i møte mellom kommune og ungdom? Problemstillingen er konkretisert i forskningspørsmålene: "Hva kjennetegner ansattes betraktninger om egen virksomhet i møte med nye former for innbyggerinvolvering og samskaping i klimaarbeid?" og "Hva kjennetegner ungdommers syn på egen rolle i medvirknings- og samskapingsprosesser i kommunens klimaarbeid?" For å komme frem til en løsning på hvordan "designe en samskapingsarena?" har jeg reflektert over hvordan gapet mellom praksis, teori og implementering, og hvordan målgruppens ønsker, behov og varierte kontekster kan forenes (McKenney & Reeves, 2018).

8.1 Empiri og refleksjoner

Innføring av ikke-rutinearbeid, som eksempelvis samskaping, vil avdekke ulike muligheter, begrensinger og interne spenninger i og mellom aktivitetssystemer (Engeström, 2001), noe som kommer frem i empirien i denne oppgaven. Spenninger kan eksistere på bakgrunn av ulike rammefaktorer og/eller verdigrunnlag som skaper ulike dilemmaer aktørene i samskapingen bør reflektere over. Særlig i lys av ansattes betraktninger om egen virksomhet i møte med nye former for innbyggerinvolvering, har jeg kommet frem til at det er et sprik mellom kommunens vilje og evne. Kommunen ønsker å mobilisere innbyggere, som barn og unge, i omstillingen til lavutslippsamfunnet hvor de legger til rette for medvirkning og kompetanseheving, og kommunen beskrives å være langt fremme i planarbeidet. De fleste ansatte støtter dette arbeidet på et prinsipielt nivå. Informantene er opptatt av å yte gode tjenester for innbyggerne og arbeidsoppgaver består i stor grad av rutineoppgaver rettet mot kommunens drift. Flere ansatte opplever imidlertid at nye oppgaver kommer til uten at eksisterende oppgaver forsvinner, samtidig som kommunen skal kutte ressurser. De føler de mangler ressurser og relevant kompetanse for å ta på seg nye oppgaver, noe som fører til vegring og ansvarsfraskrivelse. Nye grenseobjekter som medfører ikke-rutinearbeid har vist seg å være utfordrende å implementere i kommunen. Det er for eksempel ikke nok

gjennomgående medvirkningskompetanse til at kommunen klarer å ha konsekvent gode medvirkningsprosesser. Et annet eksempel er innføring av porteføljestyling – som er en intern medvirkningsmetodikk med matrisestruktur – i en kommune med byråkratisk linjeorganisering og silotankegang. Svakheter og spenninger i maktfordeling, tverrfaglig kommunikasjon og -kompetanseheving er noen av utfordringene slike implementeringsforsøk har avdekket. Under datainnsamling viste imidlertid kommunens ansatte engasjement for medvirkning via porteføljestyling og for grensekryssing og vertikal og horisontal læring.

Ungdommene jeg intervjuet uttrykte at de opplever at deres stemme ikke er viktig, men alle informantene har et behov for å få sin stemme hørt og medvirke i klimapolitikk. En informant hevder at ungdom har et iboende mindreverdighetskompleks, noe jeg tolker kommer fra at ungdommer stort sett står på siden av demokratiet. Også hos denne informantgruppen ser vi at det er et gap mellom informantenes vilje og evne til å delta i samskaping. Barrierene for deltakelse virker i stor grad å være styrt av voksne, da ungdommene gjør tiltak for å kunne være med på påvirke klimapolitikken, som at tre av fire informanter er medlem av et ungdomsparti. Ungdommene beskrev samskappingsøkten som et friskt pust som tok stemmen deres på alvor i mye større grad enn hva de har opplevd tidligere.

8.2 Det tredje rom

I tredje generasjons aktivitetsteori er spenninger drivkraften som fører til endring, da de demonstrere for aktørene hva som hindrer dem i å komme dit de ønsker (Engeström, 2001). Når ulike grupper og institusjoner skal etablere og videreutvikle et samarbeid er det imidlertid viktig at gruppene har noe til felles, som et felles verdigrunnlag, ellers kan samarbeide opphøre (Star & Griesemer, 1989). Blant mitt datamateriale fant jeg overlappende elementer mellom informantgruppene som kan være insentiv for utarbeidelse av et tredje rom med felles mål (Engeström, 2001).

Gruppene har noen fellestrekk på et idealistisk nivå, nemlig at de opplever at klima og bærekraft er et viktig tema, hvor kommuneansatte er imidlertid mer fokusert på at bærekraft inkluderer klima-, sosiale- og økonomiske aspekter. Begge gruppene mener (i stor grad) at

medvirkning for barn og unge i klimasaker er viktig å få til. Samskapingen sies å kunne avlaste ansatte og gi nyttige innspill som kan forbedre kommunens poliser, som stemmer overens med et New Public Management-syn på styring med fokus på effektivisering. I tillegg har samskaping en egenverdi i at det kan myndiggjøre unge, som er mer i tråd med New Public Governance-styringsform.

For å komme til et nivå av reell medvirkning som gir kommunen gode innspill og senker unges mindreverdigthetskomplekser, må det skje en fordeling av makt slik at unge faktisk får en reell innflytelse og ser effekten av sine handlinger. Kommunen bør øremerke midler til medvirkning i budsjettet som en del av investering for fremtiden. Det bør settes krav til hva medvirkning innebærer, og aktuelle (ny)ansatte bør få relevant kompetanse til å kunne ta rollen som samskappingsagent. Medvirkning krever tid og ressurser, unge er utålmodige og vil ha raske tiltak, mens kommunen vil ha bred forankring som er tidkrevende. Hvordan skal man prioritere mellom kvalitet i demokratiske prosesser og progresjon, eventuelt hvordan klare å etablere en praksis som får til begge deler? Aktørene må reflektere over hvor mye makt som skal delegeres og til hvem, hvor store påvirkningsmuligheter skal innspill fra samskaping ha, og dermed hvordan vekke direkte demokrati og representativt demokrati? Det rapporteres at kommunen ønsker å være klimavennlig og den styres etter FNs bærekraftsmål.

Bærekraftstiltak nedprioriteres imidlertid når økonomien er stram, så det bør reflekteres over hvordan vekke sosial-, miljø- og økonomisk bærekraft opp mot hverandre, særlig når ressurser er begrenset? Aktørene bør tidlig i prosessen reflektere over spørsmålene nevnt i dette avsnittet. En viss felles forståelse er fordelaktig, men uten at det er behov for konsensus (Star & Griesemer, 1989), fordi samskaping innebærer utviklingen av et tredje rom som representerer noe mer enn hva aktørene får til alene (Engeström, 2001). For å utforske det fulle potensialet, bør det være rom for mangfoldighet. Min tolkning er at det er strukturelle rammer som arbeidsfordeling, regler og miljø i tillegg rammefaktorer som ressurser og verdiaspekter som maktfordeling som er de største truslene for god samskaping mellom kommune og barn og unge. Funnene eksemplifiserer typiske utfordringer med at samskaping skjer i skyggen av kommunens byråkrati (Sørensen & Torfing, 2022).

8.3 Teoretisk og praktisk bidrag

Arbeidet med denne masteroppgaven har ledet til en teoretisk modell for samskaping, og forslag til ulike tiltak som kan testes ut i praksis. 'Kontinuerlig utviklende aktivitetssystemer' (CD-CHAT) er en teoretisk samskappingsmodell som bistår med å svare ut "hvordan designe en medvirkningsarena?" i form av å være et analytisk- og designverktøy som kan systematisere utviklingsprosessen. Modellen kombinerer ulike teorier som tredjegenasjons-CHAT (Engeström, 2001) som gir et rammeverk for gruppers samhandling. Kontinuerlig utvikling handler om organisasjonsutvikling (Osmundsen & Bygstad, 2022). Læring i organisasjoner (Ludvigsen & Nerland, 2018) fokuserer på hvordan takle ikke-rutinearbeid på individuelt og gruppenivå. Teoriene beriker hverandre på en slik måte at modellen har ulike enheter for analyse på mikro (individuelt), meso (gruppe), makro (organisasjon) og interorganisasjonelt nivå. Samskappingsarenaen er det sentrale medierende artefaktet hvor aktivitetssystemene kommer sammen og designe nye grenseobjekter og -praksiser basert på et felles mål. Idéene, innspillene og grenseobjektene som utvikles har potensiale for å avdekke spenninger i og mellom aktivitetssystemene som potensielt kan føre til endring og ekspansiv transformasjon, eller til brudd om prosessene er for dårlige eller om verdigrunnet ikke overlapper tilstrekkelig. Barn og unge representerer én aktivitetssyklus hvis rolle er å teste ut og informere (sense giving), mens kommunen skal forstå (sense making) og støtte. I et felt med ulike sosiale verdener er det behov for å standardisere metoder og skape grenseobjekter som kan maksimere autonomi og kommunikasjon mellom de sosiale verdene (Star & Griesemer, 1989). Det er behov for at barn og unge og kommune kontinuerlig utvikler vertikal og horisontal ekspertise – som medvirkningskompetanse, handlingskompetanse, klimakompetanse – som en del av grensepraksis, fordi gruppene kan dra nytte av hverandres ressurser og kontinuerlig utvide felles horisont for hva som er mulig å få til. For at en samskappingsarena, som er ment å kunne bidra i å takle samfunnsfloker, skal ha en effekt, bør samspillet mellom kommune og barn og unge enten være partnerskap, maktdelegering eller innbyggerkontroll (Arnstein, 1969), og det endelige målet for samskapingen at det er en planlagt arena som fasiliterer for innovativt samarbeid basert på felles problemdefinering, design, uttesting og implementering (Torfing et al., 2019).

Jeg har så bruk CD-CHAT som designrasjonale, i kombinasjon med empiri og litteratur, for å komme med forslag til "hvilke medvirkningsarenaer som er egnet for utprøving og hvordan de kan tilrettelegges?" I arbeidet har jeg tatt hensyn til kommunens styrker, som dens vilje, eksisterende verktøy og engasjerte ansatte. Samtidig har jeg forsøkt å minimere påvirkning av kommunens mindre fleksible rammefaktorer, som kommunens arbeidsfordeling og miljø. Jeg har lagt vekt på at kommune og barn og unge skal begynne med tiltak som øker verdi, er tydelig, kompatibelt, kongruent og tolerant (McKenney, 2013). Kontinuerlig utvikling, óg designbasert forskning, er brukerorienterte og inkrementelle utviklingsprosesser.

Informantgruppene har til felles at de ønsker klimamedvirkning for unge, og er ambivalente til spill som metode. Derfor anbefaler jeg å avvente med utviklingen av et mer radikalt medvirkende spill som er (tid)krevende å lage. Aktørene bør heller samskape en samskapingsarena for barn og unge, noe som tilsvarer første nivå i Torfing og kollegers samskapingstige (2019). Dette gir aktørene større frihet i selv å bestemme hvordan samskapingen bør foregå, i tillegg til at det ikke er behov for å inkludere flere aktivitetssystemer – eksempelvis spillutviklere – og at gruppene får muligheten til å definere problemet sammen, opparbeide seg felles forståelse og utvikle kompetanse på tvers av gruppene. Det kan være fordelaktig å undersøke om skolen kan være et komplimenterende aktivitetssystem til kommunen, da man har muligheten til å nå alle unge og praktisk medvirkning er meget relevant opp mot kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 9). I CD-CHAT ansees selve samskapingsarenaen som det sentrale medierende artefaktet, men ulike andre medierende artefakter kan fasilitere det å utvikle nye grenseobjekter. Et digitalt verktøy som Colab kan tilrettelegge for idemyldring og utjevne makt i utvelgingsfasen da interaktive innspill og avstemminger er anonyme. Det bør undersøkes hvilken rolle porteføljerådet kan spille i samskapingen, da de allerede tar hånd om intern medvirkning i kommunen. Videokonferanseverktøy kan gjøre det lettere for beslutningstakere og andre viktige ansatte i kommunen å delta i medvirkningsøkter hvor de bidrar i kunnskapsbyggingen og ramme inn medvirkningsrommet samskapingsarenaen har (Hagen et al., 2021). Transparent kommunikasjon og likeverdig deltakelse blir viktig å undersøke som en del av en slik prosess, da dette er et viktig prinsipp i Norge (Hagen et al., 2021). De største

utfordringene med disse forslagene, slik jeg ser det, blir utviklingen av nye praksiser, stillinger, kompetanser og roller, samt ressurs- og maktfordeling.

8.4 Samskaping i fremtiden:

Det er behov for videre studier på hvordan og hvorfor institusjonell design virker i praksis, og hvordan lede prosesser der ulike interessentgrupper med ulike idéer og erfaringer deltar på frivillig basis (Torfing et al., 2019). Videre forskning kan undersøke forslagene nevnt i denne oppgaven, og teste ut modellen i praksis med mål om å videreutvikle praktisk og teoretisk kunnskap. Nye institusjonelle design krever imidlertid mer enn ytterligere forskning og nye medvirkningsmetoder (Hagen et al., 2021), da samskapende styringsform krever et vell av systematiske endringer som trolig vil skape politisk motstand (Torfing et al., 2019). Det representative demokratiet har en begrenset effekt og verdi i planlegging, og må suppleres med mer direkte demokrati (Holm, 2021). Dette handler om hvordan man vektet NPM og NPG-synet på samskaping. Hagen et al., (2021) mener det er behov for nye medvirkningsmetoder som kan fungere som maktkritikk ved at innspill fra samskaping kan være med å påvirke kommunens drift med mål om å skape større likeverd. Når første iterasjon av samskapingsarenaen er oppe og går, anbefaler jeg å utforske maktdelegering og til slutt innbyggerkontroll (Arnstein, 1969). I kommuneloven har kommuner handlingsrom for å åpne opp demokratiet på ulike måter, slik at barn og unge som må leve lengst med klimautfordringene kan i større grad få sin stemme hørt. Kommunen kan holde rådgivende folkeavstemminger (Kommuneloven, 2018) og en ungdomsinformant foreslå at unge kan delta i avstemminger med en lettere vekting (0,5 mot 1). Kommunestyret kan også delegerer myndighet til utvalg som kan få et mandat for å ta avgjørelser for deler av budsjettet (Kommuneloven, 2018). Man kan oppfylle kravene om demokratisamskaping så lenge kommunen klarer å rigge seg til slik at samskapingen har mandat og ressurser til å gjennomføre lokale tiltak (Stier & Smit, 2021). Videre forskning kan undersøke prosesser hvor samskapingsgrupper eller skoler får mandat og egne ressurser til å styre over (lokale) klimaprosjekter. Etter hvert som de aktuelle aktørene opparbeider seg mer vertikal og horisontal kompetanse, kan prosjektene skaleres og i ulike skoler eller sektorer komme

sammen og lede prosjekter på frivillig basis. Dette er to ulike måter å åpne opp for et mer direkte demokrati hvor unge har en stemme, da vi i arbeidet om å nå lavutslippsamfunnet må involvere barn og unge (Morrison & Chisin, 2017).

8.5 Spill om klima, eller spill for galleriet?

Medvirkende spill ansees av prosjektgruppen som en radikal innovasjon som kan styrke omdømmet til kommunen som innovativ enhet. Om kommunen skal nå visjonen om en samskapende kommune 3.0 bør de heller fokusere på å etablere gode kompetansehevende samskapingsprosesser som bidrar til at medvirknings- og klimaevner kan komme opp på samme nivå som den tilsynelatende viljen. I kommunens klimastrategi påpekes det at kommunen må satse på prosjekter som spiller på kommunens styrker i omstillingen til lavutslippsamfunnet, og at de må samarbeide for å få det til (Lillestrøm kommune, 2021, s. 3). Dette passer godt med tanke på å utvikle et felles tredje rom hvor aktørene kan få til mer enn hva de får til alene. Det er foreløpig for tidlig å si om samskaping kan bidra til å takle samfunnsfloker, fordi samskaping ikke har fått utspilt sitt potensiale i kommunen. Å få til samskaping er utfordrende, men verdt å utforske nærmere. Om kommunen legger til rette for i fellesskap å utvikle en samskapingsarena med kommunens barn og unge hvor de har reell innflytelse, vil det være et steg i riktig retning for å vise at kommunen og prosjektets ambisiøse dokumenter har verdi. Det er først når det koster å etterleve idealer man får vist hvor sterkt man vektlegger dem. Tiden vil dermed vise om barn og unge får delta på en respektfull måte i spillet om klima, eller om det bare er et spill for galleriet.

Kilder

- Agger, A., Tortzen, A. & Rosenberg, C. (2018). Hvilken værdi skaber vi med samskabelse? I *Hvilken værdi skaber vi med samskabelse?* [Rapport]. Professionshøjskolen Absalon. https://phabsalon.dk/fileadmin/user_upload/CV/Hvilken_vaerdi_skaber_vi_med_samskabelse.pdf
- Alerby, E. & Elidóttir, J. (2003). The Sounds of Silence: Some remarks on the value of silence in the process of reflection in relation to teaching and learning. *Reflective Practice*, 4(1), 41–51. <https://doi.org/10.1080/1462394032000053503>
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Barab, S. & Squire, K. (2004). Introduction: Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1–14.
- Bendapudi, N. & Leone, R. P. (2003). *Psychological Implications of Customer Participation in Co-Production*. <https://doi.org/10.1509/jmkg.67.1.14.18592>
- Bevir, M., Needham, C. & Waring, J. (2019). Inside co-production: Ruling, resistance, and practice. *Social Policy & Administration*, 53(2), 197–202. <https://doi.org/10.1111/spol.12483>
- Binder, T., Brandt, E., Ehn, P. & Halse, J. (2015). Democratic design experiments: between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11(3–4), 152–165. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248>
- Brandsen, T. & Honingh, M. (2018). Definitions of Co-Production and Co-Creation. I T. Brandsen, T. Steen & B. Verschuere (Red.), *Co-Production and Co-Creation. Engaging citizens in public services* (s. 9–17). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315204956-2>
- Brandsen, T., Steen, T. & Verschuere, B. (2018). Co-Creation and Co-Production in Public Services Urgent Issues in Practice and Research. I *Co-Production and Co-Creation Engaging Citizens in Public Services* (s. 3–8). Routledge.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bryman, A. (2012). *Social research methods* (4. udgave). University Press.
- Chen, B., Scardamalia, M. & Bereiter, C. (2015). Advancing knowledge - building discourse through judgments of promising ideas. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 10(4), 345–366. <https://doi.org/10.1007/s11412-015-9225-z>
- Cong-Lem, N. (2022). Vygotsky's, Leontiev's and Engeström's Cultural-Historical (Activity) Theories: Overview, Clarifications and Implications. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 56(4), 1091–1112. <https://doi.org/10.1007/s12124-022-09703-6>
- DAMVAD Analytics. (2018). *Evaluation of the Scheme for Research-based Innovation (SFI). Report for The Research Council of Norway*. https://www.forskningsradet.no/siteassets/publikasjoner/2018/evaluation_of_the_scheme_for_research-based_innovation_sfi.pdf
- Dunlop, L., Rushton, E. A. C., Atkinson, L., Blake, C., Calvert, S., Cornelissen, E., Dècle, C. C. M., DeSchrijver, J., Dhassi, K. K., Edwards, R. P. R., Malaj, G., Mirjanić, J., Saunders, W. E. H., Sinkovec, Y., Stadnyk, T., Štofán, J., Stubbs, J. E., Su, C., Turkenburg-van Diepen, M., ...

- Yuan, X. (2023). An introduction to the co-creation of policy briefs with youth and academic teams. *Journal of Geography in Higher Education*, 47(1), 149–159.
<https://doi.org/10.1080/03098265.2021.2001793>
- Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133–156.
<https://doi.org/10.1080/13639080020028747>
- Galeote, D. F., Rajanen, M., Rajanen, D., Legaki, N.-Z., Langley, D. J. & Hamari, J. (2021). Gamification for climate change engagement: review of corpus and future agenda. *Environmental Research Letters*, 16(6), 063004. <https://doi.org/10.1088/1748-9326/abec05>
- Hagen, A. L., Andersen, B., Alves, D. E., Brattbakk, I., Dalseide, A. M., Engerbakk, B. B., Hjorth, K., Lorenzen, S. B., Rosten, M. G., Tolstad, I. M. & Vestby, N. (2021). *Ung medvirkning: Kreativitet og konflikt i planlegging*. Cappelen Damm Akademisk.
<https://doi.org/10.23865/noasp.150>
- Hernes, M. B., Bang-Andersen, S. & Plathe, E. (2019). *PRIORITERTE MÅL I KOMMUNALT OG FYLKESKOMMUNALT PLANARBEID. Kartlegging av prioriterte politikkområder i et utvalg kommuner og fylkeskommuner*. KS.
<https://www.ks.no/contentassets/9b46a6940db54fae865da7dcd06fb7ec/rapport-fou-prosjekt-184011.pdf>
- Holm, E. D. (2021). Lengselen etter å delta. I K. Dahlgren, T. Linderud & K. Schreiner (Red.), *Forankring fryder*. Universitetsforlaget.
- Johannessen, A., Tufte, P. A. & Christoffersen, L. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (5. utgave). Abstrakt.
- Kambil, A., Ginsberg, A. & Bloch, M. (1996). Re-inventing value propositions. *NYU Working Paper*, 2451/14205. <https://ssrn.com/abstract=1284822>
- Kangas, K., Seitamaa-Hakkarainen, P. & Hakkarainen, K. (2013). Design thinking in elementary students' collaborative lamp designing process. *The journal of design and technology education*.
https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/231401/document_1_.pdf?sequence=5
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer an imprint of Wiley.
- Kommuneloven. (2018). *Lov om kommuner og fylkeskommuner (LOV-2018-06-22-83)*. Lovdata.
<https://lovdata.no/dokument/LTI/lov/2018-06-22-83>
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen/id2570003/>
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utgave). Gyldendal akademisk.
- Ladyman, J. (2001). *Understanding Philosophy of Science*. Routledge.
- Larson, R. B. (2019). Controlling social desirability bias. *International Journal of Market Research*, 61(5), 534–547. <https://doi.org/10.1177/1470785318805305>
- Lee, M. H., & Wang, C. H. (2014). *Develop Students' Future Imagination and Ability to Create—Introduction to IDEO Design Thinking Model*. *Taiwan Educ. Rev.*, 6, 28-30.

- Leino, H. & Puumala, E. (2021). What can co-creation do for the citizens? Applying co-creation for the promotion of participation in cities. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 39(4), 781–799. <https://doi.org/10.1177/2399654420957337>
- Levin, K., Cashore, B., Bernstein, S. & Auld, G. (2012). Overcoming the tragedy of super wicked problems: constraining our future selves to ameliorate global climate change. *Policy Sciences*, 45(2), 123–152.
- Lillestrøm kommune. (2021). *Klimastrategi for Lillestrøm kommune*. Lillestrøm kommune. <https://www.lillestrom.kommune.no/energi-klima-og-miljo/klimastrategi/>
- Lo, C. & Vabo, S. I. (2020). Administrasjonsparadokset. Farvel til timeglassmodellen?. A. Røiseland & S. I. Vabo (Red), *Folkevalgt og politisk leder*, kap. 3, 62-94. Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.80.ch3>
- Ludvigsen, S. & Nerland, M. (2018). Learning at Work. Social Practices and Units of Analysis. I F. Fischer, C. E. Hmelo-Silver, S. R. Goldman & P. Reimann (Red.), *International Handbook of the Learning Sciences*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617572>
- Mariano, S. & Awazu, Y. (2017). The role of collaborative knowledge building in the co-creation of artifacts: influencing factors and propositions. *Journal of Knowledge Management*, 21(4), 779–795. <https://doi.org/10.1108/JKM-09-2016-0360>
- Maxwell, J. A. (2012). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. SAGE Publications.
- McKenney, S. (2013). Designing and researching technology-enhanced learning for the zone of proximal implementation. *Research in Learning Technology*, 21. <https://doi.org/10.3402/rlt.v21i0.17374>
- McKenney, S. & Reeves, T. (2018). *Conducting Educational Design Research* (2. utg.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315105642>
- Meld. St. 30 (2019–2020). *En innovativ offentlig sektor — Kultur, ledelse og kompetanse*. Kommunal- og distriktsdepartementet. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-30-20192020/id2715113/>
- Mercer, N. (2004). Sociocultural Discourse Analysis: Analysing Classroom Talk as a Social Mode of Thinking. *Journal of Applied Linguistics*, 1, 137–168. <https://doi.org/10.1558/japl.2004.1.2.137>
- Morrison, A. & Chisin, A. (2017). Design fiction, culture and climate change. Weaving together personas, collaboration and fabulous futures. *The Design Journal*, 20(sup1), S146–S159. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352704>
- Müller, R. M. & Thoring, K. (2012). Design thinking vs. lean startup: A comparison of two user-driven innovation strategies. *Leading through design*, 151(2).
- Noel, L.-A. & Liub, T. L. (2017). Using Design Thinking to Create a New Education Paradigm for Elementary Level Children for Higher Student Engagement and Success. *Design and Technology Education*, 22(1). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1137735>
- OECD. (2018). *Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation*, 4th Edition. <https://www.oecd.org/science/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>
- Opplæringslova. (2022). *Lov om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa* (LOV-2022-06-17-68). Lovdata. <https://lovdata.no/lov/1998-07-17-61>

- Osmundsen, K. & Bygstad, B. (2022). Making sense of continuous development of digital infrastructures. *Journal of Information Technology*, 37(2), 144–164.
<https://doi.org/10.1177/02683962211046621>
- Patnaik, D. & Becker, R. (1999). Needfinding: The Why and How of Uncovering People's Needs. *Design Management Journal (Former Series)*, 10(2), 37–43.
<https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.1999.tb00250.x>
- Plan- og bygningsloven. (2023). *Lov om planlegging og byggesaksbehandling* (LOV-2022-06-10-35). Lovdata. <https://lovdata.no/lov/2008-06-27-71>
- Plomp, T. & Nieveen, N. (Red.). (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO.
https://ris.utwente.nl/ws/portalfiles/portal/14472302/Introduction_20to_20education_20desig_n_20research.pdf
- Ringholm, T., Aarsæther, N., Nygaard, V. & Selle, P. (2009). *KOMMUNEN SOM SAMFUNNSUTVIKLER. En undersøkelse av norske kommuners arbeid med lokal samfunnsutvikling* (Nr. 8). Norut.
https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/krd/vedlegg/komm/fornyng/norut_rapport_8_2009.pdf
- Rittel, H. W. J. & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4(2), 155–169
- Røiseland, A. & Vabo, S. I. (2016). *Styring og samstyring. Governance på norsk* (2. utgave). Fagbokforlaget.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: the science of human innovation*. Oxford University Press.
- Sedgwick, P. & Greenwood, N. (2015). Understanding the Hawthorne effect. *BMJ*, 351, h4672.
<https://doi.org/10.1136/bmj.h4672>
- Stahl, G. (2015). A decade of CSCL. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 10(4), 337–344. <https://doi.org/10.1007/s11412-015-9222-2>
- Stahl, G. & Hesse, F. (2009). Paradigms of shared knowledge. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4(4), 365–369.
<https://doi.org/10.1007/s11412-009-9075-7>
- Star, S. L. & Griesemer, J. R. (1989). Institutional Ecology, «Translations» and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, 19(3), 387–420.
- Stier, J. & Smit, S. E. (2021). Co-creation as an innovative setting to improve the uptake of scientific knowledge: overcoming obstacles, understanding considerations and applying enablers to improve scientific impact in society. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 10(1), 35. <https://doi.org/10.1186/s13731-021-00176-2>
- Sørensen, E. & Torfing, J. (2022). Co-creating ambitious climate change mitigation goals: The Copenhagen experience. *Regulation & Governance*, 16(2), 572–587.
<https://doi.org/10.1111/rego.12374>
- Torfing, J., Sørensen, E. & Røiseland, A. (2019). Transforming the Public Sector Into an Arena for Co-Creation: Barriers, Drivers, Benefits, and Ways Forward. *Administration & Society*, 51(5), 795–825. <https://doi.org/10.1177/0095399716680057>
- Tortzen, A. (2016). *Samskabelse i kommunale rammer: hvordan kan ledelse understøtte samskabelse?* Roskilde Universitet.

- Tu, J.-C., Liu, L.-X. & Wu, K.-Y. (2018). Study on the Learning Effectiveness of Stanford Design Thinking in Integrated Design Education. *Sustainability*, 10, 2649.
<https://doi.org/10.3390/su10082649>
- Töre Yargin, G. & Erbuğ, Ç. (2012). INFORMATION SYSTEM FOR VISUALIZING USER RESEARCH TO LEAD INNOVATION. I E. Bohemia, J. Liedtka & A. Rieple (Red.), *Leading Innovation through Design: Proceedings of the DMI 2012 International Research Conference*. Design Management Institute.
- Vanleene, D., Verschuere, B. & Voets, J. (2015). Benefits and Risks of coproduction: a preliminary literature review. *IIAS Workshop on Coproduction, Proceedings*. IIAS Workshop on Coproduction. <http://hdl.handle.net/1854/LU-6909634>
- Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. I L. S. Vygotsky, C. Michael, J. S. Vera, A Scribner, E. Souberman (Red.), *Mind in Society: The development of higher psychological processes* (s. 79-91). Harvard University Press.

Vedlegg

Vedlegg 1: Samtykkeskjema:



Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjekt

Spillet om klima.

I dette skrevet gis informasjon om prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Bakgrunn og formål

I Lillestrøm kommune er det satt i gang et forprosjekt hvor det undersøkes om å utvikle et spill som medvirkningsverktøy i kommunens klima- og bærekraftarbeid vil være hensiktsmessig. Fra tidligere finnes det flere prosjekter som ser på spill som metodikk for å øke klimaengasjement og -kunnskap, og det er forsket på ulike former for medvirkning mellom ulike organ og befolkningen. Hvordan et spill kan brukes som et medvirkningsverktøy i kommuners klima- og bærekraftsarbeid er det forsket lite på. En av utfordringene med denne type prosjekter er å involvere ungdommer på en måte som gir resultater som kan anvendes i planlegging og utvikling, og som samtidig gir ungdommene en opplevelse av å bli hørt.

Dette dette studiet, inspirert av designbasert forskning, har som mål å undersøke hvordan ungdommer og kommune kan samarbeide om å utvikle et spill om klima. I tillegg er målet å

undersøke hvordan ungdommer selv opplever sine egne muligheter til medvirkning og hva som eventuelt fremmer og hemmer denne typen utviklingsprosesser.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Prosjektet er initiert av Lillestrøm kommune. De samarbeider også med Insam, CICERO og Universitetet i Oslo.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Vi er i prosessen med å rekruttere 10-15 ulike informanter, som ungdommer og representanter fra kommunen. Vi ønsker å få mest mulig variasjon i svarene vi får, og vi vil ha med både ungdommer og kommunalt ansatte i dette utvalget for å forstå hvordan man jobber med ungdomsmedvirkning i byutviklingsprosjekter. Vi ønsker derfor at du/dere deltar i studien. Er du over femten år kan du gi samtykke for deltagelse selv. For informanter under femten år må foresatte på vegne av deg gi samtykke.

Hva innebærer det å delta i studien?

Workshopen vil vare ca. 1 time. I tillegg vil intervjuet eller gruppeintervjuet ta ca. 1/2 time. Vi har utarbeidet en intervjuguide som vi bruker i intervjuet, men det gis også rom for at du/dere kan snakke utover det som intervju spørsmålene tar for seg og som er av interesse for studien. Spørsmålene vil handle om medvirkning, spill og bærekraft. Vi gjør notater underveis og ber også om å ta lyd- og videoopptak for bruk internt i prosjektet. Vi ber om godkjenning fra dere på at opptak kan gjøres før vi eventuelt tar opptak, og informerer også om at dette er kun til internt bruk i prosjektet og at opptaket slettes etter at prosjektet er slutført.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert eller slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

Det er kun forskere knyttet til Include ved Universitetet i Oslo som har tilgang til data før de anonymiseres. Navnet ditt og kontaktopplysningene dine vil erstattes med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data. Dette lagres på trygg forskningsserver med passord.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes, noe som etter planen er ved utgangen av 2025. Personopplysninger og opptak vil da slettes, og kun det anonymiserte datamaterialet beholdes.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
- å sende klage til personvernombudet ved UiO eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Universitetet i Oslo har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Stig-Erik Solbakken Steimler, Masterstudent ved Institutt for pedagogikk, sesteiml@student.uv.uio.no
- Ole Smørdal, forsker, Include, ansvarlig for datahåndtering, ole.smordal@uv.uio.no

Med vennlig hilsen

Stig-Erik Solbakken Steimler

Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo

Vedlegg 2: Godkjenning fra Sikt

Personverntjenester har vurdert endringen registrert i meldeskjemaet.

Det er lagt til et nytt utvalg med personlig intervju, gruppeintervju og deltakende observasjon som datakilde. Utvalget er deltakere i alder 13-20 år.

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg. Behandlingen kan fortsette.

Kontaktperson: Sturla Herfindal

Vedlegg 3: Program og Spørsmål WS1

Seminar og workshop om klimaspillet

10. juni på Lillestrøm rådhus

Møteleder for dagen blir Nina Solberg fra Insam AS, som vil trekke en rød tråd gjennom dagen og koble sammen innholdet på tvers av innlegg og bolker. Dagen legges opp i to uavhengige deler, før og etter lønsj.

Del A dreier seg om informasjon, strategiske valg og forankring. Del B blir en workshop som skal svare ut en av problemstilling 2.3¹² i forprosjektet som er finansiert av Vikens regionale forskningsfond, om hvordan kommunens klimaarbeid kan forstås i et systemperspektiv.

PROGRAM			
Innhold		Hensikt	Ansvarlig
9:00	Innledning	Sette kontekst og gi bakgrunn for samlingen. Starte på den røde tråden og fortelle litt om formålet	Nina/Sølvi
Del A			
9:20	Faglig innlegg UiO	Informasjon om forskningen på bruk av spill i undervisning/kompetansetiltak og for å skape engasjement. Introdusere studentene.	Anja/Ole
9:40	Faglig innlegg fra CICERO	Informasjon om forskningen og mulighetene for å styrke medvirkning med spillet om klima.	Tom Erik
10:00	Presentasjon av studentoppgaver	Fremheve mulighetsrommet og valgene som ble tatt i prosessen. Peke på dilemmaer og potensial.	Studenter
10:20	Kommentar fra Insam	Spill som muliggjørende teknologi. Refleksjoner etter interressentanalysen. Belyse problemstillinger og strategiske valg ved utvikling og implementering av spill i forvaltningen.	Nina og Bård
10:30	Modning av standpunkt og forankring av eventuelle beslutninger Drøfting av:		

¹² FoU-spørsmål 2.3: Hvordan kan den kommunale organisasjon og forvaltning oversettes i et spillsystem?

	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeidsmengde • Åpninger for medvirkning i beslutningsprosessene • Arenaer for medvirkning/spill • Målgruppen(e) • Finansiering • Utviklere + partnere Spille anbefalingene til et ungdomsforum.		
11:15	Prosessene videre	Runde av Del A og informere om veien videre. Svare på ev. spørsmål.	Sølvi/Nina /Bård
Del B		Workshop	
12:00	Introduksjon	Formålet med workshopen og hvorfor vi benytter systemteori for å oversette kommunen til spill. Her skal vi analysere prosessene knyttet til kommunens klimaarbeid utifra et systemperspektiv. Dette skal legges til grunn for videre arbeid med spillutviklere.	Bård
12:15	Gruppearbeid 1 – Parametere	Avdekke hvilke mål og resultater det jobbes med i klimaarbeidet. Hvordan arbeidet og utviklingen måles.	Alle
12:45	Gruppearbeid 2 – Tilbakekobling	Avdekke hvor mye tid det går fra parametere settes, til endringer skjer, ev. treghet i rapportering og behandling av informasjon.	Alle
13:15	Gruppearbeid 3 – Design	Avdekke hvilke ordninger og verktøy som er tatt i bruk i kommunens klimaarbeid, og hvor det griper inn i organisasjonen. Avdekke informasjonstilgangen for medarbeidere som kan påvirke klimaarbeidet. Avdekke gitt mandat og fordeling av ansvar.	Alle
14:00	Gruppearbeid 4 - Holdninger	Utforske oppfatninger om kommunens formål og samfunnsoppdrag. Hvordan verdisyn preger samhandling, organisasjonskultur og vekting av ulike hensyn i forvaltningen. Er det rom for å diskutere eller påvirke normhierarkiet?	Alle
14:30	Refleksjoner i plenum	Hva vi har fått ut av dagen	Nina

15:00	Avslutning		
-------	------------	--	--

Spørsmål til workshop

Deltagerne fordeles på fire bord

En fasilitator fra prosjektgruppa bidrar på hvert bord med å stille spørsmål og notere

0. Generelt

Hvilke avdelinger/enheter er representert rundt bordet?

1. Gruppearbeid . Parametere

Her skal vi avdekke hvilke mål og resultater det jobbes med i klimaarbeidet. Hvordan arbeidet og utviklingen måles.

- a) Har deres/din virksomhet, og evt. Avdeling/enhet, egne mål for klima, energi og ressursbruk?
- b) Hvis ja:
 - i. Hvilke mål har dere for nevnte felt (klima, energi og ressursbruk)?
 - ii. Hvilke parametere benytter deres/din virksomhet for å måle resultatene?
 - iii. Hvor, når og til hvem presenteres resultater (møter/rapporter/saksdokumenter)?
- c) Hvis nei:
 - i. Hvilke mål kunne vært relevante, og ev. Avdeling/enhet?
- d) Hvordan skulle resultater og evt. måloppnåelse dokumenteres?

2. Gruppearbeid - Tilbakekobling

Her skal vi avdekke hvor mye tid det går fra parametere settes, til endring skjer, evt. Treghet i

rapportering og behandling av informasjon

- a) Hvor effektivt spres informasjon til ulike deler av organisasjonen?
- b) Hva slags reaksjoner kan informasjon og mål og resultater, og eventuelle avvik mellom dem, på klimafeltet skape i din virksomhet/avdeling/enhet?
- c) Hvordan jobbes det med forbedring av klimaarbeidet?
- d) Hvor lang tid tar det fra et avvik oppdages til det lukkes?
 - i. Kan noe gjøres for å påvirke denne tiden?

3. Gruppearbeid - Design

Avdekke hvilke ordninger og verktøy som er tatt i bruk i kommunens klimaarbeid, og hvor det griper inn i organisasjonen.

Avdekke informasjonstilgangen for medarbeidere som kan påvirke klimaarbeidet.

Avdekke gitt mandat og fordeling av ansvar.

- a) Hvordan er kommunens arbeid med klima organisert i dag?
- b) Hvilke virkemidler har kommunen tilgjengelig for sitt klimaarbeid?
- c) Hvem har ansvar for å utvikle, planlegge og iverksette klimatiltak i kommunen?
 - i. Finnes det begrensinger for hvem som kan foreslå klimatiltak i organisasjonen?
- d) Hva er det mest utfordrende i kommunens arbeid med klima slik det utføres i dag?
- e) Hvilke styrker og svakheter har kommuneorganisasjonen når det gjelder å arbeide med klima?
 - i. Kan noe gjøres for å utnytte styrkene og avbøte på svakhetene?

4. Gruppearbeid - Holdninger?

Her skal vi utforske oppfatninger om kommunens formål og samfunnsoppdrag. Hvordan verdisyn preger samhandling, organisasjonskultur og vektning av ulike hensyn i forvaltningen.

- a) Hvilke mål og hensyn blir prioritert i kommunens klimaarbeid?
 - i. Hva er begrunnelsen for prioriteringen?
 - ii. Er det rom for å diskutere eller påvirke hva som prioriteres?
- b) Hva er kommunens overordnede rolle i samfunnets klimaarbeid?
- c) Hvilke rolle kan barn og unges medvirkning spille for kommunens klimaarbeid?
- d) Hvordan ville Lillestrøm sett ut som et lavutslippsamfunnet?

Vedlegg 4: Intervjuguide oppfølgingsintervju

Informant A1

Formålet med master: Undersøke om et digitalt spill kan inngå som en ressurs i kommunal forvaltning. For å gjøre dette vil jeg undersøke hva ulike aktører i kommunen tenker er muligheter og utfordringer knyttet til 1) et samarbeid med ungdommer for å samskape et spill om klima og 2) undersøke hva de mener er viktige prinsipper i prosessen å utvikle spillet hvor ungdommer opplever (reelt) medborgerskap.

Emner: Samarbeid, samskaping, designtenking, medborgerskap, kommunal forvaltning og organisasjonsendring.

Avsatt tid (mellom 30 min og 1 time).

Kategori	Spørsmål	Oppfølging
Introduksjon	Kan du fortelle meg om deg, din rolle og plassering i organisasjonen, dine ansvarsområder og dine daglige gjøremål.	-Bakgrunn -Tid i nåværende stilling -Interesser (jobbrelatert og privat)
Tilrettelegging for medvirkning	1) I dagens situasjon når det kommer til kommunens klimaarbeid, hva er du fornøyd med?	

<p>Spill som ressurs i klimaforvaltning?</p>	<p>a) Hva ser du på som hovedutfordringene?</p> <p>2) Kan du beskrive styrker og svakheter med medvirkningspraksisen i kommunen, slik du ser det?</p> <p>a) Som vi vet står det i plan- og byggeloven at “Enhver som fremmer planforslag, skal legge til rette for medvirkning.” og da spesielt for utsatte grupper som barn og unge. På et litt generelt, overordnet nivå, hvordan ser du for deg at dette kan/bør foregå?</p> <p>b) Når det kommer til bærekraftsarbeid og medvirkning, hva ville du gjort annerledes (hvis du tenker deg at du har ganske frie tøyler til å skape endring)</p> <p>3) I prosjektet “spill om klima” er det lagt opp til at det skal <i>utvikles</i> et klimaspill</p> <p>a) Hvilke stemmer/krefter tenker du at er viktig at får bidrar i utviklingen av et slikt spill?</p> <p>4) Er det eksisterende strukturer for medvirkning fra barn og unge som kan brukes som ressurs i dette arbeidet, og eventuelt hvordan?</p> <p>a) Hvilke aspekter ved strukturen kan brukes som det er og hva må endres?</p> <p>b) Kan du fortelle om demokratigruppen/barnerådet som...(hvordan struktur bygger de, hvordan kan det ekspanderes og inkluderes I andre prosesser som</p>	
--	--	--

	<p>tverrfaglighet, ulike fora, hospitering og andre forslag (eventuelt få folk til å ta stiling til dette I workshop som siste del?)</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Hvilke struktur har de? ii. Hvilke rolle har de og hvor er de plassert i systemet? iii. Hvilke kontakt- eller ressurspersoner har de? iv. Hvilke møtepunkter har de (hvor og når?) <p>c) Hvis barn og unge bør inkluderes og hvordan dette kan se ut?</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Hvordan kan vi ha et bredt utvalg av personligheter interessefelt I workshop? <p>d) Med tanke på medvirkning ser du andre eksisterende strukturer som kan være nyttig for å inkludere barn og unge i et fremtidig workshop?</p> <p>e) Hva tenker du personlig om ideen om å samskape et spill om klima hvor man inkluderer barn og unge?</p> <p>f) Hva tenker du er viktig for at et slikt samarbeid kan bli langvarig og fruktbart?</p> <p>g) Hvilke muligheter og utfordringer ser du for deg når det kommer til barn og</p>	<p>Hvordan forstår du begrepet “samskape”.</p> <p>Hvilke kriterier må på plass, og eventuelt hva er rammene/begrensingene med dette begrepet?</p>
--	--	---

	<p>unges reelle medvirkning i utviklingen av spillet og i selve spillet?</p> <p>h) Hva skal til for at idéer og designforslag som skapes i et slikt samarbeid blir inkludert I arbeidet med utviklingen av spillet?</p>	
Kontroversielle spørsmål	<p>5) Noen vil kunne si at kommunen bare på papiret er opptatt av å oppfylle ulike krav og målsettinger (virtue signaling, slik som de mediefolkene på gullruten de nevnte I workshopen). Hva tenker du om dette? (Eksempelvis kan man lese i boken Forankring fryder at medvirkningsprosesser ofte er skinnprosesser. Stemmer dette, og hva må eventuelt til for at det ikke blir sånn?)</p> <p>a) Hvordan verdisyn preger samhandling, organisasjonskultur og vekting av ulike hensyn i forvaltningen? (pengene rår?)</p> <p>b) Føler man seg trygg til å gå utenfor sine “rammer”, er det kultur for endringsforslag? Og blir de tatt hensyn til føler du? (flytte på)</p> <p>c) Er det rom å diskutere eller påvirke normhierarkiet?</p> <p>d) Er det noen aspekter ved kommunens klimaarbeid som kan åpnes opp for mer direkte demokrati, og hva må til for at dette kan skje?</p>	
Avsluttende kommentar	<p>6) Kan jeg be om å få en avsluttende kommentar/tanker når det kommer til dette prosjektet og veien videre?</p>	

	a) Eksempelvis; Hva synes du blir det viktigste i arbeidet fremover for å skape en (digital plattform/spill) som skal være innovativt, legge til rette for medborgerskap (dvs en møteplass og at kommunikasjon vil være viktig?), generere nyttig data for jobben om klima	
	7) Jeg prøver ønsker å høre hva den administrative ledelsen tenker om kommunens klimaarbeid, medvirkning fra innbyggere og endring av kommunestrukturen men hensikt om å nå lavutslippsamfunnet på et mer overordnet nivå? Hvem kan være lurt å kontakte? Det samme gjelder den politiske ledelsen av kommunen, hvem kan være lur å kontakte?	-Hvorfor, hvilke rolle/kunnskap sitter denne personen på? -Andre personer som kan være aktuelle?

Informant A2

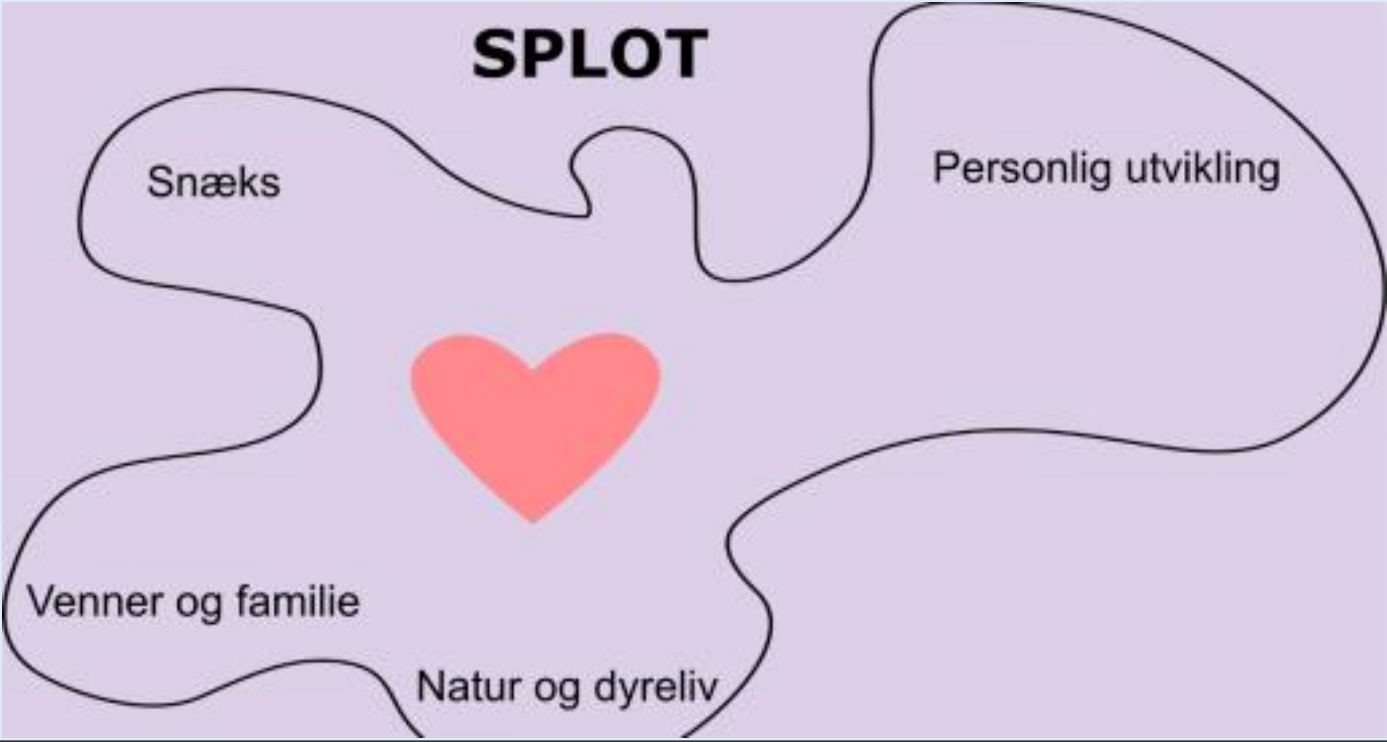
Kategori	Spørsmål	Oppfølging
Introduksjon	Kan du fortelle meg om deg, din rolle og plassering i organisasjonen, dine ansvarsområder og dine daglige gjøremål .	-Bakgrunn -Tid i nåværende stilling -Interesser (jobbrelatert og privat)
Tilrettelegging for medvirkning	1) I dagens situasjon når det kommer til kommunens klimaarbeid, hva er du fornøyd med? a) Hva ser du på som hovedutfordringene?	

	<p>2) Kan du beskrive styrker og svakheter med medvirkningspraksisen i kommunen, slik du ser det?</p> <p>a) Føler man seg trygg til å gå utenfor sine “rammer”, er det kultur for endringsforslag? Og blir de tatt hensyn til føler du? (flytte på)</p> <p>b) I plan- og byggeloven står det at “Enhver som fremmer planforslag, skal legge til rette for medvirkning.” og da spesielt for utsatte grupper som barn og unge. Hva tenker du om dette?</p> <p>c) På et litt generelt, overordnet nivå, hvordan ser du for deg at dette kan foregå?</p> <p>d) Når det kommer til bærekraftsarbeid og medvirkning, hva ville du gjort annerledes (hvis du tenker deg at du har ganske frie tøyler til å skape endring)</p> <p>3) Er det eksisterende strukturer som kan brukes som ressurs i dette arbeidet, og eventuelt hvordan?</p> <p>a) Kan du fortelle mer om strukturene rundt porteføljestyling?</p> <p>b) Kan du gi et overblikk av prosessen fra start til slutt?</p> <p>c) Om innbyggerne, som barn og unge, hadde fått mulighet til å bidra i denne prosessen, hvilke endringer må til for å få dette til?</p> <p>d) Ser du muligheter for at matrisestruktur kan brukes i andre deler av kommunens virksomhet? Hvor, og hvordan?</p> <p>4) I prosjektet “spill om klima” er det lagt opp til at det skal <i>utvikles</i> et klimaspill.</p>	<p>Oppfølging 3a: Hva ligger til grunn for utvelgesesprosessen? Hvilke indikatorer styrer de etter utenom klimamål? Og hvilke klimamål? Hvem er med i styret? hvem tar beslutninger?</p> <p>Oppfølging 3b: Hvem type personer er det som kommer med innspill, hva slags type innspill kommer? Er det noen som foreslår klimaforbedringer? Opplever du at forslag blir tatt hensyn til, kan du si litt om dette?</p> <p>Oppfølging 3d: Er det rom å diskutere eller påvirke normhierarkiet? Hvor ser du for deg grensen går for radikale forslag før det butter i</p>
--	--	--

	<p>a) Hvilke stemmer/krefter tenker du at er viktig at får bidrar i utviklingen av et slikt spill?</p> <p>b) Hva tenker du om ideen om å samskape et spill om klima hvor man inkluderer barn og unge?</p> <p>c) Hvis barn og unge bør inkluderes, hvordan kan dette se ut?</p> <p>d) Hva tenker du er viktig for at et slikt samarbeid kan bli langvarig og fruktbart?</p> <p>e) Hvilke muligheter og utfordringer ser du for deg når det kommer til barn og unges reelle medvirkning i utviklingen av spillet og i selve spillet?</p>	<p>mot og at innspill ikke har mye sjans for å komme gjennom systemet?</p> <p>Oppfølging/oppklaring 4b: Hvordan forstår du begrepet “samskape”, som f.eks hvilke kriterier må på plass, og eventuelt hva er rammene/begrensingene med dette begrepet?</p> <p>Oppfølging 4e: Hva skal til for at idéer og designforslag som skapes i et slikt samarbeid blir inkludert i arbeidet med utviklingen av spillet?</p>
<p>Spill som ressurs i klimaforvaltning?</p>	<p>5) Hvis jeg har forstått det riktig så kan ansatte komme med ulike innspill til porteføljestyring, I tillegg til at strategi og analyse ønsker også innspill? Hva om spillet også legger opp til at brukerne av spillet kan komme med ulike innspill til kommunens (klima)arbeid, ser du for deg hvordan disse tre “innspillskanalene” kan sameksistere slik kommunen fungerer nå, evt hva bør endres for å strømlinjeforme det å komme med innspill til organisasjonen?</p> <p>6) Ser du det som realistisk at spillet kan samle og på sett og vis erstatte de innspillskanalene som nå er i kommunen, når det kommer til klimaarbeidet? At man får én innspillskanal som bare tar for seg klima.</p> <p>7) Kan porteføljestyring slik det er I dag, eller ved å gjøre realistiske endringer I nær framtid, være en støttespiller I prosjektet “spill om klima” I form av å hjelpe til</p>	<p>Oppfølging 5:</p>

	med at det blir en suksess, og eventuelt hvordan?	
Kontroversielle spørsmål	8) Noen vil kunne si at kommunen bare på <i>papiret</i> er opptatt av å oppfylle ulike krav og målsettinger. Hva tenker du om dette? (Eksempelvis kan man lese i boken Forankring fryder at medvirkningsprosesser ofte er skinnprosesser. Stemmer dette i din erfaring, og hva må eventuelt til for at det ikke blir sånn?)	-Er det noen aspekter ved kommunens klimaarbeid som kan åpnes opp for mer direkte demokrati, og hva må til for at dette kan skje? -Muligheter for metadesign, eksempelvis at sluttbrukerne kan i perioder videreutvikle spillet på egenhånd?
Avsluttende kommentar	9) Kan jeg be om å få en avsluttende kommentar/tanker når det kommer til dette prosjektet og veien videre?	-Hva synes du blir det viktigste i arbeidet fremover for å skape et spill som skal være innovativt, legge til rette for medborgerskap (dvs en møteplass og at kommunikasjon vil være viktig?), generere nyttig data for kommunen i jobben om klima
	10) Jeg prøver ønsker å høre hva den administrative ledelsen tenker om kommunens klimaarbeid, medvirkning og spillet om klima. Hvem kan være lurt å kontakte? Det samme gjelder den politiske ledelsen av kommunen, hvem kan være lur å kontakte?	-Hvorfor, hvilke rolle/kunnskap sitter denne personen på? -Andre personer som kan være aktuelle?

Vedlegg 5: Spørsmål WS2

Samskapingensworkshop (WS2)		
	Forsker	Deltakere
Steg 1-4 Innledning	Presentere prosjektet og målet med økten, klargjøre samtykke	Samtykke
Gruppeintervju del 1:	Stille spørsmål og observere (lyd/video/notat)	Svare ut spørsmål
Steg 5-6 SPLOT		
		
Steg 7		
Spørsmål 1: Hvordan vil du beskrive ditt behov for å medvirke i kommuners klimaarbeid?		
Spørsmål 2: Hva skal til for at du føler at du har påvirkningskraft?		
Spørsmål 3: Hva tenker du om "klima" som tema for medvirkning??		
Spørsmål 4: Hva er dine tanker knyttet til et slikt prosjekt? Styrker og svakheter		
Steg 8-9		
Spørsmål 1: Hvilke holdninger og erfaringer har du angående dataspill og spillkultur?		
Spørsmål 2: Hva gjør et spill verdt å spille?		
Spørsmål 3: Er spill egnet som læringsarena, og kan læringen brukes i andre kontekster?		

Steg 10-12 Idémyldring	Regler for idémyldring: A) Desto flere ideer jo bedre (kvantitet over kvalitet) B) Ingen kritikk eller evaluering av idéer i denne fasen (ingenting er dumt) C) Vær kreativ; jo villere ideer jo bedre D) Bygg på andres idéer	Digital idémyldring
Steg 13-16 Prototyping	Nå blir dere delt inn i grupper, og skal snart begynne å utvikle et spillkonsept eller et annet medvirkningskonsept. Bruk gjerne en kombinasjon av ulike ideer. Dere kan bla tilbake til de foregående stegene for å bli inspirert).	Utvikle medvirknings arenaer
Steg 17 Presentasjon og utvelging av ideer	-Lag gjerne en skisse som eksemplifiserer, og last opp på neste side -Hvordan forklare og presentere de sentrale ideene i spillet? -Hvordan engasjerer dette spillere og når ut bredt? -Hvordan medvirker man ved å spille spillet?	Selge inn produktet
Steg 18-20 Evaluering	Tilbakemelding og refleksjon: Se etter muligheter og fordeler med hverandres spillidé. Kriterier: Engasjere bredt, muliggjøre medvirkning og klima	Lage et (visuelt) produkt og "selge dette inn"
Gruppeintervju del 2	Stille spørsmål og observere	Svare ut spørsmål
Steg 21 Tittel: Å skape en arena for sammen utvikle spillet? Spørsmål 1: Hva tenker du om idéen i overskriften? Spørsmål 2: Hva tenker du om dagens måte å gjøre workshop på? Spørsmål 3: Hvordan best mulig legge til rette for medvirkning i utvikling av spillet? Hva bør man tenke på?		
Steg 22 Spørsmål: Med frie tøyler, hvordan ville du stimulert til økt medvirkning i kommuners klimaarbeid?		
Steg 23 Tittel: Med erfaringer fra dagens workshop, hva tenker du nå om prosjektet? Spørsmål 1: Styrker Spørsmål 2: Svakheter		
Steg 24 Spørsmål: Er det noe du brenner inne med (noe du ikke har ha fått sagt, ris, ros...)?		

Vedlegg 6: Tematisk analyse

Kommuneansatte		
Tema	Undertema	Kategori
Kommunens styrker	Menneskelige ressurser	Fokusert ledelse
		Dyktige medarbeidere
		Stolte ansatte
		Kobling mellom verdier og fagområde
		Ansatte satt pris på tverrfaglig samarbeid
		Ansatte ønsker å medvirke internt
	Struktur	Formelle organisasjonen er sterk
		Sentralisert informasjonsflyt
		Uformell kontakt muliggjør økt kommunikasjon
		God kommunikasjon i små fagfelt

		Styrer etter internasjonale parametere (FNs bærekraftsmål)
		Konkurransen på bærekraft mellom kommuner
	Endringserfaring	Konstant endring
		På vei mot datadreven drift
		Innføring av matrisestruktur i linjeorganisasjonen
	Ressurser	Intern medvirkning (porteføljeråd)
		Ekstern medvirkning (medvirkningsviften)
		Vell av (lærings) ressurser
		Malverk i saksgang (som tar hensyn til bærekrefter)
		Et vell av (nyvinnende) planer
Digitale hjelpemidler kan forbedre saksgang		
Kompetansehevingsavdeling (UKE)		
Kommunens svakheter	Historikk	Nylig kommunesammenslåing
		Pandemi

		Økt silotankegang
	Byråkratisk struktur	Timeglassmodellen
		Hierarkisk og byråkratisk struktur
		Utfordringer med tverrfaglig kommunikasjon
		Treg ovenfra-og-ned implementering
		Mangel på bevissthet rundt overordnede plikter
		Manglende kunnskap om organisasjonens drift
		Manglende kunnskap om organisasjonens ressurser (planer, data og hjelpemidler)
		Uformell organisasjon er svak
		Behov for mer autonomi
		Etterspørsel av tverrfaglige (uformelle) læringsarenaer
		Utfordring med (tids)koordinering mellom ulike stillingstyper
		Enkeltpersoner må skape lokal endring basert på egne behov
		Økonomiske overskridelsen får konsekvenser

		Mangel på konsekvenser for brudd på bærekraftsoppnåelse
		Generell treghet i systemet
		Treg organisasjonsendring
		Kommunikasjon med innbyggere kan forbedres
	Menneskelige ressurser	Frustrerte ansatte
		Vegring for maktfordeling
		Vegring for nye oppgaver
		Ansatte opptatt med kjernesoppgaver (tid)
		Ansatte får stadig nye oppgaver
		Overordnede plikter nedprioriteres
		Ansvarsfraskrivelse
		Behov for endringskompetanse (også for ledelsen)
		Behov for medvirkningskompetanse
		Behov for klimakompetanse

		Behov for mer tverrfaglig kompetanse/stillinger	
		Fagspråk en språklig barriere	
	Ressurser	Begrensede midler (fører til kutt)	
		Eksterne midler muliggjør grønne prosjekter	
		Digitale hjelpemidler har ikke avlastet ansatte	
		Potensiale i eksisterende ressurser	
		Mangel på standard for medvirkning	
	Verdiforskjeller	Maktfordeling	Kommunens makt versus innbyggernes innflytelse
			Vegring for maktreduksjon
Intern maktkamp (porteføljerådet)			
Matrisestruktur (portefølje) fører til nye roller			
Beslutningsgrunnlag		Sosial bærekraft	
		Økonomisk bærekraft	
		Miljøbasert bærekraft	

		Faglige argumenter
		Økonomiske rammer (fond bidrar)
		Menneskelige ressurser (tid, kost og kompetanse)
	Fremdrift versus kvalitet	Ressurskrevende forankringsprosesser
		Tidkrevende saksgang
		Demokratisk forankring (bottom-up)
		Kommunen som foregangsfigur (top-down)
	Evne versus vilje	Vilje
Å medvirke med innbyggerne		
Å medvirke med unge (dog noe uoverensstemmelse)		
Å utforske medvirkningsarenaer		
Å fremstå som en innovativ kommune		
Evne		Forsker på egen klimadrift+
		Langt fremme på planarbeid+

		Flere medvirkningsprosjekter og -strukturer +
		Ujevn medvirkningsnivå
		Maktfordeling -
		Treg implementering -
		Økonomi som rammefaktor -
		Mangel på kommunikasjon og læring på tvers-
		Minste motstands vei -
Spill som medvirkningsmetode	Fordeler	Mer engasjerende medvirkning enn dagens systemer
		En måte å utvikle felles kompetanse
		En måte å få innspill fra unge
		Kan skape gode brukerdata
		Kan kobles til læreplanen (LK-20)
		En plattform unge kjenner til og liker
		Biblioteket som mulig arena

		Spillutviklingen som forskningsprosjekt
		Innovativt
	Bekymringer	Få spille til å nå ut bredt
		Finne spillutvikler som er kvalifisert og villig til å samskape et spill med unge
		Medvirkningsarena ikke grundig undersøkt
		Om klimaspill fenger unge
		Tilstrekkelig økonomi for å utvikle et godt spill som gir gode data
		Om sammensetning av nåværende aktører er god for å utvikle spillet
		Medvirkningstretthet
		At prosjektet drives frem av egeninteresser
		Mangel på støtte fra ledelsen
		Mangel på ressurser blant unge (digitalt utstyr eller plass hjemme for å bruke spillet)
		Informanters kompetansebehov for å genere nyttige innspill (eller at kommunen rammer inn hva det skal medvirkes på)
Å utvikle spill er krevende		

Ungdom

Tema	Undertema	Kategori
Informantene		Lik alder
		Samme kjønn
		Interesser for spill
		Interesser for klima
		Behov for å bli hørt og innflytelse
		Politisk aktiv (venstresiden)
		Noen ikke-overlappende interesser
		Ikke medvirkningserfaring
		Mindreverdighetskompleks (avmakt)
Gruppedynamikk	Psykologisk	Støttende oppførsel

	trygghet	Rom for spøk
		Rom for konstruktiv kritikk
		Rom for uenighet
		Inkluderende praksis
	Uformell maktkamp	Konkurranseslementer (presentere ideer)
		Småstikk (<i>Banter</i>)
	Ærlighet	Tegn til konformitet
		Kritiske tilbakemeldinger
		Bekrefter ærlig tilbakemelding
	Evaluering av prosjektet (spill som metode)	Styrker
Medvirkning er et viktig tema		
Spill for medvirkning en innovativ idé		
Kult om spillutvikler vil utvikle med unge		
Alle metoder for å bedre klimapolitikk bør prøves		

		Samarbeide med skolen
		Spill engasjerer mer enn vanlige oppgaver
		En mulighet for unge å bli hørt
		Innspill kan ha effekt i den virkelige verden
	Utfordringer	Utfordrende å engasjere unge
		Tidkrevende å utvikle spill
		Utfordrende å hensynte alle innspill
		Klima; engasjerende nok?
		Trolling (useriøs spilling)
	Hvordan nå ut bredt	Være der unge allerede er
		Snowball-implementering (starte med de som er interessert)
		Involvere skole
		Reklame for samskapingsarenaer
		Spille på unges mindreverdigetskompleks

		Bruke historiefortelling med dilemma
		Valgfritt om man vil sende fra seg brukerdata eller ikke
		Inkludere konkurranse
Evaluering samskapingsarena	Styrker	Informantene føler seg hørt
		Fordel med oppfølging
		Konkurranse som drivkraft
		Samskapingsarenaen kombinerer styrker fra fysisk og digital praksis
		Konstruktiv diskusjon i prototypfasen
		Engasjerte informanter
		Samskapingsarenaen som nyvinning
		Informantene tilfreds med samskapingsarenaen
	Utfordringer	Digital idémyldring genererte færre innspill enn forventet
		Innspill av relativ lik karakter
		Liten grad av videreutvikling av idéer

		Fruktbar praktisk diskusjon kontra idémyldring
		Ønske om å vite rammefaktorer i samskaping
		Å enes om hvilke idéer som er best
Evaluering av Colab som fasiliterende verktøy	Styrker	Lett å lære
		Anonyme innspill
	Utfordringer	Å skrive innlegg er tidkrevende
		Skriftlige innlegg komplementar ikke nødvendigvis muntlig diskusjon
		Anonyme innspill gir rom for tøys
	Andre forslag	Bruke noe ala Colab for å medvirke (heller enn spill)