



www.ratten-till-staden.nu

Digitalt medborgardeltagande i stadsutvecklingen

Ellen Aurell

Examensarbete/Självständigt arbete • 30 hp

Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Hållbar stadsutveckling, ledning, organisering och förvaltning - masterprogram Alnarp 2022



www.rätten-till-staden.nu

– Digitalt medborgardeltagande i stadsutvecklingen.

www.right-to-the-city.now – Digital citizen participation in urban development.

Ellen Aurell

Handledare: Helena Mellqvist, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering & förvaltning
Examinator: Mats Gyllin, SLU, Institutionen för människa och samhälle
Biträdande examinator: Matilda Alfengård, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering & förvaltning

Omfattning: 30 hp
Nivå och fördjupning: A2E
Kurstitel: Självständigt arbete i landskapsarkitektur
Kurskod: EX0859
Program/utbildning: Hållbar stadsutveckling, ledning, organisering och förvaltning
Masterprogram
Kursansvarig inst.: Institutionen för landskapsarkitektur, planering & förvaltning
Utgivningsort: Alnarp
Utgivningsår: 2022
Upphovsrätt: Alla bilder används med upphovspersonens tillstånd.

Nyckelord: Medborgardeltagande, medborgardialog, E-deltagande, digitalisering, hållbar stadsutveckling.

Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering & förvaltning

Sammanfattning

Uppsatsen syfte är att studera huruvida digitalt deltagande kan underlätta för planerare att stärka medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser, samt underlätta för själva medborgarna att delta. Digitalt deltagande ses som ett sätt att ta bort de traditionella hinder som finns för det fysiska deltagandet, i det att det är tids- och platsspecifikt. Målet med studien är att visa hur nuläget ser ut vad gäller användningen av digitala verktyg och att problematisera graden av medborgardeltagande i dagens stadsutvecklingsprocesser. Genom att utgå från en teoretisk synvinkel på deltagande hämtat från Henri Lefebvres "Rätten till staden" och Sherry Arnsteins "A Ladder Of Citizen Participation" studeras det digitala deltagandets möjlighet att ge mer beslutsmyndighet åt medborgare i utvecklingen av deras städer. I studien exemplifieras digitalt deltagande genom fem olika digitala plattformar. Dessa är Malmöinitiativet, som är en e-petitionsplattform; Placetoplan som är en digital dialogplattform; Skaparstaden som är en app för mobiler som använder sig av "gamification" genom Augmented Reality (AR); och de spanska plattformarna Decidim och Consul som är ledande inom digitalt deltagande. I analysen av de nämnda plattformarna diskuteras deras möjligheter att stödja ett starkare medborgardeltagande, där de placeras in på Arnsteins steg. Studiens diskussion och slutsats är att digitalt medborgardeltagande till stor del har samma förutsättningar och begränsningar som det fysiska deltagandet men att det underlättar för fler att delta. Det digitala deltagandet kan sänka tröskeln för deltagande då det kan ske varsohelst eller närsomhelst, så länge medborgaren har en mobil eller dator och att kommunen möjliggör digitalt deltagande. Användningen av digitala verktyg underlättar för "crowdsourcing" då en större mängd data kan samlas in från fler medborgare. Det är inte enbart kommuner som kan använda sig av digitala deltagandeplattformar, utan de möjliggör även för medborgare själva att organisera sig på olika forum för informationsspridning och för planering av olika aktiviteter eller aktioner. Detta innebär inte att det inte krävs fysiska deltagandeprocesser, utan att fysiska och digitala processer kan ske parallellt och förstärka varandra. I studien diskuteras planerarens roll då användningen av digitala deltagandeverktyg kräver både att planeraren och kommunen har ett intresse för medborgardeltagande och användningen av digitala verktyg. Digitalt deltagande säkerställer dock inte att medborgarna får ett större beslutsmandat, då detta hänger på hur mycket beslutsmandat kommunen är villig att ge sina medborgare. Ett problem med deltagandet är, oavsett om det är fysiskt eller digitalt, att det inte leder till större förändringar. Potentialen med digitalt deltagande att ge invånarna rätten till sin stad är således den som kommunen med dess politiker och planerare ger det, annars är det upp till medborgarna att ta sig rätten till sin egen stad.

Nyckelord: E-deltagande, medborgardeltagande, hållbar stadsutveckling, informations- och kommunikationsteknologier (IKT), planering, demokrati.

Summary

The purpose of the essay is to study whether digital participation can facilitate planners to strengthen citizen participation in urban development processes, as well as facilitate the citizens themselves to participate. Digital participation is seen as a way to remove the traditional barriers to physical participation, such as being time and place specific. The goal of the study is to show what the current situation looks like in the use of digital tools and to problematize the degree of citizen participation in today's urban development processes. By starting from a theoretical point of view on participation taken from Henri Lefebvre's "The right to the city" and Sherry Arnstein's "A Ladder Of Citizen Participation", the possibility of digital participation to give more decision-making power to citizens in the development of their cities is studied. The study exemplifies digital participation through five different digital platforms. These are Malmöinitiativet, which is an e-petition platform; Placetoplan, which is a digital dialogue platform; Skaparstaden, which is an app for mobiles that uses "gamification" through Augmented Reality (AR); and the Spanish platforms Decidim and Consul, a leader in digital participation. In the analysis of the mentioned platforms, their potential to enable stronger citizen participation is discussed, where they are placed on Arnstein's ladder. The study's discussion and conclusion is that digital citizen participation has largely the same prerequisites and limitations as physical participation, but that it makes it easier for more people to participate. Digital participation can lower the threshold for participation as it can take place anywhere or at any time, as long as the citizen has a mobile phone or computer and the municipality enables digital participation. The use of digital tools facilitates "crowdsourcing" as a larger amount of data can be collected from more citizens. It is not only municipalities that can use digital participation platforms, but they also enable citizens to organize themselves on various forums for the dissemination of information and for the planning of various activities or actions. This is not to say that physical participation processes are not required, but that physical and digital processes can take place in parallel and strengthen each other. The study discusses the planner's role as the use of digital participation tools requires both the planner and the municipality to have an interest in citizen participation and the use of digital tools. However, digital participation does not ensure that the citizens get a greater decision-making mandate, as this depends on how much decision-making mandate the municipality is willing to give its citizens. A problem with participation, whether physical or digital, is that it doesn't lead to major changes. The potential of digital participation to give residents the right to their city is thus the one that the municipality with its politicians and planners gives it, otherwise it is up to the citizens to take the right to their own city.

Keywords: E-participation, citizen participation, sustainable urban development, information and communication technologies (ICT), planning, democracy.

Förord

Detta examensarbete är finalen på masterprogrammet i hållbar stadsutveckling vid SLU Alnarp. Det är även slutet på totalt fem års universitetsstudier inom det urbana området efter en kandidat i samhällsgeografi. Examensarbetet har varit ett sätt att sammanföra olika delar av allt jag lärt mig under åren på universitetet. Att skriva om medborgardeltagande har varit mycket givande och intressant och jag hoppas att läsaren tycker detsamma!

Jag vill tacka Helena Mellqvist för hennes stöd och förståelse under denna process och för programmet i sin helhet. Ett stort tack till de personer som ställde upp på intervjuer och gav värdefull information, tankar och åsikter. Därtill vill jag tacka alla nära och kära som peppat mig under uppsatsskrivningen, jag hade aldrig klarat det utan er!

Malmö, 16 september 2022

Ellen Aurell

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	9
1.1 <i>Syfte och mål.....</i>	<i>10</i>
1.2 <i>Frågeställningar.....</i>	<i>10</i>
1.3 <i>Avgränsning.....</i>	<i>11</i>
1.4 <i>Disposition.....</i>	<i>11</i>
2. Metod.....	12
2.1 <i>Litteraturstudie.....</i>	<i>12</i>
2.2 <i>Observation.....</i>	<i>13</i>
2.3 <i>Kvalitativa intervjuer.....</i>	<i>13</i>
2.4 <i>Urval.....</i>	<i>14</i>
3. Teoretiskt ramverk.....	16
3.1 <i>Medborgardeltagande för hållbar stadsutveckling.....</i>	<i>16</i>
3.2 <i>Ladder Of Citizen Participation.....</i>	<i>17</i>
3.3 <i>Rätten till staden.....</i>	<i>21</i>
3.4 <i>Smarta städer.....</i>	<i>22</i>
3.5 <i>Sammanfattning.....</i>	<i>23</i>
4. Deltagande & demokrati.....	24
4.1 <i>Medborgardialog.....</i>	<i>24</i>
4.2 <i>Lagstadgat deltagande.....</i>	<i>25</i>
4.3 <i>Planerarens roll.....</i>	<i>27</i>
4.4 <i>Digitaliseringens påverkan på deltagandet.....</i>	<i>28</i>
4.5 <i>Sammanfattning.....</i>	<i>30</i>
5. E-deltagande planering.....	31
5.1 <i>IKT & Medborgardeltagande.....</i>	<i>31</i>
5.2 <i>Crowdsourcing.....</i>	<i>32</i>
5.3 <i>On-line, off-line eller både och?.....</i>	<i>34</i>
5.4 <i>Top-Down eller Bottom-Up?.....</i>	<i>34</i>
5.5 <i>Mobilisering eller förstärkning?.....</i>	<i>35</i>
5.6 <i>Sammanfattning.....</i>	<i>36</i>
6. Analys av digitala deltagandeplattformar.....	38
6.1 <i>E-petitionsplattform.....</i>	<i>38</i>
6.1.1 <i>Malmöinitiativet.....</i>	<i>39</i>

6.2	<i>E-dialogplattform</i>	42
6.2.1	Placetoplan.....	42
6.3	<i>"Gamification" av stadsutvecklingen</i>	45
6.3.1	Skaparstaden.....	46
6.4	<i>E-medborgarbudgetering</i>	50
6.4.1	Kvartersbudgeteringen på Naturmolnet.....	51
6.5	<i>E-allmänningar</i>	52
6.5.1	Consul & Decidim.....	53
6.6	<i>Förslag på utveckling av plattformarna</i>	56
6.7	<i>Var på stegen?</i>	59
6.8	<i>Sammanfattning</i>	62
7.	Diskussion	63
7.1	<i>Digital ojämlikhet</i>	63
7.2	<i>Representation</i>	64
7.3	<i>Parkbänksproblemet</i>	66
7.4	<i>Planeraren</i>	66
7.5	<i>Rätten till den smarta staden</i>	68
7.6	<i>Sammanfattning</i>	69
8.	Slutsats	70
8.1	<i>Hur förändrar användningen av digitala verktyg förutsättningarna för medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser?</i>	70
8.2	<i>Vilka fördelar, nackdelar och potential finns det med digitalt medborgardeltagande?</i> 71	
8.3	<i>Vidare forskning</i>	72
	Referenser	73
	Figurförteckning	79
	Bilaga	80

Begreppsbeskrivning

Digitala deltagandeplattformar innebär de digitala forum som möjliggör medborgardeltagande för stadsutvecklingsprocesser.

Informations- och kommunikationsteknologier (IKT) innefattar bland annat mjukvaruapplikationer, datorer, telefoner och internet, dvs allt som hanterar elektronisk information. I denna studie förstås informations-och kommunikationsteknologi i relation till digitala plattformar för medborgardeltagande.

E- deltagande förstås som det digitala deltagandet i stadsutvecklingsprocesser, alltså inte i nationella politiska frågor eller liknande.

Medborgare förstås i denna studie som invånare i städer. Begreppet medborgare knyts därför inte till det formella medborgarskapet utan menas mer generellt alla dem som bor eller verkar i det aktuella området eller på annat sätt är berörda av planeringen (Boverket 2021).

Samråd är då kommunen samlar in önskemål, synpunkter och information som berör ett planförslag från bland annat boenden (Boverket, 2022)

Plan- och Bygglagen (PBL) I Plan- och bygglagen (2010:900) finns regler om samråd.

Fysiskt deltagande innebär det deltagande som sker på plats vid en utsatt tid.

Digitalt deltagande innebär att medborgaren deltar digitalt i stadsutvecklingsprocesser.

Digitala deltagandeplattformar kan vara hemsidor men även mobilapplikationer med syftet att samla in medborgarens åsikter, idéer och önskningar.

1. Inledning

Medborgare är mer ofta än sällan exkluderade från stadsplaneringsprocessen och beslutsfattandet, trots att de besitter kunskapen om hur de lever i och använder sin stad (Barnett 2014). Deltagande kan innebära en svår process, där olika maktrelationer, mål och tillvägagångssätt krockar. Det är därför nästan en omöjlighet att alla ska kunna delta och på samma premisser. Snarare är målet att skapa den mest optimala formen av deltagande genom balans mellan form av deltagande och dess djup i relation till vad syftet är (Cornwall, 2008). Det finns ett antal hinder för konventionella deltagandeprocesser, alltså det deltagande som sker i fysiska rum. Exempel på dessa hinder är att deltagarna måste vara på en viss plats vid en specifik tidpunkt, att det är en bristande representativitet hos dem som deltar, att det finns ett maxantal för deltagare och bristande motivation hos planerare och medborgare. Digitalt medborgardeltagande ses som ett sätt att lösa dessa hinder och minska tröskeln för att delta då plats- och tidsperspektivet försvinner, vilket kan möjliggöra för fler att delta (Hasler et al. 2017). Samtidigt har stadsutveckling alltid varit sammankopplad till den demokratiska processen (Barnett 2014) samt den teknologiska utvecklingen (Karvonen et al. 2020).

Runt om i världen växer digitala plattformar för medborgardeltagande i stadsutvecklingsprocesser fram. Förhoppningen är att digitala teknologier kan innebära en möjlighet att omforma planeringsprocessen genom att förbättra interaktionen och samarbetet mellan stadsplanerare och medborgare, vilket ses som grundläggande för att uppnå en mer hållbar och inkluderande planering (Hasler et al. 2017). Medborgare kan genom dessa plattformar mötas online för att diskutera levnadsstandarden i städer, lämna förslag på olika åtgärder eller till och med bestämma över en del av kommunens budget tillsammans. Staden har på så sätt blivit mer än det fysiska och sociala; den har även blivit digital (Kitchin 2019). I denna studie kommer ”teknologiseringen” och demokratiseringen av städerna att sammanställas i en diskussion kring huruvida digitala verktyg kan stärka medborgardeltagandet, förändra planeringsprocessen och de fördelar, nackdelar och potential de för med sig. Genom att exemplifiera med fem digitala plattformar för medborgardeltagande ska fördelarna och begränsningarna med dessa diskuteras i förhållande till befintliga regelverk angående medborgardeltagande.

1.1 Syfte och mål

Studiens syfte är att undersöka huruvida användningen av digitala verktyg kan stärka medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser, samt att problematisera graden av medborgardeltagande i dagens stadsutvecklingsprocesser. Genom att se till tidigare forskning och ge exempel på olika deltagandeplattformar som används idag undersöks det digitala deltagandets fördelar, begränsningar och framtida potential. Målet med studien är att genom besvarade frågeställningar visa hur digitala verktyg används idag och att analysera deras möjlighet att påverka graden av medborgardeltagande i stadsutvecklingsprocesser.

1.2 Frågeställningar

För att möta studiens syfte och mål ska följande frågeställningar besvaras;

- *Hur förändrar användningen av digitala verktyg förutsättningarna för medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser?*
- *Vilka fördelar, nackdelar och vilken potential finns det med digitalt medborgardeltagande?*

1.3 Avgränsning

Denna studie har som mål att beskriva det digitala medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser. Detta är ett brett forskningsområde som har krävt avgränsningar för att göra det till ett genomförbart examensarbete. I studien undersöks digitala deltagandeplattformar utifrån ett planerarperspektiv, alltså utifrån dem som skapat dessa plattformar. Deltagare i digitala deltagandeplattformar har således inte intervjuats för denna studie. Anledningen till att detta perspektiv inte togs med är, förutom tidsbrist, att detta var nästintill omöjligt att göra på grund av sekretesskäl.

En annan viktig faktor att klargöra är att utgångspunkten i studien är att medborgardeltagandet bör öka och huruvida digitalt medborgardeltagande är ett tillvägagångssätt för få en mer hållbar stadsutveckling. Medborgardeltagandets betydelse ifrågasätts således inte, då detta inte är relevant för forskningsfrågorna. Studien utgår därtill från ett västerländskt perspektiv och den forskning som använts är från länder med representativa demokratier och handlar till största del om förutsättningar för digitalt medborgardeltagande i Sverige.

1.4 Disposition

Studien börjar efter de inledande styckena med en genomgång av metod. I det tredje kapitlet introduceras det teoretiska ramverket som ligger till grund för studiens förhållningssätt till medborgardeltagande. I det fjärde kapitlet, Deltagande & demokrati, beskrivs Sveriges lagar angående medborgardeltagande, deltagandets samband med den demokratiska processen och digitaliseringens påverkan på denna. I kapitel fem introduceras e-deltagandet och olika fördelar som digitalt medborgardeltagande har. I kapitel sex analyseras de fem olika digitala deltagandeplattformarna. Därefter diskuteras begränsningar för det digitala medborgardeltagandet. Uppsatsen avslutas därefter med slutsatsen där frågeställningarna besvaras.

2. Metod

För att kunna analysera de olika digitala plattformarna för medborgardeltagande som tas upp i denna studie har litteraturstudier, intervjuer och observationer genomförts. I denna studie riktas fokus på själva planeringsprocessen där medborgardeltagandet kommer in. Processperspektivet utgår från frågor som påverkansmöjligheter, inkludering och demokrati. Detta genom ett fokus på hur man kan åstadkomma fungerande former för medborgardeltagande och dialog i stadsutvecklingsprocesser (Tunström, 2015). Studien följer den kvalitativa forskningens steg som Bryman (2008) listar genom att man börjar med generella frågeställningar för att sedan göra ett urval, därefter insamla data och tolka denna, göra ett begreppsligt och teoretiskt arbete, specificera frågeställningarna och samla in mer data för att slutligen diskutera allt detta och komma fram till slutsatser.

2.1 Litteraturstudie

Studien påbörjades med insamling av forskning som rör ämnet kring medborgardeltagande i stort men mer fokuserat på digitalt medborgardeltagande för att få en grundläggande förståelse i ämnet. Med tanke på den snabba teknologiska utvecklingen har ett flertal forskare tagit upp att detta är ett relativt nytt ämne inom den urbana forskningen och att detta utvecklas snabbt. Därför har det varit viktigt att använda den mest relevanta eller nyligen publicerade forskningen för studien som möjligt. En svårighet har varit att inte falla in i ett akademiskt kaninhål, alltså där man snöar in sig på något eller inte kan sluta läsa olika studier. Det skedde mig, och då studien är till största del baserad på litteraturstudier har det krävts att avgränsa informationen. Det kräver att man hittar gemensamma drag i form av olika begrepp, kategorier och teori (Bryman 2008).

Litteraturen som används i studien är till största del vetenskapligt granskade artiklar som publicerats de senaste åren, samt antologier. De databaser som använts för att söka efter artiklar och böcker är SLUs bibliotek, MAUs bibliotek samt Google Scholar. För varje använd referens har källkritik tagits i beaktning för att säkerställa dess relevans för forskningen inom ämnet, bland annat att de är just publicerade vetenskapliga artiklar eller publicerade böcker. Utöver detta används offentliga dokument från bland annat Boverket, Sveriges Kommuner och Regioner (SKR) och statliga offentliga utredningar (SOU) använts.

2.2 Observation

För studien har två observationer gjorts i rollen ”deltagare som observatör”. Det innebär att man tillkännager att man är där i forskningssammanhang men att man även deltar som de andra deltagarna gör (Bryman 2008). Detta tillvägagångssätt valdes för att det var det bästa sättet att själv förstå funktionerna bakom deltagandeprocesserna, alltså hur dessa deltagandeprocesser fungerade i praktiken.

Den första observationen ägde rum den 19 april år 2022 mellan klockan 19 och 21. Då observerades ett möte angående en medborgarbudgetering för aktiviteter på mötesplatsen Naturmolnet på Palmgatan i Malmö. Målet med den deltagande observationen var att träffa representanter från de olika organisationerna som var representerade samt att delta i själva mötet för att få en egen upplevelse av hur medborgarbudgeteringar går till. Jag berättade att jag var där både i studiesyfte och som deltagare. Den andra observationen som gjorts var mer utdragen då den ägde rum mellan den 30 juni och den 1 juli på H22 City Expo. H22 City Expo var en stadsmässa i Helsingborg, som handlade om innovationer i stadsutvecklingen. Jag fick genom en intervju för denna studie arbeta som värd för en av utställningarna på mässan i stadsdelen Drottninghög. Då arbetade jag för utställningen av mobilappen Skaparstaden. Jag klargjorde för de ansvariga på Helsingborgs stadsbyggnadskontor att jag skulle inkorporera arbetet i denna studie. Jag observerade intresset för appen, hur användarna reagerade på den och samlade in tankar om hur appen kan utvecklas. Detta kommer att behandlas senare i studien.

Svårigheten med observationer är att det utgår från ens egen upplevelse av situationen och subjektiva åsikter. Då det enbart var jag som gjorde observationerna och att det endast var två observationer är det inte så stor insamling data som kommer från denna metod för denna uppsats.

2.3 Kvalitativa intervjuer

De intervjuer som gjordes för denna studie ligger till grund för studierna av de olika plattformarna och som komplement till litteraturstudien för att få personliga upplevelser kring arbetet med digitalt deltagande. Intervjuerna som gjordes var semistrukturerade, vilket innebär att en intervjuguide används med ämnen som ska behandlas och frågor som ska besvaras. Den semistrukturerade intervjun är dock flexibel när det kommer till ordningsföljden och låter den intervjuade svara relativt fritt och att nya frågor kan diskuteras som inte ingått i intervjuguiden (Denscombe 2018). I intervjuerna som gjorts för denna studie diskuterades plattformarna samt en generell diskussion kring det digitala medborgardeltagandets möjligheter och hinder. För denna studie har tre semistrukturerade intervjuer gjorts angående

plattformarna Malmöinitiativet, Placetoplan och Skaparstaden. Intervjuguider gjordes för varje plattform då de har olika funktioner som var intressant att diskutera för uppsatsen. Intervjuguider finns som bilaga. Intervjuerna som gjordes var:

29/4 - Malmöinitiativet. Telefonintervju med administratören för Malmöinitiativet. Administratören som intervjuades har jobbat med Malmöinitiativet sedan starten år 2008. *I studien refererad som Intervju 1.*

10/5 - Placetoplan. Intervju på ett café i Malmö med samhällsplaneraren på Placetoplan som arbetar med medborgardeltagande. *I studien refererad som Intervju 2.*

17/5 Skaparstaden. Intervju på stadsbyggnadskontoret i Helsingborgs stad med en landskapsarkitekt som tagit fram appen Skaparstaden. *I Studien refererad som Intervju 3.*

Om det funnits mer tid hade fler intervjuer gjorts med andra organisationer som arbetar med digitalt medborgardeltagande, möjligen på en nationell nivå och inte enbart på en kommunal. Det hade även varit intressant att intervjua användare av dessa olika plattformar. Värt att påpeka är att det varit svårt att få kontakt med personer som haft tid att ställa upp på en intervju.

2.4 Urval

Det finns många olika digitala plattformar i Sverige och världen, och för att kunna studera dessa gjordes därför ett urval av olika plattformar med olika funktioner. Urval är ett strategiskt beslut att fokusera sin studie på en viss del av forskningsområdet (Denscombe 2018). Utgångspunkten för valet av vilka plattformar som skulle studeras var målet att kunna exemplifiera olika plattformar med olika funktioner. En annan faktor var att plattformarna handlar om platser i närheten av Malmö så att möjligheten att förstå dessa genom att besöka platsen de handlar om skulle vara enklare. Denscombe (2018) beskriver detta som bekvämlighetsurval, där tid och pengar är faktorer som påverkar forskarens urval. Detta kan te sig ironiskt med tanke på att fördelarna som framhålls med digitalt deltagande är att de just tar bort tids-, plats- och kostnadsperspektiv, men för att studera digitalt deltagande i stadsutvecklingsfrågor finns fortsatt ett intresse av besöka den fysiska plats dessa frågor utgår ifrån. För att studera ämnet diskuteras fem exempel på olika typer av digitala plattformar för medborgardeltagande och dialog. Dessa plattformar är; Malmöinitiativet, en e-petitionsplattform; Placetoplan, en webbaserad dialogplattform; Skaparstaden, en app för mobilen och Consul & Decidim som tillåter användaren att göra i princip vad den vill med plattformarna.

När det kommer till urval har de valda digitala verktygen valts på grund av sina olika funktioner och ändamål, för att exemplifiera olika sätt att utforma digitalt deltagande. Ett annat möjligt tillvägagångssätt hade varit att studera en typ av verktyg för digitalt medborgardeltagande för att göra en mer djupdykande analys i funktionerna, eller att göra en fallstudie på en specifik deltagandeprocess, men då idén var att studera de digitala verktygen möjligheter att stärka medborgardelaktigheten behövde olika typer av verktyg studeras.

-

3. Teoretiskt ramverk

Studien grundas i en teoretisk ansats som utgår från Sherry Arnsteins 'A Ladder Of Citizen Participation' (1969) och Henri Lefebvres 'Rätten till staden' (1991). Dessa två texter är grundläggande i diskussionen kring medborgardeltagande och återkommande i flera av de referensverk som använts för denna studie (Gün et al. 2019; Leclercq & Rijshouwer 2022).

3.1 Medborgardeltagande för hållbar stadsutveckling

Boverket menar att en socialt hållbar stadsutveckling är en kombination av process och tillstånd. Inflytande och samverkan är därför en del av den hållbara stadsutveckling, där denna ska utgå från dem som bor i staden och ske i samverkan med alla de aktörer som berörs av stadsutvecklingen (2010). Social hållbarhet har alltså både att göra med den fysiska utformningen av samhället - som dess byggnader, parker och gator - men även med medborgarens upplevelser och inflytande över detta. En hållbar stadsutveckling kräver därför att man säkerställer en socialt hållbar planeringsprocess och att denna är rättvis (Tunström 2015). Det hållbara samhället får en ofta att tänka på ekologisk hållbarhet, men i begreppet ligger också tanken att människorna i staden ska trivas och att de är engagerade i utformningen av staden. Medborgardeltagande ses i denna studie som både ett tillvägagångssätt för att uppnå hållbarhet och även själva stadiet av hållbarhet. Fokus för denna studie ligger på social rättvisa och medborgardeltagande, snarare än de ekologiska eller ekonomiska delarna av hållbarhet.

Social hållbarhet kan definieras både brett och smalt, och tillvägagångssätten för att uppnå det är många. Den socialt hållbara stadsutvecklingen kännetecknas bland annat av att olika samhällsgruppers behov tas i beaktning och att jämställdhet och jämlikhet främjas (Boverket 2010). Medborgardeltagande inom stadsplanering är avgörande för utvecklingen av hållbara städer, då det säkerställer att planeringen tar hänsyn till medborgarnas behov. Stadsplanering är komplex och berör många aktörer såsom kommun, företag och invånare, som har olika intressen. Det är därför viktigt att hitta sätt att uppmuntra och stödja samarbetet mellan dessa (Hasler et al. 2017). Boverket definierar ett starkt tema för den socialt hållbara stadsutvecklingen som *"Inflytande och samverkan; att all områdesförnyelse behöver utgå från dem som bor i området och genomföras i samverkan mellan berörda aktörer"* (Boverket, 2010, s. 10). De påtalar även att inflytandet måste vara "på riktigt", alltså att den som involverar medborgarna måste vara beredd på att faktiskt ta de synpunkter och idéer som kommer fram i beaktande (Boverket 2010). Hedenfelt

(2013) påtalar vikten av att se till vem som besitter makten att definiera vad hållbarhet innebär, även ur en lokal kontext. Därtill ska alla som är intresserade av hållbarhet ha möjlighet att få sina röster hörda, så att så många olika perspektiv som möjligt tas i beaktning. Medborgardeltagande är även en del av målen för Agenda 2030 för en hållbar utveckling;

11.3 INKLUDERANDE OCH HÅLLBAR URBANISERING

Till 2030 verka för en inkluderande och hållbar urbanisering samt förbättra kapaciteten för deltagandebaserad, integrerad och hållbar planering och förvaltning av bosättningar i alla länder.

16.7 SÄKERSTÄLL ETT LYHÖRT, INKLUDERANDE OCH REPRESENTATIVT BESLUTSFATTANDE

Säkerställa ett lyhört, inkluderande, deltagandebaserat och representativt beslutsfattande på alla nivåer.

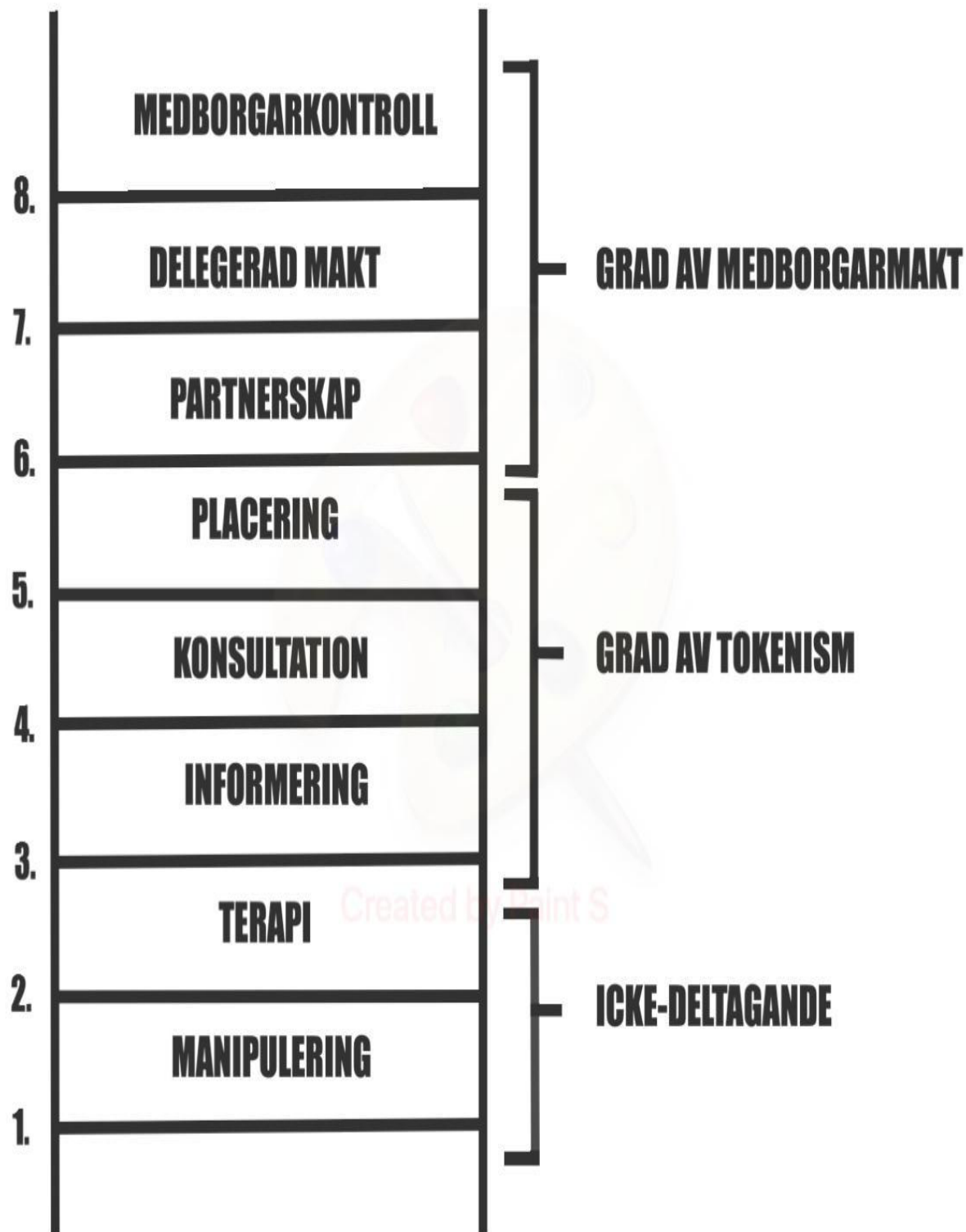
(Globala målen, c.a.)

3.2 Ladder Of Citizen Participation

År 1969 skrev Sherry R Arnstein artikeln *'A Ladder of Citizen Participation'*, som blev mycket inflytelserik i diskussionen kring medborgardeltagande i stadsutvecklingsprocesser i USA. I artikeln visualiserar Arnstein olika grader av delaktighet i form av en stega där hon formulerar i vilken grad medborgaren är delaktig i planeringen genom olika faktorer. Arnstein menar i artikeln att medborgardeltagande är själva grundbulten i demokratin och att det sanna medborgardeltagandet är detsamma som medborgarmakt. Enligt Arnstein krävs det en omfördelning av makt som möjliggör för de som tidigare varit exkluderade från politiska processer att bli inkluderade. De som tidigare varit exkluderade måste få möjlighet att vara med och bestämma över och sätta exempelvis mål, policys och budgetar. Genom detta kan de som deltar tillsammans skapa sociala reformer som leder till större rättvisa och jämlikhet (Arnstein, 1969). Arnstein påtalar dock att många processer för ökad delaktighet är tomma ord, som blir som en rökriddå för att kunna säga att allas åsikter har tagits i beaktande för att kunna bevara "status quo". Detta innebär att ingen direkt förändring sker utan att saker får fortsätta som vanligt där de som besitter beslutsmakten fortsätter att ha den i samma grad. Historiskt sett har medborgaren behövt kämpa för rätten till deltagande. Arnstein menar att i de flesta fall där makten har fördelats har detta inte skett på kommunens initiativ utan genom att dess medborgare tagit makten och att detta inte är något nytt då de som besitter makten oftast inte vill förlora den (Arnstein 1969). Arnstein delar in stegen

i åtta trappsteg som i sin tur delas in i tre olika kategorier av deltagande. Dessa tre kategorier definieras utifrån huruvida medborgarens deltagande gör någon reell skillnad eller ej;

- **Icke-deltagande:** Arnstein slår samman det första trappsteget *Manipulation*(1) och det andra trappsteget *Terapi* (2) till kategorin "Ickedeltagande". Arnstein beskriver *manipulationen* som en form av utbildning från kommunens sida, medan *terapi* är att man försöker lösa problemen genom samtal utan faktisk förändring. Dessa förhållningssätt är alltså enkelriktade, där medborgarnas åsikter inte spelar någon roll. Motiven med dessa "icke-deltagande" deltagandeformer är enligt Arnstein inte att möjliggöra för personer att delta i planeringen, utan att möjliggöra för dem med beslutsmakten att utbilda deltagarna genom att informera dem.
- **Tokenism:** Det tredje trappsteget, *Informering* (3), och det fjärde, *Konsultation* (4), menar hon är nivåer av "Tokenism". Tokenism förstås som en rent symbolisk eller slentrianmässig ansträngning för medborgardeltagande. Dessa former av deltagande innebär att det endast sker när de med beslutsakt är intresserade av att ha deltagande. I dessa former av deltagande finns inget direkt genomförande eller försäkran om att nuläget kommer att förändras. Det femte trappsteget, *Placering* (5) innebär att välja ut ett antal deltagare till exempelvis en styrelse. Här finns fortsatt en form av tokenism kvar, men det är ett steg mot en större medborgarmakt. Trappsteg fem är även det en form av tokenism, men en högre form. Här får deltagarna ge sina synpunkter, men beslutsfattarna har fortfarande all makt att bestämma.
- **Medborgarmakt:** På de tre högsta stegen på stegen ökar graden av medborgarmakt och rätten att ta beslut. Det sjätte trappsteget, *Partnerskap* (6), möjliggör för medborgaren att förhandla med beslutsfattarna. Här omfördelas makten genom deliberation mellan medborgarna och makthavarna, där de delar på planering och beslutsfattandet. Det sjunde trappsteget, *Delegerad makt* (7), innebär att medborgarna har majoriteten av makten i vissa frågor, såsom över ett planprogram. Här måste makthavarna börja köpslå, snarare än att endast besvara pressen från medborgarna. På det åttonde och sista trappsteget, *Medborgarkontroll* (8), har medborgarna majoriteten av beslutskapitalet och full kontroll över utförandet, alltså utan att vara i partnerskap med makthavarna (Arnstein 1969).



Figur 1. Egen illustration av Arnsteins 'Ladder Of Citizen Participation' (1989 s. 217)

je participe
tu participes
il participe
nous participons
vous participez
ils profitent



Figur 2. Fransk studentposter. På svenska (egen översättning):
Jag deltar; du deltar; han deltar; vi deltar; ni deltar... De gynnas. (Arnstein 1969 s. 216).

Texten påpekar att medborgardeltagandet blir till gagn för någon annan, exempelvis beslutsfattarna, mer än det gynnar medborgarna själva.

3.3 Rätten till staden

”The freedom to make and remake our cities and ourselves is, I want to argue, one of the most precious yet most neglected of our human rights.” (Harvey, 2008, s. 23).

Detta skrev samhällsgeografen David Harvey i boken *‘Rebel Cities - From the Right to the City to the Urban Revolution’* (2008). Citatet påtalar den maktlöshet invånare har vad gäller möjligheterna att forma sina städer efter sina egna önskningar och behov, och att de ständigt utesluts från beslutsfattande (Harvey 2008). Det var dock Henri Lefebvre som myntade uttrycket ”Rätten till staden” år 1968. Rätten till staden är ett krav på social rättvisa, social förändring och realisering av den potential de teknologiska och mänskliga framsteg som gjorts efter andra världskriget innebär (Marcuse 2014). Rätten till staden handlar inte om att man som individ eller grupp får tillgång till alla stadens resurser, utan att man tillskansar sig rätten att förändra och ”återuppfinna” staden efter medborgarnas vilja. Detta innebär i praktiken att staden utvecklas och förändras utefter vad medborgarna vill att den ska bli. Rätten till staden är alltså mer en kollektiv rättighet än en individuell, då återuppfinnande av staden kräver en kollektiv kraft för att få tillgång till makten över de urbana processerna. Att kräva rätten till staden är att kräva rätten till makten att påverka hur våra städer ser ut, fungerar och utvecklas, och att göra detta på ett fundamentalt och radikalt sätt (Harvey 2008).

”Rätten till staden” utgår ifrån kritisk urban teori. Kritiska urbana teoretiker menar att en annan typ av stad är möjlig och att denna föreställda stad är mer socialt rättvis, hållbar och demokratisk. Den ser bortom staden i relation till dess nuvarande sociala organisation, byråkratiska rationalitet och ekonomiska effektivitet. I stället betonar kritisk urban teori hur staden är uppbyggd rent politiskt och ideologiskt. Staden ses som en social och fysisk struktur som är formbar, föränderlig och som ständigt rekonstrueras utefter det som ses som en önskvärd utveckling (Brenner 2011). Själva *rätten* handlar inte enbart om att ge en juridisk makt eller beslutsmandat åt folket, utan även om etiska och moraliska rättigheter. Dessa rättigheter kan bland annat vara, i en västerländsk kontext, rätten till ren luft, boende, sanitet, mobilitet, utbildning och demokratiskt deltagande i beslutsfattandet. När det kommer till *staden* handlar detta inte om en specifik stad eller hur den ser ut och fungerar idag. Det handlar om rätten till en stad som den kan eller borde vara, alltså en utopisk stad som ännu inte finns. ”Staden” i ”Rätten till staden” blir på så sätt en metafor för vad som kan vara möjligt. Det handlar alltså om mer än dessa rättigheter eller om att förbättra det rådande systemet, utan det handlar även om att se att det finns andra bättre system för urbant liv som kan realiseras (Marcuse 2014).

3.4 Smarta städer

Karvonen (et. al. 2020) skriver att den urbana utvecklingen alltid varit nära sammanlänkad med den teknologiska utvecklingen. Detta är än mer tydligt idag, i framväxten av den smarta staden som ses som ett sätt för städer att utveckla sig till 2000-talets behov (2020). Agendan för smarta städer har växt snabbt över hela världen, så pass mycket att det har blivit ett nytt planeringsparadigm. Idag konkurrerar agendan för den "smarta staden" med agendan för den "hållbara staden" som framtidens stad. Smarthetsagendan kan beskrivas som socio-teknologisk, vilket innebär att sambandet mellan samhället och teknologin är ofrånkomligt. Det urbana rummet är alltså inte längre enbart relationen mellan det fysiska och det sociala, utan även det teknologiska (Karvonen et al. 2020). Att förstå relationen mellan människa, teknologi, och det fysiska rummet blir därför viktigt för att förstå stadsutvecklingen idag. Gandy (2005) drar det till sin spets och menar att städer och dess invånare blivit som "cyborger". "Cyborg" ses i detta perspektiv som kombinationen mellan det reella och det virtuella, alltså att staden är en blandning av människa och maskin (Gandy, 2005). Karvonen (et al.) skriver att trots den omfattande diskussionen finns det ingen överenskommen definition av vad smarta städer är. I diskussionen kring smarta städer möter vi en mängd definitioner och lösningar utan en existerande utbredd eller universellt erkänd definition. Idag bombarderas vi med nya diskurser om städers smarthet och intelligens, innovation. Problematiken är att det inte finns en tydlig definition på vad en "smart" stad innebär, utan att man istället får se till vad som förespråkas för smart stadsutveckling (2020). Utvecklingen av smarta städer har som mål att genom IKT förbättra stadens ekonomiska och miljömässiga prestanda, samtidigt som invånarnas livskvalitet förhoppningsvis förbättras (Karvonen, et. al. 2020). Förespråkare menar att med användning av IKT kan man lyckas med att rationalisera och effektivisera städer genom att integrera stadens annars separerade funktioner som kan verka kaotiska såsom infrastruktur, kommunal styrning och olika agendor, till en mer hanterlig och sammanhängande entitet. Förespråkare för smart urbanisering ser även IKT som ett sätt att adressera frågor om resurseffektivitet, säkerhet och övervakning, medborgarskap och deltagande (Karvonen et al. 2020). Fördelarna med smart stadsutveckling ses som att man genom ett större fokus på den lokala utvecklingen gynnar den nationella. Att ha medborgardeltagande ses i smarthetsagendan som ett viktigt tillvägagångssätt för att lösa stadens problem. Förespråkare för smart stadsutveckling menar att teknologin kan leda till framsteg i medborgardeltagande, social hållbarhet och digital inkludering och framhåller att det kan leda till en känsla av ägandeskap och ansvar för staden (Angelidou 2014).

Framväxten av agendan för smarta städer har skapat debatt kring hur stor roll teknologin kan ha i förvaltningen av det urbana. Urbana planerare har varit relativt

tysta i denna diskussion, trots att 'smarta städer'-agendan utmanar stadsplaneringens principer och praxis (Karvonen et al.). Kritiker menar att konsekvensen av smarthetsagendan för medborgarna blir ökad kontroll och övervakning samt att medborgardeltagandet inte stärks. Medborgaren blir i stället som en informationskälla genom att deras rörelsemönster följs genom mobiltelefoners GPS, utan att deras personliga upplevelser tas i beaktning då teknologin inte tillåter transparens och delaktighet. Kritiker mot smarta städer menar att medborgarna behandlas som klienter eller dataleverantörer, snarare än att man skapar mer demokratiska och hållbara städer för och med dem (Leclercq & Rijshouwe 2022). De ser att smarthetsagendan leder till de-politisering, där politiska problem anses ha teknologiska lösningar och att detta minskar den kommunala styrningen och ökar den privata där företag får mer makt. Den smarta staden blir, enligt kritikerna, därför postpolitisk, där makten ges till företag och teknikutvecklare, snarare än till de folkvalda eller medborgarna (Lynch, 2019). Många forskare menar att projekt för smarta städer inte tar hänsyn till vikten av att ha fokus på medborgarna snarare än teknologi. Smarta städer fokuserar huvudsakligen på att optimera och effektivisera exempelvis trafiksystem, resurser och olika flöden. Invånarna spelar därför en mer perifer roll, trots att de besitter förstahandskunskap kring hur staden fungerar (Hasler et.al. 2017).

3.5 Sammanfattning

Detta teoretiska ramverk visar på vikten av medborgarnas deltagande i stadsutvecklingsprocesser. Arnsteins steg och Lefebvres tankar om rätten till staden påtalar det faktum att medborgarna inte har möjlighet att fatta de beslut som rör dem. Digitaliseringen möjliggör fler tillvägagångssätt för medborgardeltagande, men frågan är om dessa kommer möjliggöra att medborgarna får mer beslutsmandat. I de kommande kapitlen ligger det teoretiska ramverket som utgångsläge i diskussionen kring det digitala medborgardeltagandet.

4. Deltagande & demokrati

Medborgardeltagande i stadsutvecklingen kan ses som en logisk förlängning av den demokratiska processen. Genom att involvera invånare i planeringsprocessen är det enklare för stadsutvecklingsprojekt att bli accepterade av dem som kommer att använda platsen i framtiden och därför blir de mer lyckade (Brabham 2009). Att föra en medborgardialog kring stadsutvecklingen är ett viktigt komplement till den representativa demokratin, då medborgarnas kunskap och erfarenhet bidrar till ett bättre beslutsunderlag (Boverket 2021). Den lokala demokratin kan stärkas genom att fler får komma till tals, att besluten är mer välgrundade och att tilliten mellan medborgare och stat ökar. Medborgarnas delaktighet i planering och engagemang i samhällsutvecklingen kan vitalisera den kommunala demokratin (Tahvilzadeh 2015).

”En demokratisk stat lever för och genom sina medborgare. Den äger ingen annan legitimitet än den som medborgarna ger den. Men ett styre som upphört att intressera sig för medborgarna, upphör också att intressera medborgarna (SOU 2000, s. 17).

4.1 Medborgardialog

Medborgardialog är mötet mellan politiker, förtroendevalda och medborgare. Detta kan vara i form av samråd, webbpaneler, referensgrupper och andra liknande möten. Ett mål för medborgardialogen är att stärka den politiska jämlikheten genom att underlätta för marginaliserade grupper att delta, både i fysiska och virtuella rum. Medborgardialoger ses som ett sätt att fördjupa den lokala demokratin (Tahvilzadeh 2015a). Genom medborgardialog skapas ett förtroende mellan kommunen och dess medborgare. En dialogprocess som är väl genomförd ger en större förståelse mellan planerare, beslutsfattare och medborgare även om full konsensus inte uppnåtts. Dock får inte dialogen förändra den representativa demokratin, där förtroendevalda har rätten att fatta besluten (Boverket 2021).

Medborgardialog skapades mot bakgrund av 1990-talets kriser, då nationalstaten utmanades av en ökande globalisering och av att Sverige gick in i EU. Samtidigt tappade partierna under kort tid många medlemmar, färre gick och röstade och förtroendet för politikerna sjönk. Man såg ett behov av att anpassa demokratin till samhällets förändrade villkor då det inte sågs möjligt längre att makten skulle finnas i ett enda maktcentrum. En utveckling mot *”alltmer självständiga och oberoende medborgare”* genom decentralisering och lokala initiativ skulle i stället uppmuntras. För detta föreslogs en relativt radikal förändring för svensk demokrati. Man såg att demokratins minsta beståndsdelar bestod av medborgarnas moraliska

egenskaper, strävan efter autonomi och självförvaltning. Detta nya ideal skulle förverkligas genom att möjliggöra för medborgare att påverka politiska processer genom olika deliberativa inflytandekanaler, som utmanade den etablerade representativa valdemokratin. Dessa sågs som ett sätt att väcka medborgarnas intresse för politik, och att ett ökat politiskt deltagande mellan valen kunde leda till ett högre partiengagemang och valdeltagande, och att nya former av deltagande kunde främja jämlikhet. Kommunerna sågs som en mycket viktig aktör för att stärka medborgarnas möjligheter till politiskt deltagande, och därigenom föddes medborgardialogen som vi känner den idag. Sedan år 2002 har alla regeringar förespråkade medborgardialog (Tahvilzadeh 2015a).

4.2 Lagstadgat deltagande

Syftet med att lagstadga medborgardeltagandet kan ses som ett svar på de medborgerliga protester som förekommit mot olika stadsutvecklingsprojekt och efter ett medborgerligt krav på ökat medborgarinflytande. Att lagstadga medborgardeltagande sågs därför som en lösning på problematiken att beslut som tagits utan allmänhetens medverkan i beslutsprocessen hade svårt att bli allmänt accepterade (Henecke & Khan 2002).

Sverige har idag samrådsskyldighet, vilket innebär att en kommun ska samråda med dess invånare om detaljplaner och översiktsplaner. Kommuner ska enligt Plan- och Bygglagen (PBL) samråda med bland annat boende, sakägare, lantmäterimyndigheten och länsstyrelsen om förslag på detaljplaner. Detta för att samla in kunskap för att förbättra beslutsunderlaget och att ge berörda möjlighet att ge synpunkter på planförslaget (Boverket 2021). Formen för samråd är inte reglerat förutom när det gäller dem som ska delta enligt lagen, vilket innebär att samrådets form kan därför variera och anpassas efter varje situation. Ett samråd kan genomföras genom bland annat fysiska möten på den plats planförslaget handlar om, genom informationsutskick och offentliga möten. Själva formen för hur synpunkterna från dem som berörs av planförslaget synpunkter ska samlas in är inte heller reglerade, men de ska tas i beaktning och hanteras oavsett hur de kommer in. Det finns inte heller någon bestämmelse kring hur länge ett samråd ska pågå, utan det anpassas utefter hur komplicerad planeringsuppgift det är. Det kan även behövas hållas fler möten eller att möten tas om för att själva syftet med samrådet ska uppfyllas (Boverket 2022). PBL (2010:900) handlar om just formen för samråd och vem som har lagstadgats rätten att vara delaktiga på samråd;

Plan- och bygglag (2010:900) 5 kap. 11, 12 §§

11 § I arbetet med att ta fram ett program enligt 10 § eller ett förslag till en detaljplan ska kommunen samråda med

1. länsstyrelsen, lantmäterimyndigheten och de kommuner som berörs,
2. de kända sakägarna och de kända bostadsrättshavare, hyresgäster och boende som berörs,
3. de kända organisationer av hyresgäster som har avtal om förhandlingsordning för en berörd fastighet eller, om någon förhandlingsordning inte gäller, som är anslutna till en riksorganisation inom vars verksamhetsområde en berörd fastighet är belägen, och
4. de myndigheter, sammanslutningar och enskilda i övrigt som har ett väsentligt intresse av förslaget.

Kommunen behöver dock inte samråda med bostadsrättshavare, hyresgäster, boende eller organisationer av hyresgäster, om det är uppenbart att förslaget saknar betydelse för dem. För samråd enligt första stycket 2-4 är det tillräckligt att kommunen ger tillfälle till samråd. Lag (2020:76) . (SFS 2010:900).

Trots framsteg och lagstadgande av medborgardeltagandet i stadsutvecklingen finns det även kritik mot denna. Forskare menar att medborgardeltagandet idag har för snäva ramverk och att detta upprätthåller och förstärker top-down styrningen av stadsplaneringen, alltså att det gynnar kommunen snarare än dess invånare. Medborgarna har fortsatt endast en reaktiv roll då deras åsikter oftast inhämtas vid tillfällen som samråd eller utställningen av en detaljplan. Kritiker menar att medborgarna bör få en proaktiv roll, där de kommer in tidigare i planprocessen för att deras åsikter ska tas i beaktning och kunna påverka utfallet mer. Denna förändring kräver en utökad dialog mellan politiker, planerare och medborgare. Boverket föreslår bland annat att medborgarna ska ges en formell rätt att ta egna initiativ till planering, som sedan provas i en kommunal nämnd. Därtill finns det behov att göra tydligare bestämmelser med förpliktelser för myndigheter att ta medborgarnas åsikter i beaktning i varje fas av planeringsprocessen (Henecke & Khan 2002). Ofta är samråd till största delen informativa kring de planer som ska diskuteras, då kommunen redan tagit beslut kring planen. Boverket menar att om en kommun i stället tar initiativ till medborgardialog innan beslut tagits, så kan medborgarnas åsikter, kunskap och erfarenheter väsentligt förbättra beslutsunderlaget. Boverket förespråkar därför att de berörda ska inkluderas tidigt i planprocessen, då detta bland annat minskar risken för överklaganden (Boverket 2022).

4.3 Planerarens roll

I den klassiska texten *'Dilemmas in a General Theory of Planning'* från år 1973 av Horst W. J. Rittel och Melvin M. Webber, diskuteras utvecklingen av planerarens roll och de problem som denne möter i sin yrkesroll. Texten har idag nästan femtio år på nacken och planerarens roll har fortsatt att förändras, men den ger en god beskrivning av planerarens roll;

"The professional's job was once seen as solving an assortment of problems that appeared to be definable, understandable and consensual. He was hired to eliminate those conditions that predominant opinion judged undesirable (...). But now that these relatively easy problems have been dealt with, we have been turning our attention to others that are much more stubborn (...). The seeming consensus (...) is being eroded by the growing awareness of the nation's pluralism and of the differentiation of values that accompanies differentiation of publics." (Rittel & Webber 1973 s. 156)

Citatet ger en förståelse över hur planerarens arbete gått från att lösa tämligen "enkla" problem såsom bristande sanitet, för få bostäder eller dålig framkomlighet i städer. Tidigare kunde planeraren enkelt definiera problemet, exempelvis att en plats översvämmas, och lösa detta genom att bygga ut avloppssystemet, att det fanns bostadsbrist och därför bygga fler bostäder eller anlägga nya gator för att förenkla mobiliteten. Rittel & Webber påpekar att det var enklare att nå konsensus, i Habermas mening, tidigare då problemet var enkelt att definiera och hade en tydlig lösning. Nu när dessa problem är "lösta" (dessa problem har ju trots allt inte försvunnit – egen kommentar) har planerarens jobb kommit att även handla om effektivisering, inkludering och lösning av andra problem som inte är lika "enkla", såsom att lösa klimatkrisen och jämlikhetsfrågor (egna exempel). Rittel & Webber beskriver de problem som planeraren möter som ett "wicked problem". Ett "wicked problem" kan kännetecknas genom att det inte har en definitiv formulering, att problemet inte har en tydlig lösning och att problemet är unikt i sitt sammanhang (och även lösningen på det). En lösning på ett "wicked problem" är inte rätt eller fel, utan bättre eller sämre. Dessutom kan ett "wicked problem" betraktas som ett symptom på ett annat problem, och beroende på hur man ser på det problemet avgör det problemets lösning. "wicked problem" blir aldrig helt lösta, utan i bästa fall blir de lösta om och om och om igen (Rittel & Webber 1973).

Ett av problemen som den samtida planeraren möter är just det hur man ska skapa goda möjligheter för medborgardeltagandet. Planeraren besitter ett stort ansvar i själva mötet med medborgare, detta inte minst på grund av den makt som planeraren har. Denna makt handlar om kunskapsövertag, val av planeringsmetoder och tolkningsföreträde. Denna fråga om makt finns i alla medborgardeltagandeprocesser, om huruvida man löser problem, mobiliserar och bygger upp det sociala kapitalet hos medborgarna. Det skiljer sig även i hur mycket makt beslutsfattare och planerare är villiga att ge medborgarna och därför är

planerarens roll grundläggande i hur medborgarna upplever sina möjligheter till delaktighet i planeringen. Detta handlar om vilka värderingar eller normer planeraren har i mötet med medborgarna och de tillvägagångssätt den väljer för att åstadkomma själva mötet. Planeraren möter även begränsningar i skapandet av deltagandeprocesser, såsom tids- och kostnadsperspektiv. De behöver även beakta maktrelationer i planeringen och avgöra i vilken mån och utsträckning medborgardeltagandet ska påverka planeringen. Det är alltså faktorer såsom planerarens personliga inställning och de möjligheter den har för att genomföra medborgardeltagandeprocesser som påverkar själva utformningen och graden av deltagande (Khakee 2006).

4.4 Digitaliseringens påverkan på deltagandet

I SKR:s (då SKL) rapport 'IT-verktyg i demokratins tjänst' från 2010 står det att Sveriges kommuner och landsting står inför utmaningar som den digitala utvecklingen skapar. Detta kräver att strategier för dialog, information och kommunikation behövs utvecklas och kompletteras. Strategier bör skapas för hur man ska implementera dessa. De utmaningar de formulerade år 2010 var att:

- Synliggöra det representativa systemet och politiken på hemsidan
 - Synliggöra hur medborgarna har möjlighet till kontakt och utöva inflytande
 - Presentera information på ett mer lättillgängligt sätt genom bild och ljud
 - Utveckla möjligheter för medborgarna att uttrycka sina åsikter och utöva inflytande
 - Utveckla möjligheter för medborgarna att diskutera idéer och förslag med varandra
- (SKR 2010 s. 11).

Citatet är gammalt men det uttrycker ett behov av att möjliggöra digitalt medborgardeltagande. Det påtalar att kommunen bör tillhandahålla lättillgänglig information och skapa forum för deliberation online. 12 år senare har detta till viss del kommit i gång, vilket ska diskuteras i kommande stycken. Utveckling av digitalt deltagande kan ses i många länder, men möjligheterna för att implementera detta kan anses vara bättre i Sverige jämfört med många andra länder. Detta beror på den utbredda tillgången och användningen av internet, vilket är en grundläggande förutsättning för det digitala deltagandet (SOU 2016). Sveriges Kommuner och Regioner (SKR) skriver att i takt med att samhällsplaneringsprocessen blir alltmer digitaliserad finns möjligheten att med hjälp av digitala verktyg följa ärenden, ha samråd och medborgarinflytande i processen. Detta har även lagstadgats, då kommuner och regioner sedan den första januari 2018 måste ha en "digital anslagstavla" på sin webbplats. Där ska fullmäktiges sammanträden, protokoll och information om hur beslut kan överklagas vara tillgängligt för medborgarna (SKR 2019).

Idag används flera digitala verktyg för medborgardialog i Sverige, vilket även uppmuntras av bland annat Sveriges Kommuner och Regioner. I deras rapport *'Guide för ett smart samhälle - Utveckling av Internet of Things, datahantering och digitala tjänster'* från 2019 står det att digitaliseringen möjliggör en effektivisering i dialogen mellan kommunen och dess medborgare. Detta då medborgardeltagandet blir allt viktigare och att medborgardeltagande är en demokratisk fråga. Digitala kommunikationskanaler ses som en viktig möjlighet för att få fler att engagera sig att delta i samhällsplaneringen (SKR 2019). Vidare skriver SKR att *"digitaliseringen ökar kommuners och regioners möjlighet att ta vara på medborgarnas engagemang och kompetens"*. SKR menar att i dagens informationssamhälle vill medborgare delta i dialoger och debatter i större utsträckning, och inte längre vara passiva mottagare av information (SKR 2022). I Statens offentliga utredning "Digitaliseringens effekter på individ och samhälle" av Digitaliseringskommisionen från 2016 konstaterar de att digitaliseringen kommer att radikalt förändra formerna för demokratin. Enligt kommissionen kommer digitaliseringen att öka möjligheten för fler medborgare att vara delaktiga och ta initiativ och att detta bidrar till en ökad transparens mellan politiker, förtroendevalda och medborgare. Den kan även skapa nya former av engagemang, vilket är ett behov då deltagandet i föreningar och politiska partier har sjunkit sedan 1990-talet. De politiska partiernas försämrade förmåga att agera länk mellan medborgare och de valda representanterna kan förstås i relation till den digitala revolutionen och individualiseringen av samhället. Denna digitala kommunikationsteknologiska revolution handlar om de förändringar som sker på grund av kommunikationsmedlet i sig. Internet har förändrat formen för maktutövning, normskapande och identitetsbildning vilket påverkar samhället och politiken. Maktfördelningen har förändrats i takt med att samhällsgemenskapen fragmenteras. I stället har den enskilde individen fått en större frihet när de kollektiva organisationerna, såsom partier och fackföreningar, förlorat makt. Digitaliseringen och individualiseringen påverkar medielandskapet. Antalet plattformar för politisk debatt och nyhetsrapportering ökar i snabb takt (Bjereld & Demker 2016). Därtill anses internet vara ett bra sätt att öka medborgarnas politiska engagemang och att internet ska användas för att säkerställa statlig transparens och öka medborgarnas deltagande i politiska processer (SKR 2019).

Det digitala deltagandet växer snabbt på den politiska arenan och skapar möjligheter för utvecklingen och demokratiseringen av den representativa demokratin. I takt med att fler lämnar politiska partier och att förtroendet för politiker och institutioner minskar och likväl valdeltagandet behövs nya sätt för att skapa en starkare relation mellan medborgare och institutioner (Åström & Sedelius 2010). Digitaliseringen har även konsekvenser för den representativa demokratin. Den har skapat nya möjligheter för individen att engagera sig, men lika mycket försvagat attraktiviteten speciellt hos de yngre att engagera sig i traditionella

organisationer, såsom partier och folkrörelser. Det spontana individuella engagemanget online ses ofta som ett hot mot den representativa demokratis möjlighet till att skapa goda band till medborgarnas intresse. Kontrasterande har den representativa demokratin dock stärkts med anledning av internet, då frågor snabbt kan diskuteras samt att de förtroendevalda kan lättare diskutera och svara på frågor genom sociala medier (Bjereld & Demker SOU 2016).

4.5 Sammanfattning

Detta kapitel har tagit upp de lagar och regler som gäller för svenskt medborgardeltagande, och även det arbete som krävs för att stärka den inom ramen för den representativa demokratin. Detta sätter den ram som medborgardeltagande kan ske inom och dess möjligheter att förstärka deltagandet, och i detta det digitala deltagandet. Planeraren har en viktig roll i hur deltagandeprocesserna sker och i hur man tacklar svåra problem som kommer med planeringsprocessen. Utvecklingen av informations- och kommunikationsteknologin har skapat fler verktyg för medborgardeltagande i stadsutvecklingsprocesser, vilket kommer att diskuteras i nästa stycke.

5. E-deltagande planering

För att bygga vidare på det förra kapitlet om demokrati och deltagande och digitaliseringens påverkan på detta kommer detta kapitel handla om e-deltagande planering, alltså det digitala deltagandets. Kapitlet handlar om de fördelar som digitalt deltagande kan bära med sig. Digitaliseringen erbjuder nya möjligheter och tillvägagångssätt för invånaren att tycka, tänka och delta på ett enklare sätt i stadens utveckling och överbrygga hinder som finns för medborgardeltagande (Barnett 2014). E-deltagande kan definieras som användningen av teknologier som uttryckligen nyttjas för att öka och fördjupa demokratiskt deltagande. Denna definition fokuserar just på användningen av digitala verktyg som är särskilt utformade för att främja demokratisk utveckling. Dessa plattformar är skapade med syftet att hämta, analysera, visualisera och dela information (Gilman 2017). Med den utbredda användningen av datorer, mobiltelefoner, internet och sociala medier har medborgare fler möjligheter och tillvägagångssätt för att kunna uttrycka sina åsikter. Deltagande planering kan på så sätt bli än mer relevant då möjligheterna med denna teknologi inte kan ignoreras.

Digitalt medborgardeltagande är alltså medborgares användning av digitala plattformar för att engagera sig i offentliga frågor och demokratiska processer. Målet med e-deltagande är att motivera och engagera en bredare grupp av medborgare för att säkerställa ett mer pluralistiskt deltagande som utmärks av åsikts- och kulturmångfald, tillgängliggöra kvalitativ och lättillgänglig information, transparens och en ansvarsfull kommunal styrning (Thiel & Fröhlich 2017).

5.1 IKT & Medborgardeltagande

Informations- och kommunikationsteknologier (IKT) innefattar bland annat mjukvaruapplikationer, datorer, telefoner och internet, det vill säga allt som hanterar elektronisk information. Användning av IKT ses som ett effektivt sätt att hantera bristerna och lösa problematiken med deltagandeprocesser då det underlättar deltagandet då det inte kräver att man är på en plats en viss tid, eller andra faktorer som gör att man väljer att avstå från att delta (Hasler et al. 2017). Digitala plattformar för medborgardeltagande har som syfte att stärka medborgarnas inflytande i planeringsprocessen genom att tillhandahålla lämpliga kommunikationskanaler mellan medborgare och beslutsfattare. Detta samtidigt som de möjliggör för medborgare att hantera utmaningarna i städerna och skapar möjligheter till sin egen fördel genom teknologiska innovationer. Genom att möjliggöra lättare kommunikation mellan medborgare och beslutsfattare är

plattformarnas mål att hitta lösningar på fysiska, sociala och politiska problem i städerna. Användningen av digitala verktyg för deltagande i stadsutvecklingen har blivit alltmer populärt de senaste tio åren. Olika plattformar, tekniker och applikationer har utvecklats för att möjliggöra fler kanaler för medborgardeltagande. Medborgardeltagandet i det offentliga har således förändrats på grund av den digitala utvecklingen som skapat nya kommunikationskanaler mellan medborgare, institutioner och förvaltningar (Gün et al. 2017).

IKT har förändrat möjligheterna för medborgardeltagande både för beslutsfattare och för medborgarnas självorganisering (Gün et al. 2017). De möjliggör nya tillvägagångssätt för medborgardeltagande och kan göra att medborgarna får fler beslutsmandat. De har potentialen att stärka planeringsprocesser och motverka de traditionella barriärerna som finns för medborgardeltagandet. Detta då de möjliggör för dem som inte har tid, råd eller om det finns andra faktorer som hindrar dem från att delta, i stället kan delta online. Detta kan möjliggöra att fler och en mer mångfaldig grupp deltar i olika planeringsprocesser eller aktiviteter (Afzalan & Muller 2018). Det finns dock fortsatt problem med hur man går tillväga för att utveckla medborgardeltagandet, och att diversifiera de aktörer som är med och skapar lösningar för urbana problem. Att inkorporera teknologiska lösningar ses därför som en nödvändighet, då internet kan agera medel för att möjliggöra att fånga upp kollektiv intelligens hos ett större antal invånare än vad ansikte-mot-ansikte-möten kan göra (Kitchin 2019). Verktyg för e-deltagande är designade för att stödja samskapande planerings- och beslutsfattareprocesser och de varierar i sina funktioner och ändamål. De adresserar även de hinder som finns rent organisatoriskt, socialt och tekniskt som ofta försvårar för medborgardeltagandet, då många problem beror på praktiska faktorer som begränsar planeringsprocesser, såsom att man ska infinna sig på en plats en specifik tid (Afzalan & Muller, 2018). IKT skapar fler sätt för att samla in medborgarnas åsikter, idéer eller synpunkter genom användning av exempelvis interaktiva kartor, mobilapplikationer, crowdsourcing och olika samarbetsplattformar (Hasler et al. 2017).

5.2 Crowdsourcing

Trots att vikten av deltagande i dagens digitala, postindustriella samhälle har blivit allmänt erkänt som det bästa sättet för att lösa samhällets problem krävs det fortsatt arbete för att fördjupa och diversifiera medborgardeltagandet. De fysiska mötena drar inte tillräckligt många deltagare och gruppen som besöker dem är alltför homogen. Ett argument för ett bredare medborgardeltagande och medborgardialog är att det kan motverka teknokrati. Teknokrati innebär att en liten grupp av experter har makten över beslut som angår de flesta. Detta är problematiskt då komplexa

problem behöver fler perspektiv för att kunna lösas på bästa möjliga sätt (Anastasiu 2019).

Crowdsourcing är en metod för att samla in lokal kunskap från en stor del av befolkningen och utnyttja den kollektiva kunskap som olika grupper besitter för att skapa alternativa lösningar på olika planeringsproblem. Denna lokala kunskap handlar om förståelse kring områdesspecifika egenskaper som kommer från egna upplevelser och som legitimeras genom diskussioner med grannar, narrativ och publika forum till skillnad från professionell kunskap som genereras från forskning och media (Brabham 2009). Genom att använda sig av verktyg för e-deltagande kan planerare på ett enklare och mer effektivt sätt crowdsourca och fråga invånare i olika bostadsområden om alternativa sätt att utveckla området (Afzalan & Muller 2018). För att möjliggöra crowdsourcing är det viktigt oavsett om denna sker fysiskt, men desto mer om den sker genom digitala plattformar, att det varit en ”aggressiv” marknadsföring. Detta för att så många som möjligt ska ha fått informationen om att den specifika deltagandeprocessen finns, för att så många som möjligt ska kunna delta. Denna marknadsföring ska nå ut till många för att ge en blandning av åldrar, kön, etnicitet, socioekonomi etcetera. Detta kan ske genom bland annat pressmeddelanden, betalda annonser, genom digitala nätverk och gerillamarknadsföring, för att dra så många som möjligt till den digitala plattformen. Forskning har visat att icke-expertkunskap har varit allmänt gynnsam för planeringsprocessen då perspektiven från individer som inte besitter expertkunskap om urban planering kan komma med kreativa lösningar som kan fungera i den lokala kontexten. Lokal kunskap är den specifika förståelsen för omständigheter, händelser, karaktärsdrag och relationer som invånare besitter kring sitt grannskap. Den kommer ifrån livserfarenheter och är empirisk. Kunskapen legitimeras genom att den delas av andra och blir ett narrativ som bygger på lokal historia och kultur, jämfört med professionell kunskap som kommer ifrån forskning, lagar eller media. Planerare kan komma på samma lösningar som invånarna, men i många fall saknas då lokal förankring för att resultatet ska bli så lyckat som möjligt (Brabham 2009).

Lokal kunskap betonar vikten av medborgares empiriska förståelse av kontextualiserad, relevant och målinriktad information om lokala förhållanden såsom om trafik och mötesplatser. Forskare inom det urbana området menar att planerare behöver mer och bättre kunskap om hur invånarna ser på planeringsfrågor och den lokala miljön. För att kunna ”crowdsourca” måste kommunen, alltså politikerna och planerarna, klargöra de problem den vill ha hjälp med frågor om var, när och hur (Afzalan & Muller 2018).

5.3 On-line, off-line eller både och?

Det finns fördelar med fysiskt deltagande som försvinner när kommuner använder sig av digitala deltagandeplattformar. Ett exempel på detta är att digitala plattformar ofta inte möjliggör tvärsidig kommunikation mellan beslutsfattare och medborgare. Detta då diskussion är lättare att genomföra mellan personer som möts ”i verkligheten” snarare än online, då många digitala plattformar endast möjliggör för deltagaren eller planeraren att lämna kommentarer, till skillnad från diskussionsforum. Därför kan digitala deltagandeplattformar vara ett första steg i deltagandeprocessen där personer sedan bjuds in till fysiska möten för att gå igenom den information som samlats in online. Onlineforum kan alltså ses som första kontakten, som sedan kan byggas på med ett fysiskt möte för att deltagarna ska kunna lära känna varandra och lättare föra diskussion för att nå konsensus angående exempelvis en detaljplan (Afzalan & Muller 2018).

Förespråkare för e-deltagande understryker att det fortsatt krävs fysiska möten och att digitala teknologier inte är ett substitut för offentlig förvaltning, utan snarare ett komplement (Gilman 2017). Genom att kombinera digitala plattformar med fysiska träffar menar förespråkare att det finns en unik möjlighet för decentralisering av makt och beslutsmandat, vilket motiverar civilsamhället och ger en möjlighet att utveckla demokratin. En av de mest distinkta funktionerna av digitala teknologier är att de når ut till en större och mer mångfaldig och bred publik, då det sänker tröskeln för själva deltagandet genom att det tar bort tids- och platsberoendet. Digitala teknologier kan rent teoretiskt möjliggöra ett mer jämlikt offentligt rum där invånare i staden kan bli mer delaktiga, där de går från att vara passiva mottagare av kommunal styrning till att vara aktiva deltagare och medskapare av stadsutvecklingen. Online/offline-dynamiken möjliggör för civilsamhället och aktivister att självorganisera sig, engagera sig med lokala myndigheter och gemensamt och öppet fatta beslut som rör deras samhällen. Förmodligen är denna omvandling av politisk praxis inom kommuner en del av en större och mer mångsidig berättelse om samarbete där själva tekniken är ett verktyg för att skapa ett partnerskap mellan kommunen och dess medborgare (Husain et al. 2019).

5.4 Top-Down eller Bottom-Up?

Det går att särskilja två olika typer av plattformar för digitalt deltagande beroende på vem det är som driver dessa. Om en digital deltagandeplattform skapas och ägs av kommunala institutioner eller privata företag kommer plattformens funktioner att reflektera kommunens eller företagets intressen. Om däremot teknologin, eller

plattformen, ägs av medborgarna kommer dessa däremot att reflektera de problem som är viktiga för invånarna i en stad (Husain et al. 2019).

Plattformar som är skapade av planerare från kommunen, det privata näringslivet eller icke-vinstdrivande organisationer med syftet att åstadkomma medborgardeltagande, är ofta mer strukturerade och har tydligare mål än medborgardrivna digitala deltagandeprocesser. Detta då de har mer kontroll över vilken typ av data som de vill samla in, exempelvis om en specifik utvecklingsplan kommunen har tagit fram (Afzalan & Muller 2018). När det är politiska aktörer eller institutioner som skapar dessa digitala plattformar tenderar dessa att ofta endast bli informerande med svaga former av medborgardeltagande. När medborgarna ska använda sig av dessa plattformar oavsett om de är skapade av staten, ett politiskt parti, en kommun eller ett företag, kommer deltagarna oftast att få acceptera användarvillkor och behöva förhålla sig till politiska eller företagsmässiga mål. Detta riskerar att skapa en känsla av att ens deltagande inte spelar någon roll och att möjligheten att kunna vara kreativ förminskas till att godkänna eller inte godkänna deras villkor (Stortone & Cindio 2016).

Den andra typen av plattform är medborgares självorganiserade plattformar. Dessa kan vara exempelvis Facebook-grupper för ett bostadshus eller bostadsområde eller olika forum där diskussioner förs av stads- eller grannskapsinvånarna, om exempelvis säkerhet eller organiserande av lokala evenemang och liknande. Planerare som bjuds in till dessa plattformar kan använda dem för att få information från de boende, diskutera och engagera allmänheten i planeringsprocesser. Dessa typer av plattformar är oftast bättre på att skapa konsensus och förtroende jämfört med de plattformar som är styrda av exempelvis en kommun, företag eller organisationer. Deltagarledda plattformar skapar ofta större mobilisering samt starkare band mellan invånarna och självorganiserade aktiviteter (Afzalan & Muller 2018).

5.5 Mobilisering eller förstärkning?

Digitala sociala nätverk kan bidra till att sprida politiskt engagemang och mobilisera medborgare som tidigare varit inaktiva (Karlsson & Åström, 2015). Forskning kring digitalt deltagande tar upp att digitala plattformar antingen kan leda till mobilisering eller förstärkning av dem som deltar, vilket även gäller för det fysiska deltagandet (Afzalan & Muller 2018). Förhoppningen är att genom digitala verktyg kunna förändra rollen invånare spelar i utvecklingen av sina städer. Genom att medborgarna blir mer involverade i planeringsprocessen då den blir mer lättillgänglig genom digitala verktyg kan de gå från att vara passiva mottagare av

information till aktiva aktörer, där invånarna kan bli medplanerare genom att skicka in förslag och diskutera sina idéer (Hasler et al. 2017).

Användningen av internet ses således att ge möjlighet att mobilisera fler individer att delta i stadsutvecklingen genom att det minskar kostnaderna som finns för att delta, exempelvis tiden det tar att ta sig till och från en möteslokal, vilket underlättar för dem med mindre resurser att delta. Mobiliseringen påtalar hur planerare engagerar medborgare för att få stöd för planförslag, aktiverar aktioner och får bred uppslutning för att nå olika kommunala mål. En förhoppning är att digitalt deltagande kan spilla över och påverka det fysiska deltagandet positivt. E-deltagandet ses som en möjlighet att göra steget till att delta kortare och att detta kan leda till att de som deltar digitalt börjar delta ”off-line” (Tai et al.). De digitala plattformar som är deltagarledda kan vara mer kraftfulla i att mobilisera samhället kring att skapa eller implementera en plan eller olika aktiviteter jämfört med planarledda plattformar, vilket planerare måste ta hänsyn till (Afzalan & Muller 2018). Andra menar däremot att e-deltagande riskerar att endast förstärka de strukturer som redan finns i de fysiska deltagandeprocesserna. Detta innebär att de som inte har deltagit innan kommer att fortsätta att inte delta, medan de som deltagit off-line kommer att bli än mer engagerade online. Deltagande, oavsett om det är online eller off-line, beror på socioekonomiska förutsättningar såsom utbildning men även i det digitala deltagandet tillgången till mobiltelefon eller dator. Detta innebär att medborgare som inte deltar inte kommer att bli mer motiverade eller intresserade av politiska frågor bara för att nya plattformar för deltagande dyker upp online. Enligt denna uppfattning kommer detta leda till ett än mer ojämlikt deltagande. De som engagerar sig politiskt utanför det digitala är mer troliga att delta online. De som blir ”förstärkta” är alltså de som redan är mobiliserade, och eftersom dessa redan är de som hörs är det dessa som blir lyssnade på i största grad. Därför krävs aktivt arbete för att den tysta majoriteten ska få komma till tals (Afzalan & Muller 2018). Det har alltid varit värdefullt för beslutsfattare att lyssna på allmänheten, speciellt den ”tysta majoriteten”. Den tysta majoriteten är de som inte är mobiliserade eller organiserade kring en viss fråga. Den ”högljudda minoriteten” är alltså de som redan format en åsikt och som överröstar de tysta, som har en minst lika viktig röst (Soneryd 2021).

5.6 Sammanfattning

I detta kapitel har deltagande planering studerats utifrån ett digitalt perspektiv. En agenda för ”smarta städer” har växt fram för att effektivisera stadens funktioner. Detta har fått kritik, men det möjliggör även funktioner för digitalt medborgardeltagande. Digitalt deltagande kan möjliggöra för fler att delta genom att planerare ”crowdsourca” medborgarnas åsikter. Det digitala deltagandet är inte

ett alternativ till fysiskt deltagande, utan ska ses som ett komplement. Man kan särskilja mellan två olika former av digitala deltagandeplattformar; de som är skapade av kommun eller företag, eller medborgare själva. Genom att det sänker tröskeln kan det mobilisera fler att delta, men även förstärka de som redan deltar. I nästa kapitel ska fem exempel ges på digitala deltagandeplattformar och analyseras.

6. Analys av digitala deltagandeplattformar

I detta stycke kommer fem digitala deltagandeplattformar att presenteras och analyseras utifrån deras olika funktioner. Dessa är e-petitionsplattformen **Malmöinitiativet**, dialogplattformen **Placetoplan**, appen **Skaparstaden** som bygger på Augmented Reality (AR) och **Decidim** och **Consul** som har öppen och fri källkod. För dessa har intervjuer gjorts med personer som arbetar med de olika plattformarna och observationer. Därefter kommer förslag på utvecklingen av dessa ges och de kommer att placeras på Arnsteins stege och en diskussion om de begränsningar som finns för digitalt medborgardeltagande kommer att föras.

6.1 E-petitionsplattform

E-petitionsplattformar är webbplatser där medborgare online lämnar in förslag på åtgärder som riktar sig mot politiska institutioner. Dessa kan stödjas av andra medborgare genom underskrifter, eller genom röstning på olika förslag. E-petitioner syftar ofta till att öka det medborgerliga inflytandet i beslutsprocesser, men inte till att överföra beslutsmakten till medborgarna. Systemet involverar alltså medborgarna i beslutsprocessen utan att frånta de förtroendevalda ansvaret för det politiska själva beslutsfattandet (Åström & Sedelius 2010). Ett mål för e-petitioner är alltså att öka engagemanget i den representativa demokratins institutioner. I detta ingår att stärka individer snarare än organisationer, öka medborgarnas minskande politiska engagemang och mobilisera medborgare som varit inaktiva eller underrepresenterade (Karlsson & Åström 2015). I Sverige har flera kommuner börjat med att erbjuda medborgarna alternativa metoder för att väcka initiativ i en nämnd eller fullmäktige, såsom e-förslag eller e-petitioner. E-petitioner har kommit att bli en relativt vanlig form av deltagande internationellt sett, men i Sverige har den fått begränsad användning och uppmärksamhet (Karlsson & Åström 2015). En risk som finns är att e-petitioner, som tidigare beskrivits, förstärker dem som redan är mobiliserade och aktiva i deltagandeprocesser, och inte dem som inte deltar. Trots att de lägre barriärerna ökar deltagandet är det inte säkert att detta gör politiken mer jämlik. Ett av argumenten för e-petitioner är att det är ett sätt att göra deltagande enklare. Att det är just enkelt ses som en möjlighet att mobilisera de grupper som annars inte deltar. Internationella studier av e-petitioner visar dock att dessa inte har en större betydande positiv påverkan på den politiska jämlikheten (SOU 2016b). Frågan som ställs blir därför om e-petitioner har en verklig möjlighet att öka deltagandet inom den representativa demokratin (Karlsson & Åström 2015).

6.1.1 Malmöinitiativet

Sedan år 2008 har Malmö stad en digital e-petitionsplattform vid namn Malmöinitiativet, vilket var den första av sitt slag i Sverige (Karlsson & Åström 2015). Malmöinitiativet fungerar så att den som är folkbokförd i Malmö kan lämna in olika initiativ, kommentera och rösta på andra personers förslag. Om ett initiativ som publicerats i e-tjänsten får fler än 100 röster tas detta upp och behandlas av den ansvariga politiska nämnden som hanterar frågor som initiativet rör, exempelvis att initiativ angående trafik hamnar hos fastighets- och gatukontoret (Malmöinitiativet u.å.). Sedan starten har tusentals förslag laddats upp på plattformen. I skrivande stund (5 juli 2022) har Malmöinitiativet fått in 86 initiativ sedan första januari 2022. Av dessa har 16 förslag fått fler än 100 röster. 42 av de 86 förslagen handlar om trafik- och mobilitetsfrågor. Majoriteten av initiativen handlar om centrala delar av Malmö (Malmö.se/malmöinitiativet). Malmöinitiativet marknadsförs bland annat genom tidningen "Vårt Malmö" som går ut till alla hushåll i staden, men även på Malmö stads hemsida och Facebook-sida (intervju 1). Före år 2019 fanns det två kanaler för invånare i Malmö att lämna in förslag, initiativ eller petitioner till kommunen. Förutom Malmöinitiativet fanns Medborgarförslaget, som innebar att man skickade in brev till den stadsdelsnämnd där man själv bodde. Endast ett förslag krävdes för att stadsdelsnämnden skulle vara tvungen att ta upp ärendet. För att underlätta arbetet för både kommunen och göra det mindre förvirrande med två kanaler bestämde kommunen att avsluta arbetet med Medborgarförslaget och endast använda sig av Malmöinitiativet. Man såg även att det var mer effektivt med en digital plattform, än som med Medborgarförslaget fysiska brev och att antalet förslag ökade i och med implementeringen av Malmöinitiativet (Intervju 1). Malmöinitiativet betraktades i början av de förtroendevalda politikerna som en "marknadsplats" för idéer och åsikter som om de inte ville eller kunde agera på. Att ge plattformen för stor makt var ett hot mot partiernas makt. Detta förhållningssätt fick kritik och man gjorde om sidan så att de mest populära förslagen, alltså de med 100 röster eller fler, skickas vidare till den aktuella nämnden som ska ge ett utlåtande (Karlsson & Åström 2015).

Rubrik som sammanfattar ditt initiativ (max 150 tecken):

Beskriv ditt initiativ (max 5000 tecken):

Eventuell länk till relaterad sida, tidningsartikel etc. (frivillig uppgift)

Ange ort eller adress relaterat till initiativet (frivillig uppgift):

Malmö

Markera på karta

Hur länge ska ditt Malmöinitiativ ligga publicerat på hemsidan?

För- och efternamn:

Ange ett namn som visas på kommunens webbplats (kan redigeras):

Födelseår (4 siffror, för statistik):

Kön (för statistik):

Figur 3. Sidan man lämnar in förslag till Malmöinitiativet (Malmöinitiativet u.å.)

Uppdatera sidan Registrera nytt initiativ

Sök: Skriv din söktext här... Filtrera: Pågående

Datum då initiativet registrerats	Rubrik till initiativet			Datum när initiativet avslutas
2022-06-02	Stoppa anläggningen av fler busshållplatser på Övägen, Limhamn	10	12	2023-06-13
2022-06-01	Zlatangatan	3		2023-06-10
2022-05-31	Gör Regementsgatan till en grön stadsgata	15	7	2023-06-14
2022-05-28	Farthinder på Småfolksgatan & Pysslinggatan	22	3	2022-09-07
2022-05-26	Street food marknad i Malmö Hamn likt Köpenhamns Reffen	20		2023-06-03
2022-05-23	Utöka utegymmet i Klagshamn	152	13 1	2022-11-28
2022-05-19	Restaurering av dammen norr om Hylliekrokens golfbana	3		2023-06-02
2022-05-18	Rusta upp och bygg ut cykelparkeringen på Storgatan	9	2	2022-11-27
2022-05-14	Återuppliva Grodans hus i Käglinge naturområde	119	11 1	2023-02-19

Figur 4. Inlämnade förslag till Malmöinitiativet (Malmöinitiativet u.å.)

Det finns ingen åldersgräns för den som lämnar in förslag, utan det enda som krävs är att man är folkbokförd i Malmö. För statistikens skull kan man ange ålder och kön, men det är inte obligatoriskt (Intervju 1). I framtiden kommer Malmöinitiativet möjligtvis att höja kravet på 100 röster för att initiativet ska tas upp i en nämnd, enligt administratören som hänvisar till att stadens befolkning ökar och att det är relativt enkelt att få 100 röster. På frågan om plattformen kan utvecklas med andra funktioner såsom användning av interaktiva kartverktyg eller dylikt blir svaret att budgeten är för låg och att plattformen köps in av ett företag som utformar designen (Intervju 1). Det går inte att se hur många av initiativen som realiseras. Detta har att göra med de olika nämndernas budgetar, säger administratören i intervjun.

“Vissa realiseras. En enkel åtgärd brukar gå igenom, men är det något som kostar mycket så kan det vara lite svårare beroende på vad dom (nämnden) har planerat in i budgeten det året” (Intervju 1).

I studien 'Kan e-petitioner utveckla den representativa demokratin?' av Karlsson & Åström (2015) står det att de som lämnar in initiativ har en högre utbildningsgrad än stadens genomsnitt. Den visar även att kvinnor och män deltar i princip i samma utsträckning och att medelåldern är relativt låg. De mest aktiva deltagarna på Malmöinitiativet har oftare kontaktat tjänstemän och politiker, diskuterar politik online och arbetar i intressegrupper eller partier (Karlsson & Åström 2015). Det finns dock problem med att nå ut till hela stadens befolkning. I artikeln i Sydsvenskan med rubriken 'Medborgarförslag saknas helt från flera utsatta områden' från 10 augusti 2021, tas problematiken upp med att informationen om att Malmöinitiativet finns och vad det är till för inte kommer ut till de boende och att det finns ett misstroende gentemot politikernas vilja att lyssna på personer från utsatta områden. Under de 10 år som plattformen funnits har inte ett enda medborgarförslag kommit från exempelvis Rosengård eller Kroksbäck, två stadsdelar i Malmö som klassats som utsatta områden (Marinkovic 2021). Malmöinitiativets administratör besvarar frågan angående Sydsvenskans artikel med att förklara att varifrån initiativet kommer ifrån inte är intressant, utan det område de handlar om;

“Det var en hemsk artikel. Det enda man kan se är vilken plats initiativet handlar om, exempelvis om det handlar om Rosengård, Holma eller Limhamn. Vi för ingen statistik på varifrån personen skickar initiativet” (Intervju 1)

I dagsläget annonseras Malmöinitiativet genom lokaltidningen Vårt Malmö, Facebook och ibland på Malmö universitet. Det finns inga planer på att utveckla marknadsföringen, exempelvis genom fysiska informationsskyltar på stan eller på Malmö stads förstasida, detta då administratören menar att plattformen blivit

tillräckligt känd för att det inte ska behövas. Dock tycker hon att det hade varit intressant att använda verktyget i skolor för att visa för barn att det finns en möjlighet att tycka till (Intervju 1).

I en genomgång för denna studie av de initiativ som kommit in under 2022 har inget förslag ännu lämnats in som handlar specifikt om områden som klassats som utsatt (Malmöinitiativet u.å.).

6.2 E-dialogplattform

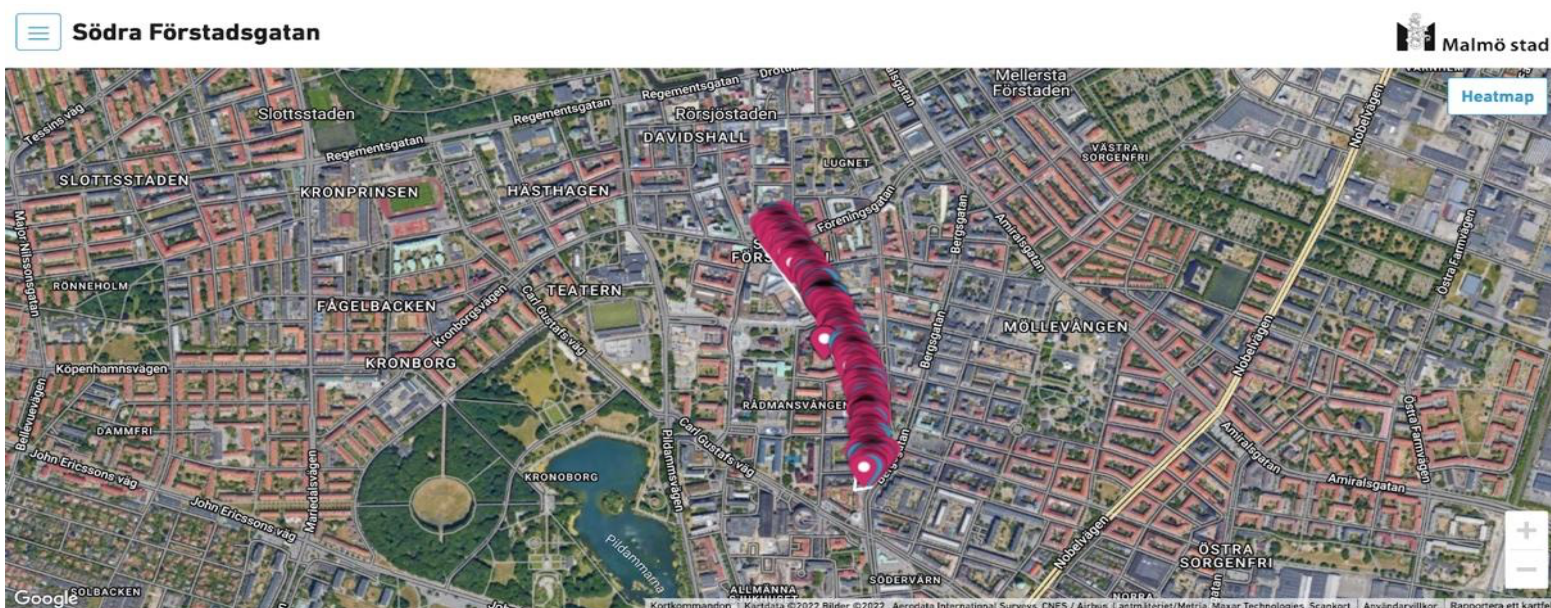
Sveriges Kommuner och Regioner (SKR) beskriver en digital medborgardialog som en föränderlig deltagandefunktion. Den kan ha en öppen inbjudan, där alla får delta. Dialogen kan vara olika stor och bör inte ses som representativ för hela befolkningen, utan ses som en intresserad grupp medborgare som vill ge sina synpunkter. Dessa kan vara fysiska paneler, enbart digitala eller en kombination av de båda. Webbaserade e-dialoger ger ett snabbare resultat då tröskeln är låg när det kommer till den tid som krävs för att delta. Det är viktigt med ett tydligt engagemang från de förtroendevalda för att e-dialogen ska vara lyckad, och att de har planerat hur de ska hantera det som kommit in från panelen, samt se att deltagarnas respons måste tas i beaktning (SKR 2010).

6.2.1 Placetoplan

Placetoplan är en webbplattform för plats- och plandialog som är till för planerare som arbetar på kommuner, fastighetsägare, föreningar eller konsulter som är skapad Spacescape, som är ett forskningsdrivet konsultföretag inom stadsbyggnad. Några av dem som använder plattformen är Stockholm Stad, Region Gotland och Rikshem. Genom plattformen kan man samla in och sammanställa synpunkter på en specifik plats eller ett större planområde. Det är även en plattform för allmänheten, privatpersoner, företagare eller myndigheter att ge synpunkter på en plats eller en plan (Placetoplan u.å.). Placetoplan arbetar för att skapa ett enkelt och lättillgängligt verktyg för att allmänheten lättare ska kunna delta i planeringen, genom en jämlik och demokratisk plattform. Plattformen är menad att underlätta för planerare att analysera och sammanställa allmänhetens synpunkter genom en automatiserad dialograpport som går att ladda ned och som innehåller statistik över vad deltagarna svarat. Placetoplan kan användas i alla planskeden såsom nulägesanalys, detaljplan eller översiktsplan, och den följer Plan- och bygglagen (PBL) samt GDPR. Webbgränssnittet är utformat så att plattformen fungerar på mobil, platta och dator (Placetoplan u.å.). För denna studie diskuterades på intervjun Placetopans dialog angående en del av Södra Förstadsgatan i Malmö som

kommunen planerar att bygga om för att göra gatan tryggare, där medborgarnas åsikter var viktiga att samla in som beslutsunderlag. Placetoplans medborgardialog hölls mellan den 25 april och den 18 maj 2022. Dialogen innehöll åtta punkter, med frågor eller påståenden som var förutbestämda av kommunen. Dessa handlar om hur besvararen tar sig till gatan, hur den använder gatan, om den känner sig välkommen. Därtill fick man möjlighet att själv beskriva hur ens drömgata skulle se ut och ge förslag på hur Södra Förstadsgatan skulle kunna se ut i framtiden (Placetoplan u.d.).

Förutom frågor och påståenden har plattformen en interaktiv karta där respondenter kan markera ut en specifik plats på gatan som de har synpunkter på. Funktionen med att exempelvis kunna punktmarkera olika platser på en karta kallas för Participatory GIS (PGIS) eller Public Participation GIS (PPGIS). GIS står för Geografiska Informationssystem vilket är digital teknik samla in, analysera, presentera och lagra data, i olika kartografiska scheman. Genom att använda sig av PGIS kan man samla in invånares kunskaper och erfarenheter om en specifik plats eller område, som visualiseras genom en karta. Den insamlade datan kan därefter användas som planeringsunderlag för att kunna göra mer underbyggda beslut på var olika problem är mer frekventa, exempelvis i en korsning eller liknande. Det ses som en användbar metod för att konkretisera den insamlade lokala kunskapen. Denna metod är ofta top-down, alltså att kommuner använder sig av detta för att samla in information om en specifik plats (Stjernborg 2019). Traditionella GIS-verktyg har kritiserats som elitistiska, då de skapas och används av experter och är olämpliga för allmänheten. PGIS utvecklades ursprungligen som svar på behovet av allmänhetens deltagande i planeringen. De har dock kritiserats för sin brist på användarcentrerad design och dåliga användbarhet för icke-tekniska målgrupper (McGinley & Nakata 2015).

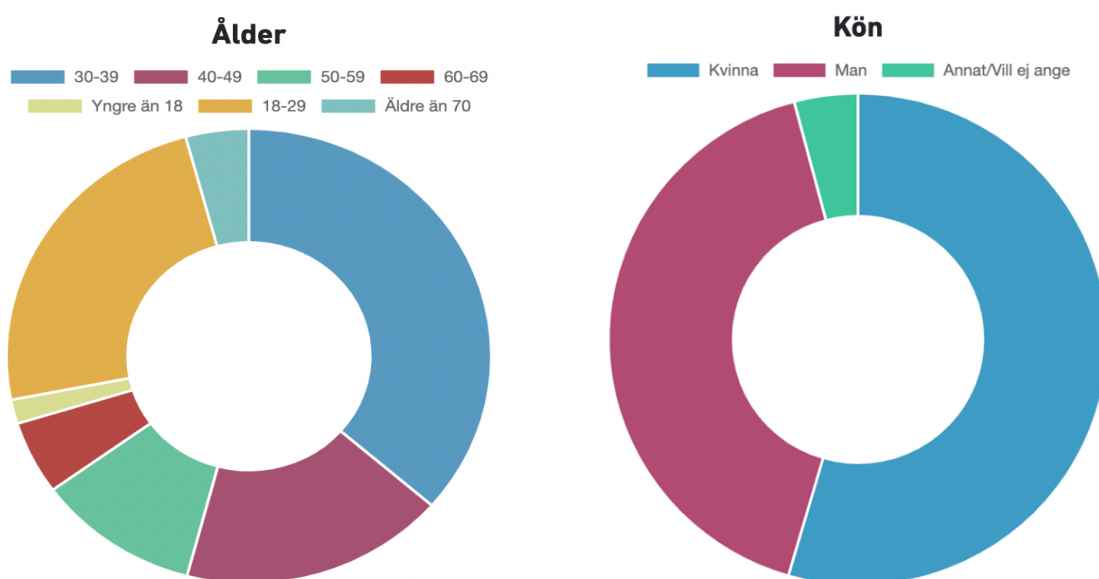


Figur 5. Karta med utmarkerade punkter av deltagarna kring vilka platser man känner sig som mest otrygg (Placetoplan, 2022)

exempel på en fördel har varit att under pandemin har man kunnat använda sig av digitala verktyg för att säkerställa att medborgardialogen upprätthålls (Intervju 2). Digitala verktyg kan synliggöra processer som annars är svåra att få reda på, menar samhällsplaneraren. Det är ganska få som ens uppmärksammar att det är ett samråd, då det kanske står i en liten annons i din lokaltidning längst bak och som du knappt ser. Det krävs därför ett medvetet arbete från kommunens sida att marknadsföra för att sänka tröskeln att delta (Intervju 2).

”Om det är 1000 svarar på enkäten kanske det är 100 som kommer på den fysiska träffen. Det säger ganska mycket om tröskeln för att delta, Det är ganska få som har ork, tid, energi, kunskap att delta på en träff i två timmar bara för att det är kul eller väldigt engagerad” (Intervju 2)

Enligt samhällsplaneraren på Placetoplan är det generellt sett oftare kvinnor som engagerar sig mer på Placetoplan, jämfört med att det oftare är män som engagerar sig när det är fysiska möten. De flesta som tycker till i de olika dialogerna är mellan 30 och 50 år gamla. De målgrupper som är svårast att nå är de som är över 70 eller under 18 år (Intervju 2).



Figur 6. Statistik för ålder och kön hos de som deltagit i dialogen (Placetoplan 2022). Det vänstra cirkeldiagrammet visar att en majoritet är under 50 år gamla. Det högra cirkeldiagrammet visar att en majoritet av deltagarna är kvinnor.

Ett avgörande problem som samhällsplaneraren tar upp är att användningen av digitala verktyg är väldigt sårbar då de är beroende av att det finns drivande personer på kommunen, exempelvis en kommunikatör, som arbetar med att få ut informationen kring dialogen (Intervju 2). En annan problematik som diskuterats är den om språket, om hur exkluderande det är att enbart använda sig av svenska. I diskussionen om att möjliggöra för respondenterna att svara på andra språk har

svårigheten varit om hur tolkningen av svaren ska gå tillväga, har man landat i att det är enklast att göra det på svenska.

“Bara hur vår hemsida är utformad, alltså vårt gränssnitt är så vi i västvärlden har lärt oss hur man ska göra. Det tänker man ju inte ens på, att även det kan vara exkluderande. Vissa blir exkluderade helt på grund av syn, digital förmåga, tillgång och språk. Där finns det tydliga utmaningar som inte har ett givet svar heller. Om det fanns en quick-fix skulle vi ta den” (Intervju 2)

Samhällsplaneraren påpekar att det är en svår balans och att den största utmaningen är att hitta ett sätt att kunna inkludera så många som möjligt, då de som inte har svenska som förstaspråk är den svåraste målgruppen att nå. Hon tar även upp problematiken med själva webbsidans gränssnitt. Det finns andra problem också. Samhällsplaneraren belyser faktumet att det är viktigt att inte endast använda sig av digitala verktyg utan att även träffas fysiskt, genom att komplettera med bland annat gåturer och intervjuer för att säkerställa att alla har möjlighet att delta. Att endast använda sig av digitala verktyg är enligt samhällsplaneraren uteslutande och blir som en “quick-fix” på ett mycket svårt problem (Intervju 2).

Omkring 1200 respondenter var med i Placetoplans medborgardialog om Södra Förstadsgatan. Kommunen har i skrivande stund inte lagt upp en detaljplan kring hur gatan ska byggas om.

6.3 ”Gamification” av stadsutvecklingen

Digitala plattformar har börjat använda sig av spelliknande funktioner för att göra visualiseringen enklare för både planerare och användare. “Gamification” är allmänt definierad som “användningen av spelelement i icke spel-kontexter”. Dessa ser olika ut och används i olika sammanhang, bland annat i den urbana kontexten. Det är relativt nytt att inom forskning se till möjligheterna att addera spelinspirerade element till platsbaserade deltagandeplattformar där de flesta är menade för stadsplanering (Thiel & Fröhlich 2017). Spelbaserade tillvägagångssätt för urban planering kan vara en lekfull form av deltagande, som motiverar och stärker ungas deltagande. Om dessa är lokalt förankrade ger detta en ytterligare styrka då barnen känner till den plats som är aktuell. Därtill kan detta ge en starkare kommunikation mellan planerare och icke-professionella, exempelvis barn. Forskning har visat att unga ofta är exkluderade från planeringsprocesser och att många delaktighetsprocesser ofta har dåliga incitament speciellt för unga invånare. De känner inte intresse för deltagande men blir ofta inte heller inbjudna till deltagandet. Då unga i relation till äldre har en starkare förståelse för visuella medietekniker samt visualisering, erbjuder detta ett nytt tillvägagångssätt för att få med dem i stadsutvecklingsprocesser. Ett exempel på detta är Augmented Reality (AR), som inkorporerar digital visualisering av miljön i den verkliga miljön, vilket gör den förståelig i förhållande till planeringsprojektet. Att använda sig av AR-

funktioner i stadsutvecklingsprojekt är speciellt gynnsamt när det kommer till att förmedla själva skalan på projektet och att den är så tydligt platsbaserad. Studier har visat att AR-visualisering hjälper deltagare att bättre förstå och bli informerade om olika projekt jämfört med traditionella metoder såsom pappersmodeller, ritningar och fotomontage (Saßmannshausen et al. 2021).

6.3.1 Skaparstaden

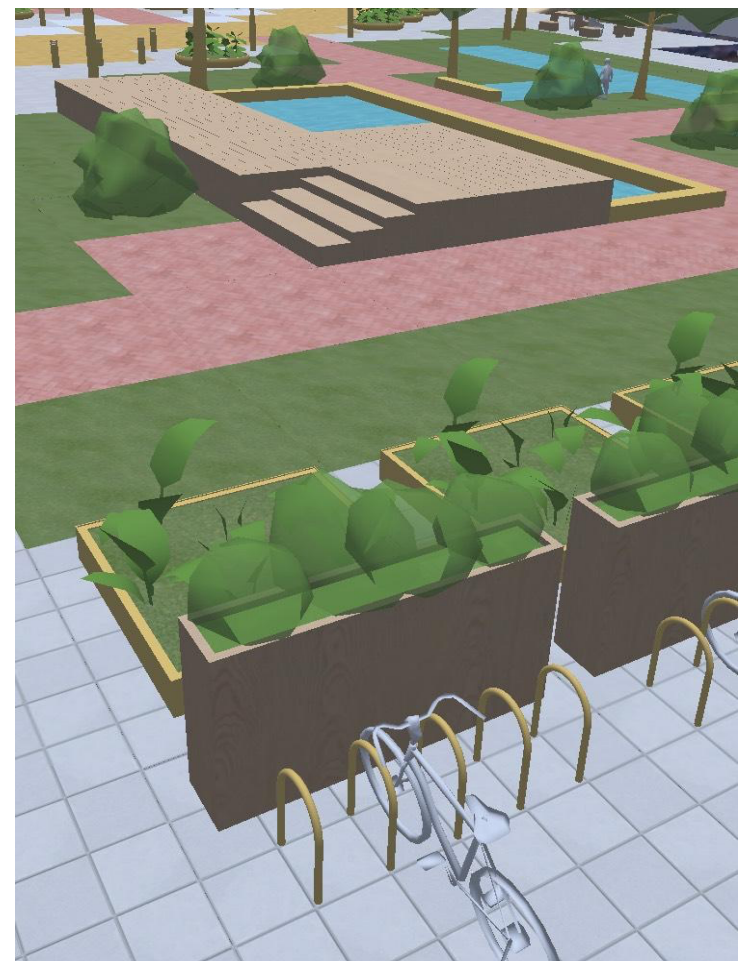
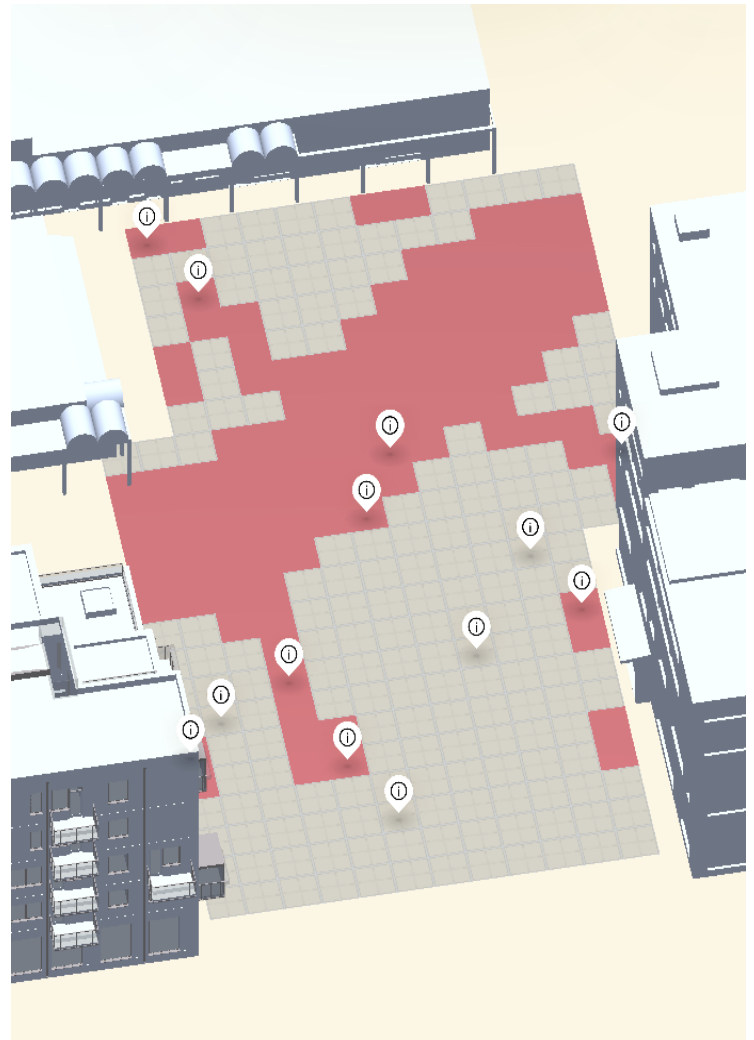
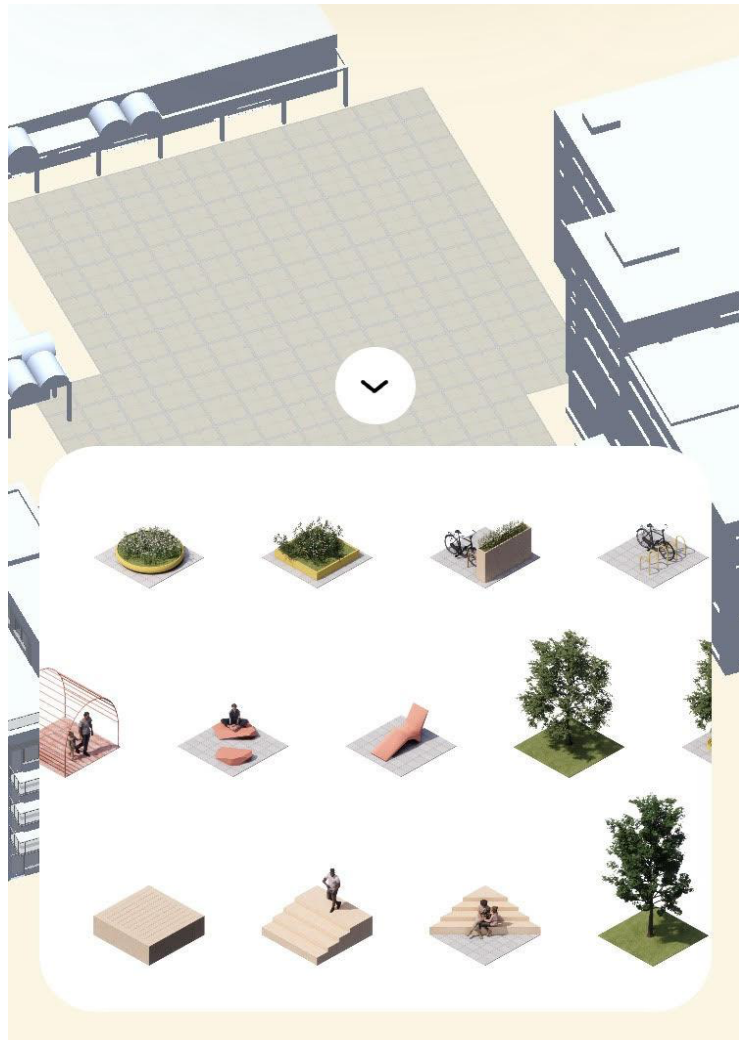
Under den internationella stadsmässan H22 City Expo som ägde rum under juni månad år 2022 i Helsingborg lanserades appen Skaparstaden under parollen ”Skapa ditt drömtorg”. Appen togs fram av kommunens stadsbyggnadsförvaltning i samarbete med apputvecklare och en arkitektbyrå. Syftet med appen är att man själv ska kunna utforma hur det framtida torget i stadsdelen Drottninghög kan komma att se ut. Mellan två nybyggda hus som ska inrymma det nya biblioteket och en vårdcentral ska torget ta plats på en gammal parkering och det tidigare, mycket mindre torget. Det framtida torget ska bli cirka 30 meter brett och 50 meter långt, ungefär tre gånger så stort som det tidigare torget på platsen. Skaparstaden riktar sig främst till de boende i området, då det är de som bor där som kommer att använda torget i framtiden. Drottninghög är ett miljonprogramsområde som tidigare enbart bestått av hyresrätter som varit bland de billigaste i landet, där all mark ägdes av kommunens allmännyttiga bostadsbolag Helsingborgshem. Nu genomgår området en radikal omvandling, med förtätning och byggande av bostadsrätter. Man räknar med att invånarna i stadsdelen ska fördubblas fram till år 2035 (Skaparstaden 2022). Skaparstaden har som mål inte bara att medborgare ska kunna vara med och utforma torget utan även att de ska lära sig om områdets utveckling. Genom en tidslinje kan användaren läsa om områdets utveckling från år 1800 f.Kr. till år 2035, för att illustrera att området alltid har varit i förändring. I dagsläget vet man inte när torget ska stå färdigt, då det har varit förseningar med byggnationen av de nya husen kring torget (Intervju 3).

Valet föll på att använda sig av Augmented Reality (AR) då Virtual Reality (VR) kräver dyra verktyg som glasögon och en dator. Detta var dock inte helt problemfritt då en utmaning i framtagandet av Skaparstaden var att marknaden för liknande appar inte finns än i Sverige. Landskapsarkitekten fick därför kontakta en arkitektbyrå som använt sig av en AR-app samt apputvecklare (Intervju 3). Skaparstaden är baserad på AR för att användare lättare ska kunna visualisera och ge förslag på hur torget kan se ut i framtiden. Torget är i appen uppdelat i ett rutnätverk på 2,5 x 2,5 kvadratmeter, där användaren kan placera olika föremål. Det finns ett fyrtiotal olika föremål som användaren kan placera ut på torget, bland annat växter, sittplatser, lekplats och vattendrag. Vissa föremål går inte att placera ut överallt. På de rödmarkerade rutorna finns exempelvis en väg, ledningar och

brunnar som gör att det inte går att placera ut träd eller vatten. När användaren är färdig med sin utformning av torget laddas förslaget därefter upp på molnet så att alla med appen kan se de olika förslag som kommit in, och kan kommentera och "lajka" dem. Genom att skanna av en QR-kod som finns på platsen idag med mobilen kan man se sitt eller andras förslag i skala 1:1 (Skaparstaden 2022).



Figur 7. Bilder från appen Skaparstaden för att illustrera hur AR funktionen fungerar i skala 1:1. Bilden till vänster visar hur det ser ut idag och den högra bilden visar ett av de inlämnade förslagen i skala 1:1 (Skaparstaden 2022).



Figur 8. Skaparstaden har ett 30-tal moduler som användaren kan placera ut på torget. De rödmarkerade rutorna är de som inte går att placera ut något på då det ska gå en väg, finnas dagvattenbrunnar och elledningar. Vänstra hörnet är ett färdigställt inlämnat förslag. Högra hörnet är samma förslag i skala 1:1. (Skaparstaden 2022)

Landskapsarkitekten på Helsingborgs stadsbyggnadskontor som tog fram Skaparstaden såg behovet då det är svårt för människor att förstå själva skalan på det som ska utvecklas och att ritningar och modeller är svåra att greppa för allmänheten. Därtill såg han att det var svårt att nå barn och småbarnsföräldrar, då de har mindre tid att lägga på att fysiskt närvara på ett möte angående ett projekt. Därför ville han hitta ett sätt att möjliggöra deltagande som inte kräver att man är där ett specifikt klockslag och han ville utnyttja att byggnationen av torget inte var påbörjad, och speciellt att en detaljplan inte lagts (Intervju 3). Därtill såg han en möjlighet i att använda digitala verktyg för medborgardialog.

“Hela samhället växer mer och mer in i det digitala, så medborgardialog behöver bli mer digital den med.” (Intervju 3)

En annan viktig anledning till varför appen togs fram var problemet med att det vanligtvis endast är en specifik grupp medborgare som dyker upp på samråden. De är äldre, utan hemmavarande barn, och de känner ett engagemang för sitt boendeområde. De kan uttrycka sig väl och de vet vad de vill. Han påtalar att denna grups deltagande är viktig, men att man måste arbeta för att få en mer rättvis bild över vad folk tycker. Då måste man hitta nya sätt att arbeta på (Intervju 3). När appen lanserades under H22 var två skolklasser från den lokala grundskolan med på workshops där de fick skapa sitt eget torg, samt även unga som sommarjobbade som värdar för H22 deltog. Det var ett bra sätt att få dessa grupper att engagera sig, och samtidigt kunna ha diskussioner med dem angående torget. De flesta använde sig av appen, medan andra som inte hade mobil ritade eller skrev ned vad de tyckte och tänkte. Användningen av ny teknologi riskerar dock att skrämma iväg de äldre, menar respondenten. Det är därför viktigt att kombinera det digitala med fysiska träffar.

“När man förlitar sig för mycket på det digitala blir alla anonyma. då bygger man inte känslan eller engagemanget.” (Intervju 3).

Därtill ser han en risk i att tröskeln för användning av appen fortfarande är för hög, då man måste ladda ner en app, förstå hur den fungerar och sedan lägga ner ungefär en timme på att färdigställa förslaget. Det innebär en risk för att användare inte orkar färdigställa sina förslag (Intervju 3). En annan problematik är mer generell för medborgardialog i sig. I en artikel i Sydsvenskan den 12 juni 2022 med rubriken ‘Vems drömmar ska Drottninghög förverkliga?’ av författaren Dan Hallemar diskuteras just Skaparstaden och medborgardialogen kring torget på Drottninghög. Hallemar påtalar medborgardialogens ständiga dilemma, att man frågar efter medborgarnas önsknings, men att man sedan inte förverkligar dessa och berör även hur det digitala blivit en del av dialogen;

“Det är en av det nutida stadsbyggandets vanligaste frågor: Vad vill du ha, vad drömmer just du om? Det finns alltid en app eller en QR-kod för att svara. Det finns en välvilja i frågan.” (Hallemar 2022).

Risken är dock att man sviker dem som varit med och drömt, menar Hallemar och påtalar att det handlar om makt. Har man makten att genomföra folkets drömmar ska man vara försiktig att be om dem, så att förväntningarna inte sviks och att man blir ännu en i ledet av svikare och frågar om det går att släppa på makten (Hallemar 2022). Landskapsarkitekten tar även upp detta problem under intervjun. Han vill uppnå en medborgardialog som är samskapande där man ger och tar, och tillsammans kommer vidare. Dock finns det en paradox med ett ökat medborgardeltagande; att när fler deltar så får man ju in fler svar och då måste välja bort många (Intervju 3).

I skrivande stund har Skaparstaden drygt åttio inlämnade förslag. Detaljplanen är ännu inte fastlagd för hur torget och därav går det inte att se till hur mycket de inlämnade förslagen har påverkat utformningen.

6.4 E-medborgarbudgetering

Medborgarbudgetering (MB), på engelska Participatory Budgeting (PB) är en relativt ny process för demokratisering av stadsutvecklingen. Det skiljer sig från andra initiativ då det strukturerar deltagandet i en mer specifik form, där invånare inte enbart bidrar med idéer utan är direkt involverade i beslutsfattandet. Det sker genom att invånarna själva bestämmer över hur en del av den kommunala budgeten ska spenderas och tar beslut som påverkar deras vardagliga urbana liv. Begreppet Medborgarbudgetering skapades i Porto Alegre i Brasilien år 1989, efter att militärjuntan fallit. Målet var att motverka korruption och nepotism, genom att garantera social jämlikhet, inkludering, social sammanhållning och distribution. Medborgarbudgetering spred sig snabbt till tusentals städer runt om i världen på grund av sitt positiva resultat och påverkan på ett ökat medborgardeltagande och demokratisering. Medborgarbudgetering har av Världsbanken och UN Habitat utsetts som en av världens bästa processer för lokal styrning (Stortone & Cindio 2015).

Medborgarbudgetering började som en ansikte-mot-ansikte deltagandeprocess. I och med den utbredda användningen av internet för politiska ändamål och dess förmåga att öka transparensen, öppenheten och tydligheten i policyskapande samt kommunal budgethantering har MB blivit än mer användbart. Många MB-projekt använder idag digitala verktyg och hemsidor för att öka informationsspridning, transparens och att få bort plats-och tidsbarriärer. På de fysiska mötena brukar de som redan är delaktiga delta (Stortone & Cindio 2015). Fördelarna med digital

medborgarbudget är som tidigare nämnts att det inte krävs att man är på en viss plats en specifik tid, vilket gör att fler kan delta. Därtill underlättas hanteringen av förslag och röster. Det viktiga är att kunna kombinera både fysiska och digitala träffar (SKR 2019). Det finns en naturlig koppling mellan det fysiska och det digitala deltagandet i medborgarbudgetering. Både de fysiska och digitala mötena fungerar genom att man kan skicka in förslag på vad pengarna ska läggas på, debattera och "lajka" andras förslag. Det möjliggör för deltagarna att med en lägre tröskel där man utan institutionellt politiskt engagemang kan få ett större beslutsmandat. Stortone & Cindio (2015) menar att användningen av medborgarbudgetering är ett sätt för invånare att få större rätt till staden.

"It is this synergy between PB and the Internet that leads us to suggest PB as a suitable practice to be considered in the debate on citizens' rights to the digital city." (Stortone & Cindio, 2015, s.179)

6.4.1 Kvartersbudgeteringen på Naturmolnet

Under våren 2022 pågick ett projekt om hur 150 000 kronor som avsatts för olika aktiviteter på Naturmolnet ska användas. Naturmolnet är en grannskapsträdgård som ligger i korsningen Rolfsgatan/Palmgatan i stadsdelen Sofielund i Malmö, och är den plats som grannskapsbudgeteringen handlar om. Platsen har gått från att vara en ödetomt med historia av kriminalitet till att ha blivit en mötesplats med ytor för lek, grillning och odling där Malmöbor har varit deltagande i hela utvecklingen av platsen (Växtväcket 2022). Den 19 april hölls ett fysiskt möte angående kvartersbudgeten på Naturmolnet. På mötet deltog ett 30-tal personer varav sju personer kom från de organisationer som anordnade mötet, vilka var Växtväcket, Malmö Stad och Malmö Tillsammans. Växtväcket är en ideell förening som består av ett kollektiv av landskapsarkitekter, pedagoger och designers. De arbetar för en hållbar stadsutveckling genom att skapa bättre uppväxtvillkor för barn i städer genom bygglek, social odling och platsutveckling och att göra barn själva delaktiga (Växtväcket 2022). Malmö Tillsammans är ett samverkansinitiativ mellan Stadskontoret, Fritidsförvaltningen och Funktionsstödsförvaltningen på Malmö stad, Malmö Ideella, Sensus studieförbund och NyföretagareCentrum Öresund. De arbetar för att "lyfta medborgares initiativ och idéer för att tackla lokala samhällsutmaningar". Syftet med projektet var att ge de boende i området samt besökare på Naturmolnet en större möjlighet att påverka den lokala utvecklingen. Vem som helst fick lägga förslag mellan den 25 april och den 25 maj, och kunde rösta både fysiskt och digitalt på de olika förslagen (Malmö Tillsammans 2022).

Kvartersbudget på Naturmolnet

Kvartersbudget 2022 - Rösta på vad som ska hända på Naturmolnet i sommar - 150 000 kronor finns i potten!

STEG 7 AV 7

Genomförande

2022-05-23 - 2022-10-01

Visa steg

PRESENTATION

SE VILKA IDÉER SOM BLEV FRAMRÖSTADE!

DIGITALA RÖSTER

ALLA FÖRSLAG

KRITERIER

KONTAKTA OSS

Nu är alla röster räknade och arbetet med att planera sommaren och genomföra aktiviteterna är påbörjat!

De förslag som fick flest röster (på hemsidan och i brevlådorna):



Figur 9. Kvartersbudgetens hemsida som bygger på Decidims öppna källkod, som presenteras i nästa stycke (Malmö Tillsammans 2022)

6.5 E-allmänningar

Allmänningar idag handlar inte längre bara om de urbana eller rurala, utan även de digitala. Med digitala allmänningar menas att vem som helst, hursomhelst och varsomhelst ska ha tillgång till digital mjukvara. Detta kan förstås som rätten att ha tillgång till en park i staden eller allemansrätten i skogen. Digitala allmänningar är en del av rörelsen för öppen källkod. Digitala allmänningar är socio-teknologiska, såsom den smarta staden, men framhåller kollektivet över individen (Bradley 2015).

Källkod är själva programkoden som bygger upp till exempel en hemsida, och öppen källkod innebär att detta program har en källkod som är tillgänglig att modifiera, vidare distribuera och använda utan kostnad. Öppen och gratis källkodmjukvara, på engelska Free and Open Source Software (FOSS), skapades på 80-talet av hackare som en motkultur mot kapitalistisk mjukvaruproduktion. Det blev snabbt ett erkänt sätt att skapa mjukvara och en fundamental funktion av samtida IKT-infrastruktur. FOSS används idag i flera deltagandeplattformar. FOSS-Styrning hjälper till att lösa kollektiva dilemman, ta itu med samordningsutmaningar, främja en välkomnande miljö för deltagande och ge en känsla av identitet och autonomi till varje FOSS-initiativ. Principerna är att det ska vara oberoende, pluralistiskt, representativt, decentraliserat och autonomt (Poderi 2019). Man kan kalla dessa plattformar med öppen källkod för en digital allmänning. Rörelsen menar att information ska vara tillgängligt för vem som helst att använda och distribuera. Ett centralt syfte är att demokratisera tillgången till information och kunskapsproduktionsmedlen (IKTs). Det är en direkt kritik mot

kapitalistisk och privat kontroll och produktion av kunskap och verktyg för innovation. De digitala allmänningarna är inte fränkopplat de urbana eller rurala, utan är menat att stärka dessa (Bradley 2015).

6.5.1 Consul & Decidim

De exempel som getts på olika former av digitala plattformar för medborgardeltagande har en eller få funktioner. Det finns däremot andra verktyg som tillhandahåller alla dessa funktioner på en och samma plattform som används över hela världen, men som ännu inte används i en större utsträckning i Sverige. Det finns lyckade projekt för digitalt medborgardeltagande runtom i världen och Europa som används i en större skala. Spanien är ett framstående land när det gäller skapande av digitala deltagandeplattformar, såsom till exempel Consul och Decidim. Dessa två plattformar är mycket lika i sin utformning och funktioner, till exempel kan båda plattformarna tillhandahålla alla de olika funktioner som de tidigare exemplen, alltså Malmöinitiativet, Placetoplan och Skaparstaden använder sig av. Consul och Decidim är två av de mest använda plattformarna för digitalt medborgardeltagande i världen (Husain et al. 2019). Båda dessa plattformar är gratis och använder sig av öppen källkod för att kommuner och organisationer ska kunna utforma dessa utifrån sina egna initiativ och behov, och de används över hela världen. Dessa två digitala plattformar har tagits fram som reaktion på den brist som finns i smarthetsagendan, alltså behovet av medborgardeltagande. Dessa digitala plattformar är genom sin design öppna, platsbaserade och bygger på samarbete (Husain et al. 2019).

Consul är idag världens mest använda digitala plattform för medborgardeltagande och används i 35 länder, av 135 institutioner och av 90 miljoner medborgare i olika städer, exempelvis Porto Alegre (där medborgarbudgetering härstammar ifrån), New York och Madrid. Consul kommer från Madrid, men heter där Decide Madrid. Consul är själva namnet på plattformen, och då plattformen har en gratis och öppen källkod kan koden användas av vilken person, organisation eller kommun som helst och modifieras för att passa användarens behov. Den har ett registreringssystem som skyddar integriteten och kan integreras med befintliga register- och folkräkningssystem. Consul erbjuder stöd från sitt teknik- och utvecklingsteam, samt samarbete med andra institutioner som använder plattformen över hela världen (Consul u.å.). Det finns rum för debatt, där vem som helst kan starta diskussioner kring ett ämne. Det finns möjlighet att lämna medborgarförslag, där de förslag som får mest stöd går vidare till omröstning. Consul tillhandahåller även verktyg för medborgarbudgetering, där användarna kan rösta på olika förslag och öka transparensen kring hur kommunen spenderar sina pengar. Därtill finns funktioner för kommunen att lägga upp exempelvis detaljplaner och få kommentarer från medborgarna angående den på ett kvantifierbart vis (Consul u.å.). Consul har

använts en gång i Sverige i en medborgarbudgetering i Göteborg 2019, vilket var första gången plattformen användes i Skandinavien. Det skedde genom den svenska organisationen Digidem Lab som arbetar med digitala verktyg för ökat medborgardeltagande. Invånarna i stadsdelarna Majorna och Linné fick då ge förslag och rösta på olika projekt, med en budget på 450 000 kronor. Utöver detta blev tjänstemännen som arbetade med projektet utbildade av Digidem Lab i användningen av plattformen (Digidem u.å.).

Vote on the participatory budget!

You have 100 million euros to imagine a new city

Vote



Most active proposals

Strategic plan for a 100% green city

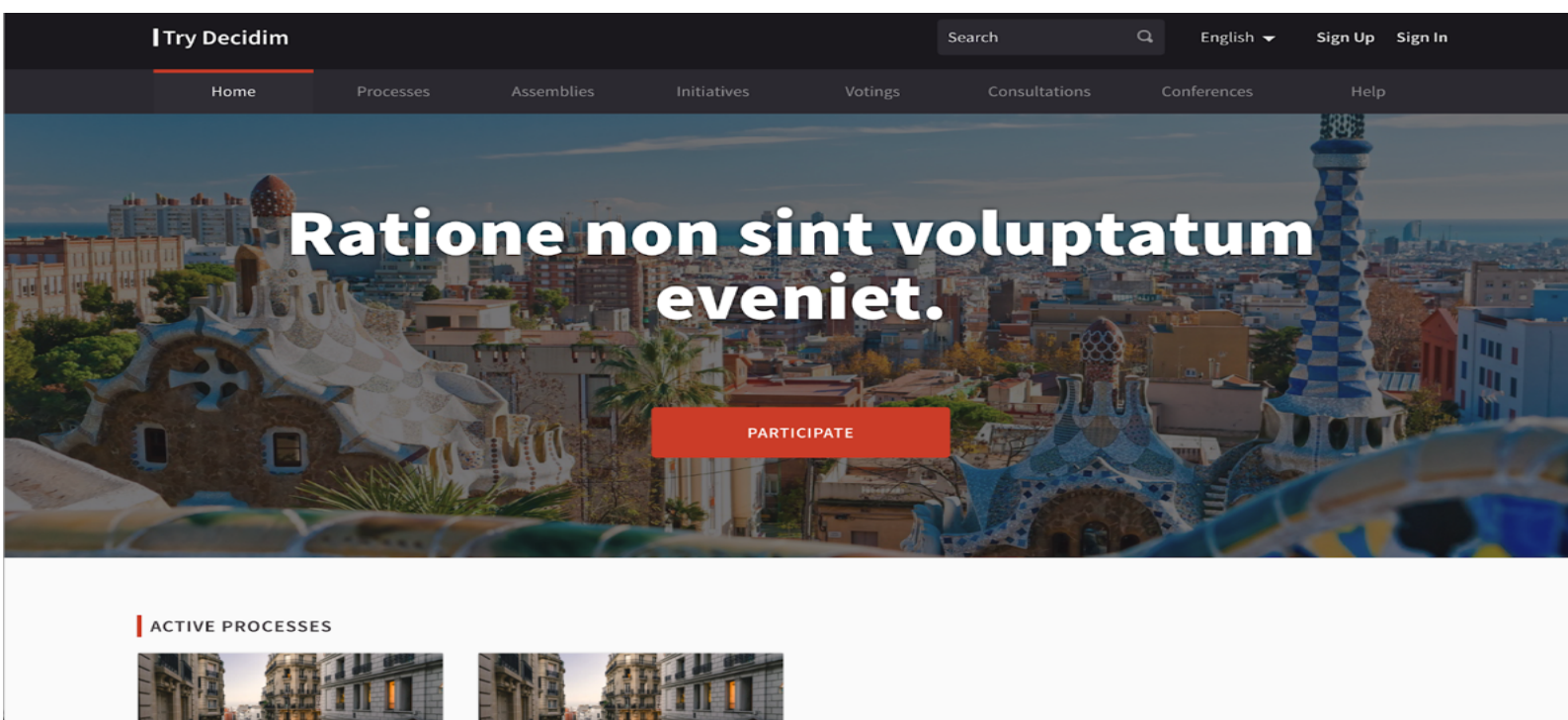
Most active debates

Metro at night (on weekends). Is it positive?

Figur 10, Consuls exempelhemsida på hur plattformen kan se ut (Consul u.å.). Sidan kan ändras för att möta de behov användaren har.

Ett annat liknande projekt som haft stor påverkan på framväxten av liknande plattformar är Decidim, som är väldigt lik Consul i sin funktion och utformning. Decidim betyder ”Vi bestämmer” på katalanska och är även det en digital plattform för medborgardeltagande i Barcelona, där invånare kan lämna förslag och delta i stadsutvecklingen. Decidim bygger liksom Consul på öppen källkod och gratis mjukvara med fokus på transparens och medborgardeltagande (Decidim.org). I stället för att driva samhällsengagemang i en specifik riktning, gör Decidims öppna källkod att den kan anpassas till olika behov (Funka, e.a.). Decidim används bland annat i städer såsom Helsingfors, Trondheim och New York. Med Decidim kan medborgarna inte bara få tillgång och möjlighet att ge synpunkter på en planeringsprocess, utan de kan också påverka den. Kommunen kan använda plattformen för att konsultera allmänheten om pågående projekt, men medborgarna kan också skapa egna diskussionsforum, lämna sina egna förslag och ställa krav på kommunen (Decidim.org). Decidim utvecklades efter de så kallade ”Indignados”-

protesterna. Rörelsen startade 2011 och spred sig snabbt över Spanien. Många demonstranter ansåg att det fanns en bristande förmåga hos från spanska politiker att lyssna på medborgarna vilka krävde nya former av demokratiskt deltagande, och på så sätt kom Decidim till. Med Decidim kan medborgarna inte bara lättare tillgå innehållet i en beslutsprocess, utan också påverka den. Kommunen kan använda plattformen för att rådfråga allmänheten i pågående frågor och samla in synpunkter som är för eller emot föreslagna åtgärder. Medborgarna kan använda Decidim för att komma med egna förslag och för att ställa krav på myndigheter i olika frågor (Funka, u.å.).



Figur 11, Decidims exempelhemsida på hur plattformen kan se ut (Decidim u.å.). Denna sida går att ändra om genom den öppna källkoden för att möta de behov som användaren har.

Decidim kan också användas av andra aktörer utöver kommuner. Organisationer, aktivister eller medborgare kan använda sig av den öppna källkoden för att skapa en egen plattform för att underlätta internt beslutsfattande. Medborgare kan med andra ord använda Decidim för att organisera sig och på så sätt lägga fram gemensamma medborgarförslag (Decidim u.å.). Det är alltså inte enbart kommunen som kan använda sig av Decidim, och ett passande exempel på detta är att medborgarbudgeten på Naturmolnets hemsida bygger på Decidims öppna källkod (Malmö tillsammans u.å.).

I dagsläget används Decidim & Consul mer projektbaserat i Sverige, bland annat då medborgarbudgeteringen i Göteborg och i Malmö som nämnts tidigare. Ingen svensk kommun kan hittas som använt sig av plattformen i en större skala.

6.6 Förslag på utveckling av plattformarna

Alla plattformar som exemplifierats möjliggör crowdsourcing i olika former där de kan få in åsikter och önskemål från befolkningen. Det är otydligt huruvida de mobiliserar nya deltagare eller förstärker dem som redan deltar, men exempelvis Placetoplan visar att fler deltar i en digital dialog jämfört med en fysisk. I detta stycke kommer de olika plattformarnas utvecklingspotential att diskuteras och förslag kommer att ges på hur de kan optimeras för att möjliggöra en högre grad av deltagande i stadsutvecklingsprocessen i relation till Arnsteins delaktighetsstege.

Om man skapat ett initiativ på **Malmöinitiativet**, röstat på ett förslag eller kommenterat måste man verifiera sitt deltagande genom att klicka på en länk som skickats till en via e-post. Det kan möjligtvis vara så att fler kommenterar och röstar på förslag, men att dessa inte verifieras då det kräver för mycket tid, att man inte ser mejlet eller att man glömmer bort det. Verifiering är inte nödvändigt på andra plattformar och om denna funktion togs bort hade förmodligen de olika initiativen fått fler röster, då de som inte verifierat inte syns på plattformen. Det finns inte heller en karta över var initiativen utspelar sig någonstans, vilket hade kunnat underlätta när det gäller möjligheten att se vilka områden som får flest eller inga initiativ. På detta svarar administratören att *“det finns möjlighet att ställa in latitud och longitud för var initiativet tar plats”* (intervju 1). Därtill bör Malmöinitiativet ta kritiken kring vem och var initiativen kommer ifrån på allvar och marknadsföra och informera om att Malmöinitiativet finns i en större utsträckning än vad som görs idag. Om en kommunikatör hade fått ansvaret att marknadsföra initiativet hade detta delvis kunnat lösas genom att informationen kom ut genom olika kanaler. Hemsidan är i egen mening relativt svår att förstå och ger inte en enkel överblick över de förslag som kommit in, vilket gör det svårt deltagaren att se om någon annan skickat in ett liknande initiativ.

Placetoplan kan skalas upp till att handla om en kommuns översiktsplan men i detta fall handlar det om en gata i Malmö. En möjligtvis problematisk funktion är att det är upp till kommunerna att anlita Placetoplan för att hålla i en medborgardialog, vilket outsourcar dialogen till ett privat företag. Detta är inte nödvändigtvis något negativt men gör att varje dialog genom exempelvis Placetoplan blir en kostnad för kommunen. Hur mycket de olika inlämnade förslagen kommer att påverka det färdigställda planförslaget och sedan detaljplanen går inte att veta i dagsläget. Genom att möjliggöra för medborgare att skapa sina egna dialoger på plattformen hade fler gräsrotsinitiativ kunnat komma som kommen sedan måste ta i beaktning. I diskussionen om detta svarar samhällsplaneraren att;

”Det tror vi skulle vara jättebra apropå demokratisering, att vem som helst skulle kunna gå in och skapa en dialog alltså gräsrotsinitiativ och testa saker. vi tror ju verkligen på att verktyget kan tjäna många på det sättet” (Intervju 2)

Vad gäller **Skaparstaden** så var det under H22 tydligt att det behövdes fysiska workshops för att få in förslag, vilket är viktigt att ta vidare i den fortsatta planprocessen. Under H22 togs önskemål kring appens utveckling emot, rörande exempelvis nya moduler att placera ut på torget eller buggar. Utvecklingen av appen bör ske i samråd med användare så att både själva appen och dess roll i planeringen av Drottningshögs torg sker i största möjliga mån i samarbete med invånarna i stadsdelen. Svårigheter fanns i att få användare av appen att färdigställa sina förslag, och notiser kunnat användas för att påminna användarna om detta. Det hade varit bra om medborgarna fick återkoppling i hur planprocessen går framåt. Landskapsarkitekten tog även upp att ”gamificationen” av appen kan komma att utvecklas för att än mer göra det spelliknande.

”Nu är appen i sin linda. Det vi kanske kommer göra är att lägga in olika kostnader på de olika modulerna, för att se prisskillnader så att man har en budget att förhålla sig till. alternativt att man har en klimatbudget, ex. att betong är mer miljöskadligt än granit och helt plötsligt kan man väga olika parametrar mot varandra.” (Intervju 3).

Projektet för **medborgarbudgeteringen** var förhållandevis lyckat och de förslag som fick en del av budgeten har börjat att genomföras på Naturmolnet. Framöver är det viktigt att fokusera mer på marknadsföringen av dessa projekt för att fler ska delta och få möjligheten att crowdsourca idéer. Det är viktigt att poängtera att medborgarbudgeteringen på Naturmolnet var ett relativt litet projekt och att det inte heller var kommunen som avsatte en del av sin budget för utvecklingen av platsen. Det hade varit intressant att se hur ett liknande projekt i större skala skulle kunna se ut. Det som dock var tydligt var att marknadsföringen kunde varit bättre då det inte kom så många på mötet och att det inte blev så många förslag som lämnades in.

Decidim och **Consul** har endast använts i en mindre skala och mer projektbaserat i Sverige, vilket hade kunnat skalas upp till något större. En kommun hade kunnat använda sig av dessa för att sammanställa olika digitala deltagandefunktioner och information om fysiska träffar på en och samma sida. Att ha all information på en och samma sida hade möjliggjort att medborgare lättare hade kunnat tillgodogöra sig information om olika stadsutvecklingsprojekt.

	Funktioner idag	Förslag på utveckling
Malmöinitiativet	- Lämna initiativ - Kommentera på andras initiativ - Få respons från behörig nämnd	- Ta bort krav på verifiering - Kartfunktion - Forum för diskussion - Mer marknadsföring - Satsa på representation - Uppdatera hemsidan
Placetoplan	- Svartalternativ och öppna frågor - Interaktiv karta - Lättillgänglig statistik	- Diskussionsforum - Återkoppling om hur dialogen går - Möjliggöra för medborgare att skapa egna dialoger
Skaparstaden	- Augumented Reality - Designa sitt eget förslag - Få en historisk återblick - Ge kommentarer	- Fler moduler - Återkoppling om hur planprocessen går fram - Fler fysiska träffar - Satsa på att se barn och ungdomar som verktygets målgrupp
Medborgarbudgeteringen	- Bestämma över en del av budgeten - Både off-line och online	- Mer marknadsföring - Kommunen skalar upp projektet
Decidim & Consul	- Öppen och fri källkod - Stöd från tekniker - Kan användas både top-down och bottom-up	- Börja användas av svenska kommuner i större skala - Samla det digitala deltagandet på samma ställe

Figur 12. Diagram för de olika plattformarnas funktioner samt förslag på utveckling.

6.7 Var på stegen?

För att knyta an till Sherry Arnsteins 'Ladder of citizen participation', är det intressant att se till var dessa exempel kan hamna på stegen. De är framtagna med syfte att öka medborgardeltagandet, men har olika funktioner och möjliggör olika grad av påverkan från medborgarna. De olika prickarna är de som placeras in på Arnsteins steg. På nästa sida kommer en diskussion föras om varför de placeras just där



Figur 13. Exempler inplacerade på Arnsteins 'Ladder Of Citizen Participation' (1989). Prickarna i olika kulörer representerar de olika plattformarna. Färgerna representerar de olika exemplifierade plattformarna.

- **Malmöinitiativet.** SKR (2009) anser att e-petitioner kan placeras in på det fjärde trappsteget. De skriver att medborgarna är med hela vägen från start till genomförande. Detta kan vara delvis sant för de förslag som får över 100 röster och sedan godkänns och genomförs av ansvarig nämnd. De hinder som ligger mellan detta är som nämnts den budget som satts och att många förslag inte går igenom i nämnderna. Det blir därför en dubbel karaktär, då det även kan placeras på det andra trappsteget, alltså det konsultativa (SKR 2009). Arnstein (1969) skriver att bjuda in medborgarnas åsikter och idéer är ett legitimt steg mot ett starkt medborgardeltagande, men att konsultation inte säkerställer att deras idéer kommer att tas i beaktning. Detta är inte att kräva att alla initiativ som överstiger 100 röster ska förverkligas, men att kommunen bör avsätta en större del av budgeten för att kunna genomföra medborgarnas initiativ. Detta trappsteg innefattar en hög grad av tokenism (Arnstein, 1969). Det är fortsatt nämnden som bestämmer om det är möjligt att genomföra ett initiativ, men själva förslaget är medborgarens eget.
- I intervjun med **Placetoplans** säger samhällsplaneraren att *“man kan ju fråga sig var på stegen verktyget hamnar, jag gissar på det konsultativa. Vi ställer frågor och får svar, men det slutar där”* (Intervju 2). Dialogen sker på kommunens premisser, då det är Malmö stad som anlitat Placetoplan och att de själva bestämt frågorna som ska ställas i dialogen. E-dialogplattformen med exemplet Placetoplan placeras även det in på konsultationstrappsteget. Genom användningen av en digital plattform fick de in många svar och kan dra slutsatser kring vad deltagarna tycker och tänker om utvecklingen av gatan. Kommunen ställer öppna frågor och deltagaren får svara, men det säkerställer inte att det blir som majoriteten av vad deltagarna tycker. Då det inte sker en direkt återkoppling till deltagarna eller möjlighet för diskussion mellan kommunen och deltagarna blir kommunikationen relativt enkelriktad. Det sker alltså inte ett traditionellt panelsamtal, där man genom diskussion sinsemellan kan komma fram till en konsensus angående vad flest anser vara bäst för utvecklingen av i detta fall Södra Förstadsgatan i Malmö. Arnstein (1969) skriver att i detta trappsteg är deltagarna sedda mer som ett statistiskt underlag än något annat, där deras svar kan kvantifieras och att deltagarna endast “deltagit i deltagandet”. Beslutsfattarna kan på så sätt säga att de använt sig av medborgardeltagande i planeringsprocessen, men det säkerställs inte att deltagandet påverkat slutresultatet (Arnstein 1969).
- **Skaparstaden** är informativ men ber om användarens egna idéer angående utformningen av torget på Drottninghög. Landskapsarkitekten som tog fram Skaparstaden definierar inte hur mycket makt eller säkerställer vilken grad av påverkan de inskickade förslagen kommer att ha, men sa i intervjun att; *”jag tänker att det man vill uppnå i medborgardialog i alla fall ett samskapande där man ger*

och tar, att man tillsammans kommer vidare. Förslagen som kommit in kommer att ligga till grund för beslutsfattningen om hur torgets utformning ska. Kopplat till Arnsteins steg hade detta kunnat bli en form av partnerskap, men då det inte är garanterat att deltagarens förslag blir till verklighet så gör detta att appen placeras in även den på det konsultativa trappsteget.

- **E-medborgarbudgeten** på Naturmolnet kan placeras in högre upp på trappstegen, mellan partnerskap och delegerad makt. Detta då medborgarna får egen beslutsmyndighet över en viss summa pengar. Värt att förtydliga är att detta var ett litet projekt och är mer ett beskrivande exempel på hur medborgarbudgetering kan gå till genom ett online-och off-linedeltagande, än en kommun som avsätter en större del av sin budget för invånarna att bestämma över.

- När det kommer till **Consul** och **Decidim** kan dessa skalas upp eller ner och möjliggöra alla typer av digitala deltagandefunktioner som tidigare exemplifierats i denna studie på en och samma plattform. Denna typ av plattform med öppen källkod kan beroende på hur kommunen förhåller sig till denna möjliggöra ett medborgardeltagande upp till i alla fall det sjätte trappsteget, alltså partnerskap. Då de andra exemplens funktioner kan fungera i Consul och Decidim handlar det snarare om vad som erbjuds. Med tanke på att medborgarna själva kan använda sig av källkoden möjliggör detta medborgardeltagande från bottom-up, vilket de andra plattformarna inte erbjuder. Denna kan placeras in på partnerskap.

De flesta av dessa hamnade på det konsultativa trappsteget, men det är beroende över hur pass mycket beslutsmyndighet dessa faktiskt ger deltagarna. De olika plattformarna är även styrda av kommun eller företag och inte av medborgarna själva.

6.8 Sammanfattning

Dessa fem olika digitala plattformar för medborgardeltagande har olika funktioner för att komma åt medborgarnas åsikter. Dessa är e-petition, digital medborgardialog, Augumented Reality och öppen källkod. Det som belysts är de fördelar och nackdelar som finns med de olika plattformarna och den utvecklingspotential dessa har, samt hur dessa placeras in på Arnsteins steg. I nästa stycke kommer det digitala deltagandet att diskuteras utifrån olika begränsningar som finns, planerarens roll och "Rätten till staden".

7. Diskussion

I detta stycke kommer fördelar och nackdelar och om det digitala deltagandets potential tas upp. Dessa är den digitala ojämlikheten, frågor om representation, det så kallade ”parkbänksproblemet”, planerarens roll och rätten till den smarta staden.

7.1 Digital ojämlikhet

En grundläggande faktor för att kunna delta digitalt är själva tillgången till och kunskapen kring att använda teknologiska verktyg. Digitalt medborgardeltagande innebär att invånaren måste ha tillgång till internet, en dator eller mobiltelefon och även kunskap i att använda dessa till stadsutvecklingsändamål. Detta gör att medborgardeltagande och demokratiseringen av stadsutvecklingen genom digitala plattformar hänger på frågan om tillgång, vilket exkluderar alla dem som inte har det (Anastasiu 2019). Olika samhällsgrupper har olika tillgång och kunskap om informationsteknologier och använder dessa olika. Inte förvånande visar studier att den digitala ojämlikheten är relaterad till faktorer såsom inkomst och utbildningsgrad. En stadsdel vars invånare generellt sett har låg inkomst, utbildningsgrad eller språkkunskap blir på så sätt exkluderad från att delta även genom digitalt deltagande jämfört med mer välbärgade och välutbildade stadsdelar. Även om en person har god förståelse och kunskap kring användningen av internet skiljer det sig när det handlar om onlineverktyg för deltagande i stadsplaneringsprocesser (Afzalan & Muller 2019). Ålder är ofta en viktig faktor i detta, då yngre är mer benägna att använda dessa verktyg jämfört med äldre som besitter förhållandevis mindre digital kunskap. Digitala verktyg kan därför plocka upp de yngre som annars kan vara svåra att få delaktiga i andra planeringsprocesser, men utesluta dem som är äldre (Gün et al 2017). Kommuner som använder sig av digitala verktyg måste uppmärksamma frågor angående sina medborgares tillgång till digitala verktyg, läskunnighet och rättvisa. Detta är grundläggande för att uppnå inkluderande, medborgar- och delaktighetsdrivna projekt (Gilman 2017). En risk SKR tar upp är att digitalt utanförskap måste tas i beaktande och att kommuner har en viktig roll i att arbetet för att stävja det digitala utanförskapet, i takt med att samhället och välfärden digitaliseras genom olika teknologiska verktyg såsom hemsidor och appar. Det kräver ett gediget arbete för att nå dem som inte använder internet och att se att detta är en demokratisk angelägenhet som måste genomsyra digitaliseringsprocessen (SKR 2010).

Risken blir således att medborgaren fortsatt blir utesluten från digitalt deltagande av samma faktorer som utesluter dem från fysiska möten, då de inte har möjlighet

att delta. För att hantera detta krävs som beskrivet tidigare en kombination av både fysiskt och digitalt deltagande. Man bör se digitala deltagandeplattformar som ett komplement till de fysiska mötena och att dessa är viktiga för att säkerställa att de som av oavsett anledning inte använder digitala plattformar fortsatt kan delta.

7.2 Representation

Många problem för digitalt deltagande gäller för deltagandeprocesser i stort, såsom svårigheter att få till representation och att möta medborgarnas önsknings. Trots potentialen som det digitala har för ökat medborgardeltagande är det fortfarande en mycket fragmenterad och begränsad form med enstaka individer eller grupper som använder sig av dessa (Stortone & Cindio 2016). Gilman (2017) skriver att digitala plattformar ofta har en tydlig målgrupp och användargrupp som kan definieras som *"male, pale, and stale"* och därför är det viktigt att arbeta med att nå ut till andra målgrupper (2017). Arbete krävs därför för att nå ut till alla oavsett digital kompetens. Med digital kompetens menas medborgarens kunskap kring användningen av digitala verktyg, tjänster samt förmågan och motivationen att följa med i den digitala utvecklingen (SOU 2016). Utöver detta är språkkunskap, ålder, kön och etnicitet viktigt att ha i åtanke för att få en mer mångfaldig skara deltagare (Gilman, 2017 s. 23). Gün et. al. (2017) tar upp att det ofta är svårt att se till representationen på digitala deltagandeplattformar då statistiken om vem det är som använder dessa ofta inte är tillgänglig för forskaren att se, eller möjligtvis ens efterfrågad på själva plattformen. Detta har ett värde i sig för att man ska kunna se vilka grupper som deltar och vilka som inte gör det (Gün et al. 2017).

En risk med digitalt deltagande är att det kan leda till digitalt utanförskap för de som inte har tillgång till exempelvis en dator, inte har kunskap eller förståelse för hur och varför man använder dessa plattformar och skillnader mellan målgrupper. Utöver detta är social status, förväntningar på deltagandets utfall och inkomstnivå ofta avgörande. Om arbete inte görs för att säkerställa att det är en pluralistisk grupp deltagare blir det de *"usual suspects"* som använder de digitala plattformarna, alltså de som redan aktivt deltar, är politiskt och teknologiskt intresserade, män och medelålders. Om dessa dominerar det digitala deltagandet blir det samma exkluderingsproblem som det är på de fysiska träffarna. Detta leder till alla fördelar med digitalt deltagande försvinner och att det enda som sker är att fler av de som är som Gilman beskrev som *"male, pale and stale"* deltar, men inte de målgrupper vars åsikter oftast inte kommer fram i deltagandeprocesser (Gün et al. 2017). Även i Sverige ser bilden ungefär likadan ut. Den *"typiska"* deltagaren är en välutbildad, redan föreningsaktiv, medelålders man. Trots arbete för en mer heterogen grupp deltagare har forskning visat att denna fortsatt att gynna dem som har socioekonomiska och politiska resurser (Henecke och Khan 2002). Dock säger

samhällsplaneraren på Placetoplan att de flesta som använder sig av deras verktyg är kvinnor och att åldern är relativt låg i förhållande till fysiskt deltagande (Intervju 2).

Det är även viktigt att undersöka varför individer väljer att inte delta. Att någon inte deltar, trots att den bjuds in till deltagande, kan bero på att personen helt enkelt inte kan. Deltagandeaktiviteter kan exkludera dem som inte har nio till fem-jobb, dem som har barn eller dem som inte kan lämna sina hushåll en längre tid. Dessa personer är oftast kvinnor. En annan anledning att inte delta kan vara att platserna där deltagandeaktiviteterna hålls är kulturellt associerade med andra grupper där man inte känner sig hemma (Cornwall 2008). Att man inte deltar kan också bero på att man tidigare blivit nedtystad av dem med större maktkapital. Det kan vara för att personer inte känner att de har något att bidra med, att de inte har tillräckligt med kunskap eller att de inte kommer att tas på allvar. Men ofta är det för att individer inte ser meningen med delaktighet. Om man inte har en känsla av tillhörighet i och med sitt grannskap är chansen liten att man ser meningen med det. Kostnaden för delaktigheten är inte värd utkomsten av den. Processer för deltagande kan även leda till att exkluderingen av vissa grupper förvärras, om inte specifika ansträngningar görs för att inkludera dessa. Ett sätt att undvika detta är att identifiera själva kategoriseringen av dessa grupper och vem det är som talar för dem. Användningen av kategorisering av medborgare riskerar att förenkla samhället och se gruppering som oproblematiserad. Någon som kategoriseras som exempelvis fattig, kvinna eller invandrare kanske inte alls känner att den hör hemma i den gruppen. De kanske istället identifierar sig med sin familj, sitt grannskap eller sina vänner (Cornwall 2008).

Att sätta sig in i planeringsfrågor och att kunna uttrycka sig kring dessa kräver i sin tur god förståelse av det svenska språket, vilket Placetoplans samhällsplanerare tog upp. Språkproblematiken ligger fortsatt till grund för att en stor del av befolkningen utesluts från deltagandet. Representation och inkludering kommer inte att lösa sig bara för att man använder sig av digitala deltagandeplattformar, utan genom arbete både i fysiska och digitala deltagandeprocesser för att gruppen ska vara så pluralistisk som möjligt och återspegla hur samhället ser ut i stort. Detta är speciellt tydligt i exemplet Malmöinitiativet där man trots kritik inte arbetar för att säkerställa att hela staden är representerad. Detta går att se i de exempel som getts i studien i deltagandeplattformarna Placetoplans dialog kring Södra Förstadsgatan i Malmö och Skaparstadens app om torget på Drottninghög i Helsingborg. Dessa plattformar har handskats med problematiken i hur människor faktiskt kommer att använda dessa och de gränser som själva gränssnittet sätter för deltagandet i sig, såsom språkkunskap, tillgång till mobil eller dator och själva intresset av att delta.

7.3 Parkbänksproblemet

En fallgrop är att deltagandet begränsas till att handla om småskaliga interventioner i städer. Detta kallas för *”parkbänksproblemet”*, vilket innebär i princip att medborgardeltagande endast leder till småskalig förändring och påverkan, såsom att få just fler parkbänkar snarare än en park. Tjänstemän och förtroendevalda måste därför säkerställa att digitala verktyg för deltagande inte är begränsade i sin funktion utan att de i stället stärker medborgarnas röster och skapar nya vägar för invånare att engagera sig i beslutsfattande. Målet är således att frigöra de digitala verktygens potential för att få tillgång till åsikter från invånare som strukturellt sett inte associeras med styrning, för att bryta ner geografiska, socioekonomiska, kulturella, utbildningsmässiga och genusrelaterade hinder. Detta är ett sätt att skapa en mer motståndskraftig styrning, som reflekterar samhällets dynamiska kraft och pluralism (Gilman 2017). En ytterligare nackdel med användningen av digitala plattformar är att de inte är lika konsensusbyggande som fysiska möten då diskussioner inte uppstår lika lätt som när individer möts i ett rum, där de fritt kan diskutera ett problem och komma på olika lösningar. Detta kan göra att det inte blir en lika stor uppslutning bakom ett initiativ då diskussionen bakom dessa är begränsade i sin form (Afzalan & Muller 2018).

Initiativ som kommer från medborgarna måste som tidigare beskrivits förhålla sig till regelverk, budgetar och målsättning som kommuner beslutat om. Ett bra exempel på parkbänksproblemet kan tas från Malmöinitiativet, då de initiativ som realiserats är avhängiga kommunens budget och att kommunen anser att dessa är bra och genomförbara. De förslag som har störst chans att godkännas av nämnden medför låga kostnader och resulterar exempelvis fler parkbänkar, men inte en helt ny park. Detta för in diskussionen på en fråga om skala, detta då det är enklare att genomföra medborgares initiativ som är låga i kostnad och lätta att implementera. Detta går även att koppla tillbaka till Arnsteins trappa, där det på de lägre nivåerna av medborgardeltagande är större risk för just *”parkbänksproblemet”* än på de högre nivåerna av medborgardeltagande.

7.4 Planeraren

Det finns även risker och hinder med digitalt deltagande, där digitala deltagandeplattformar kan bli rökridåer för kommuner och planerare, där de inte leder till att invånarnas åsikter tas i beaktande, och att de hänger på att medborgaren har verktygen och kunskapen som krävs för att vara delaktig online. De hänger även på att kommunen har planerare och politiker som är intresserade av att använda sig av digitala verktyg (Afzalan & Muller 2018). I de olika exemplen var det tydligt att det krävs ett stort intresse från kommunerna, både från politiker och planerarens sida,

för att satsa på digitalt medborgardeltagande. Att omvandla delaktighet till direkt påverkan kräver mer än att endast skapa effektiva sätt att samla in folks åsikter. Det kräver både arbete från "top-down", där de styrande arbetar för det och från "bottom-up" behövs strategier och intresse för att skapa och stödja grupper för att skapa tillräckligt tryck för att skapa förändring (Cornwall 2008).

Det är även tydligt att det är en grundläggande förutsättning att planeraren har ett stort intresse för just medborgardelaktigheten, vilket skiljer sig bland de olika exemplen som getts. Det kräver mod, kunskap och intresse från planeraren och kommunen att satsa på nya former av medborgardeltagande. Detta kan då skilja sig mellan olika kommuner som inte har samma förutsättningar rent ekonomiskt och kunskapsmässigt i att kunna använda sig av digitala deltagandeplattformar. En tanke är att medborgardeltagande kan vara ett sätt att komma till rätta med det "wicked problem" som är hållbar stadsutveckling, med hjälp av fler röster som kan höras genom digitala plattformar och ett effektivt sätt att insamla medborgarnas åsikter. Att få in mer icke-expertkunskap kan skapa lösningar på problem som planeraren inte kan se "outside the box" Forskare ser att det finns risk för att själva teknologin bakom dessa digitala deltagandeplattformar blir avgörande, snarare än att det är människorna som avgör processen och att verktygen i sig själva sätter gränsen för möjligheten till deltagande. Forskare menar att det viktigaste när man arbetar med digitala plattformar att sätta människan före teknologin. Fokus ska ligga på att det är medborgarna och planerarna som ska använda dessa digitala deltagandeplattformar och att själva syftet med dem är att stärka möjligheten till deltagande. Fokus på själva framtagandet av plattformen ska vara just detta och att verktygen, alltså de digitala plattformarna, måste ses som just verktyg för medborgardeltagande snarare än digitala plattformar (Stjernborg 2019). En av de största frågorna med e-deltagandeplattformar handlar om vilken roll dessa teknologier kommer att spela, och hur mycket information de kommer att kunna ge planerare. Det finns en oro över att själva kvaliteten på den information som samlas in genom e-deltagande inte går att jämföra med den från fysiska möten, och all den kunskap om både deltagande och digitala verktyg som krävs för att utkomsten ska bli så bra som möjlig (Afzalan & Muller 2018). Ett annat orosmoment som forskare ser är att digitalt deltagande riskerar att förpassas till att kommuner kan visa på att man gjort försök att få invånarna delaktiga, för att sedan göra precis det man planerat innan invånarna blev delaktiga i processen. Därtill finns en risk att det används i huvudsak för att det är ett mer tids- och kostnadseffektivt tillvägagångssätt för kommunerna att driva projekt för medborgardeltagande (Schrock 2019).

I digitala deltagandeplattformar som är skapade av kommunen, exempelvis Malmöinitiativet, är det fortsatt kommunen som bestämmer vilka initiativ som kommer att gå igenom. Detta kan resultera i att medborgarnas idéer blir

kommunens, utan att medborgarna får ägandeskap över själva idén. I jämförelse med de digitala plattformar som medborgarna själva kan skapa (exempelvis Consul & Decidim) kan dessa leda till en gräsrotsrörelse kring något som sedan kommunen möjligtvis tar i beaktning. Även om tids- och platsperspektivet inte är relevant för det digitala deltagandet på samma sätt som det är för det fysiska deltagandet, är det självklart så att det fortfarande tar tid att vara delaktig online. Planeraren måste arbeta för att skapa dessa plattformar och sedan använda den information som kommer in, och medborgaren måste spendera tid med att besvara de frågor eller uppgifter som denne får på den digitala plattformen.

7.5 Rätten till den smarta staden

Kitchin (2019) ställer sig frågan om det går att föreställa sig Lefebvres tankar om rätten till staden i relation till smarta städer och om det går att fånga kraften hos smarta teknologier för att skapa en frigörande stad och göra om den smarta staden så att den verkligen är för och av medborgarna. Det finns en växande förhållning till att man kan dra nytta av den smarta utvecklingen till förmån för medborgarna, genom att vända upp-och-ner på smarthetsagendans fortsatta top-down-styrning till bottom-up (Kitchin 2019). Rätten till den smarta staden är en utvidgning av Henri Lefebvres originaltext. Rätten till den *smarta* staden handlar om att fånga upp teknologins och digitaliseringens frigörande och emancipatoriska krafter för medborgarnas gagn. Idén är att digitala teknologier kan möjliggöra för fler att delta i staden och dess utveckling. Trots att det finns en retorik inom smarta städer som har ett deltagande- och medborgarcentrerat fokus, menar forskare och aktivister att detta inte ändrar smarthetsagendans neoliberal tendenser och fokus på övervakning som är en del av smarta städer-paradigmet. De ser smarthetsagendans förhållning till medborgardeltagande som en form av "tokenism" där medborgardeltagandet endast är på initiativ av beslutsfattarna och där deltagarna inte har någon form av makt eller inflytande (Leclercq & Rijshouwer 2022).

Anastasiu (2019) menar att den smarta staden är top-down och centraliserad, medan den smarta stad som invånarna har rätt till är bottom-up och decentraliserad. Att se den smarta staden genom ett Lefebvrianskt förhållningssätt dekonstruerar den smarta staden, där teknologin används och produceras av stadens invånare som ett verktyg för att utöva rätten till sin stad. Diskursen är i stället medborgarcentrerad och grundas på idén att medborgaren besitter kunskap som är ovärderlig. Deras livserfarenhet i deras städer legitimerar rätten till att självorganisera sig, vilket är grundläggande för rätten till staden (Anastasiu 2019). Kitchin menar att den smarta staden som medborgarna har rätten till skulle reflektera vad medborgarnas intressen är snarare än statens och marknadens. Det skulle vara ett mer inkluderande och betydelsefullt deltagande som inte är tokenistiskt, i Arnsteins mening. Medborgarna

skulle konsulteras, samarbeta med beslutsfattarna och själva besitta ledarroller. Medborgarskapet skulle baseras på civila, sociala, politiska och digitala rättigheter och skyldigheter, snarare än på att man endast bor eller verkar i staden (2019).

Lynch (2019) ställer sig frågan om vilka radikala politiska möjligheter det finns i utvecklingen av teknik och humanitet genom att diskutera ”teknologisk suveränitet”. Med teknologisk suveränitet i relation till digitala teknologier menas skapandet av alternativa modeller till utveckling, produktion och konsumtion av teknologier som är demokratiska och transparenta och med målet att möta samhällets behov och återskapa kollektivismen i kölvattnet av neoliberalismen. I det här synsättet är teknologi kopplat till det sociala, och det sociala är kopplat med det rumsliga. Begreppet kommer från år 2014 när ett nätverk av individer och kollektiv i Barcelona organiserade sig runt detta med fokus på att skapa projekt och initiativ för samhällsbaserade teknologiska system och tjänster. Idag växer diskussionen om teknologisk suveränitet i hänseende till civil teknologi i manifest, lokala kooperativ och debatter. Rörelsen för teknologisk suveränitet kommer som en kraft mot framväxten av kapitalistiska utvecklingsmodeller i Barcelona för att få staden att bli ”smart” genom att i samarbete med företag skapa smarta teknologiska system för urban styrning (Lynch 2019).

7.6 Sammanfattning

Detta stycke har kritiskt diskuterat de plattformar som exemplifierats samt tagit upp de mest påtagliga nackdelarna med digitalt deltagande. Det digitala deltagandet har fortfarande många av de förutsättningar och problem som finns i det fysiska deltagandet. Då digitalt deltagande bygger på kunskap och tillgång till informations- och kommunikationsteknologier innebär det att potentiella deltagare utestängs om de inte har tillgång till dessa, vilket kräver arbete för att säkerställa att alla har möjlighet att delta. Rätten till den smarta staden påtalar att i takt med att städerna digitaliseras och teknologiseras finns det både risker och möjligheter för medborgardeltagandet. Smarthetsagendan kan riskera att minska medborgardeltagandet, men det går även att vända på det och utnyttja teknologin för medborgarnas gagn.

8. Slutsats

Studiens syfte har varit att undersöka huruvida användningen av digitala verktyg kan stärka medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser, samt att problematisera graden av medborgardeltagande i dagens stadsutvecklingsprocesser. Genom att se till tidigare forskning och ge exempel på olika deltagandeplattformar som används idag undersöks det digitala deltagandets fördelar, begränsningar och framtida potential. Målet med studien är att genom besvarade frågeställningar visa hur digitala verktyg används idag och att analysera deras möjlighet att påverka graden av medborgardeltagande i stadsutvecklingsprocesser.

8.1 Hur förändrar användningen av digitala verktyg förutsättningarna för medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser?

Genom att kommuner erbjuder digitalt deltagande och dialog kan tröskeln för att delta sänkas då digitala plattformar möjliggör deltagande oberoende var man befinner sig och att det inte är tidsbundet. Det gör det möjligt för planerare att få in en större mängd information som kan ligga till grund för beslutsfattande, och för fler medborgare att på enklare vis få sina röster hörda. Då PBL inte definierar hur ett samråd ska ske är detta en öppning för att använda sig av digitalt medborgardeltagande. Digital medborgardialog kan vara ett bra första steg i samrådsprocesser, där fysiska möten kan bygga vidare på det som kommit fram från det digitala. Det är dock fortsatt viktigt att arbetet fortsätter och utvecklas för att fler ska delta på fysiska möten, och att fler metoder används för att nå dem som inte deltar på exempelvis samråden angående en detaljplan. Användningen av digitala verktyg får inte ske på bekostnad av det fysiska deltagandet. Det digitala och fysiska medborgardeltagandet bör alltså ske parallellt. Detta då det digitala utanförskapet sätter stopp för många att delta på plattformar vilket exemplifierats i denna studie. Frågan om representation är liksom i det fysiska deltagandet viktig i det digitala deltagandet, där arbetet kring vem som deltar måste fortsätta för att säkerställa att alla får möjlighet att tycka till om stadsutvecklingen. Digitalt deltagande gör det möjligt för både planerare och medborgare att lättare visualisera planeringen genom olika funktioner såsom 'gamification'. Detta är speciellt bra för att fånga upp målgrupper såsom barn, som annars är svåra att engagera i olika planeringsprojekt. Dessutom kan digitalt medborgardeltagande vara ett sätt att få in

medborgardeltagande tidigare i processen än vid fysiska möten, där den insamlade datan kan ligga som beslutsunderlag för den fortsatta planprocessen.

Sammanfattningsvis förändrar digitala dialogverktyg medborgardeltagandet på så sätt att det skapar fler kanaler för medborgarna att uttrycka sig genom. Detta kan leda till en mobilisering av deltagare som tidigare inte deltagit, men även en förstärkning av dem som redan deltar som får fler kanaler att höras genom. Detta ger både planerare och medborgare större möjligheter för deliberation och att crowdsourca för att säkerställa att planering för stadsutveckling utgår mer från dem som är berörda av den. Digitalt medborgardeltagande är inte en ”quick fix” på problemen som finns för medborgardeltagande, utan det krävs fortsatt arbete för att säkerställa att alla medborgare har möjlighet och intresse för att delta.

8.2 Vilka fördelar, nackdelar och potential finns det med digitalt medborgardeltagande?

Den största fördelen med det digitala deltagandet är att det eliminerar deltagandet som tids- och platsbestämt. Detta möjliggör för medborgaren att delta på sina egna villkor i en större grad. För planeraren innebär det att man lättare kan sammanställa medborgarnas önskningar då det digitala är lättare att kvantifiera än de fysiska deltagarprocesserna. En annan stor fördel är att det inte finns en bestämd gräns för hur många som kan delta jämfört med fysiskt deltagande som är beroende av storleken av mötesrum. För att fördelarna ska spela roll måste det digitala verktyget vara lättillgängligt och lättförståeligt så att det inte utesluter icke-experternas, alltså medborgarnas, faktiska expertis om de problem och utmaningar de möter i vardagen och de önskningar de har kring sin stad. Den kunskap de besitter och de erfarenheter de har är viktiga för att säkerställa att planeringen gagnar dem i största möjliga mån. När det kommer till begränsningar kan man se digitala deltagarverktyg är ett tveeggat svärd, då det kan vara både inkluderande och uteslutande. Digitalt deltagande kräver tillgång till en dator eller mobil och även kunskap och intresse kring stadsutvecklingsfrågor. Det som är grundläggande i studier av medborgardialog och hur den kan utvecklas med hjälp av digitala deltagandeverktyg är fortsatt kommunens villighet att delegera en del av sin makt åt folket. Den kapacitet som de digitala verktygen har för att förstärka medborgardeltagandet är beroende av kommunens, politikernas och planerarnas villighet att stärka deltagandets påverkan på stadsutvecklingen. Detta kan resultera i att det så kallade ”parkbänksproblemet”, där det digitala deltagandet inte ger någon större effekt på stadsutvecklingen eller att medborgarna får mer beslutsmandat. Digitalt medborgardeltagande besitter den potential som politikerna, planerarna och medborgaren ger det. Planerarens intresse för

medborgardeltagande och digitalt deltagande är grundläggande för detta. Om kommunen är intresserad av att använda sig av digitalt medborgardeltagande handlar det således om det beslutsmandat de ger åt medborgarna. Medborgarna i sin tur har ett fortsatt ansvar att använda sig av detta och mobilisera så att politikerna och planerarna ser att det finns en konsensus i olika stadsutvecklingsfrågor. Beslutsmakten som medborgarna har över stadsutvecklingen är fortsatt beroende av hur pass mycket makt politikerna och planerarna är villiga att ge dem. De förslag som kommer in via de digitala plattformarna behöver inte nödvändigtvis leda till en förändring av detaljplanen. Rätten till staden blir först verklig på de högre stegen på Arnsteins steg. Det måste kännas meningsfullt att delta.

Sammanfattningsvis; potentialen i digitalt deltagande att ge invånarna rätten till sin stad är således beroende av den vikt dess politiker och planerare tillmäter det, annars är det upp till medborgarna att ta sig rätten till sin egen stad.

8.3 Vidare forskning

I takt med den pågående teknologiska utvecklingen och digitaliseringen av samhällsfunktioner är det intressant att fortsätta att följa dess påverkan på medborgardeltagandet i stadsutvecklingsprocesser. De digitala plattformar som exemplifierats i denna studie, förutom Malmöinitiativet, fortsätter även de att utvecklas. Det hade därför varit intressant att återkomma efter en tid för att se hur dessa utvecklats och om användningen av dem ökat eller ej, och om deltagandet gjort en märkbar skillnad.

Förutom att fortsatt följa denna utveckling hade det varit intressant att se till användarna. Då denna studie inte tog upp medborgarnas perspektiv på användningen av dessa digitala verktyg hade det varit intressant att undersöka hur de upplever det digitala deltagandet. Fortsatt forskning krävs också för att hitta sätt att faktiskt ge medborgare beslutsakt. Jag rekommenderar alla att läsa boken "Orädda städer" som handlar om municipalism, som faktiskt ger förslag på hur medborgare kan få rätten till staden.

Referenser

- Afzalan, N., & Muller, B. (2018). Online participatory technologies: Opportunities and challenges for enriching participatory planning. *Journal of the American Planning Association*, 84(2), 162-177. Doi: <https://doi.org/10.1080/01944363.2018.1434010>
- Angelidou, M. (2014). Smart city policies: A spatial approach. *Cities*, 41, S3-S11. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.cities.2014.06.007>
- Anastasiu, I. (2019). Unpacking the smart city through the lens of the right to the city: A taxonomy as a way forward in participatory city-making. I: *The hackable city* (pp. 239-260). Springer, Singapore.
- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of planners*, 35(4), 216-224. Doi: <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Barnett, C. (2014). What do cities have to do with democracy? *International journal of urban and regional research*, 38(5), 1625-1643. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1468-2427.12148>
- Boverket (2022) Utökad medborgardialog. <https://www.boverket.se/sv/PBL-kunskapsbanken/teman/medborgardialog/utokad/> [2022-07-13]
- Boverket (2021). Vad är medborgardialog? https://www.boverket.se/sv/PBL-kunskapsbanken/teman/medborgardialog/vad_ar/ [2022-07-13]
- Boverket (2010). Socialt hållbar stadsutveckling – en kunskapsöversikt. <https://www.boverket.se/globalassets/publikationer/dokument/2010/socialt-hallbar-stadsutveckling.pdf> [2022-07-05]
- Bradley, K. (2015). Open-source urbanism: Creating, multiplying and managing urban commons. *Footprint*, 91-107. <https://doi.org/10.7480/footprint.9.1.901>
- Bryman, Alan. 2008. *Samhällsvetenskapliga metoder*. 3 Uppl. Malmö: Liber
- Cornwall, A. (2008). Unpacking 'Participation': models, meanings and practices. *Community development journal*, 43(3), 269-283. Doi: <https://doi.org/10.1093/cdj/bsn010>

- Decidim (u.å.). *Decidim*. <https://decidim.org/> [2022-09-13]
- Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken* (4, rev. och uppdaterade uppl. ed.). Lund: Studentlitteratur.
- Funka (u.å). Decidim – Hva, hvorfor og hvordan. <https://www.regjeringen.no/contentassets/83fdc18743f94251a16ebdc5d496058d/beskrivelse-av-decidim.pdf> [2022-09-13]
- Gandy, M. (2005). Cyborg urbanization: complexity and monstrosity in the contemporary city. *International journal of urban and regional research*, 29(1), 26-49.
- Gilman, H. R. (2017). Civic tech for urban collaborative governance. *PS: Political Science & Politics*, 50(3), 744-750. <https://doi.org/10.1017/S1049096517000531>
- Globala målen (u.å.) *Global målen 2030*. <https://www.globalamalen.se/> [2022-09-13]
- Gün, A., Demir, Y., & Pak, B. (2020). Urban design empowerment through ICT-based platforms in Europe. *International journal of urban sciences*, 24(2), 189-215. <https://doi.org/10.1080/12265934.2019.1604250>
- Hallemar, D. (2022) - Vems drömmar ska drottninghög förverkliga? *Sydsvenskan*, 12 juni. <https://www.sydsvenskan.se/2022-06-12/vems-drommar-ska-drottninghog-forverkliga>. [2022-09-13]
- Harvey, D. (2012). *Rebel cities: From the right to the city to the urban revolution*. Verso books.
- Hasler, S., Chenal, J., & Soutter, M. (2017). Digital tools as a means to foster inclusive, data-informed urban planning. *Civil Engineering and Architecture*, 5(6), 230-239. Doi: 10.13189/cea.2017.050605
- Henecke, B., & Khan, J. (2002). Medborgardeltagande i den fysiska planeringen (No. 36). Report. <https://portal.research.lu.se/sv/publications/medborgardeltagande-i-den-fysiska-planeringen-en-demokratiteoreti>
- Husain, S. O., Franklin, A., & Roep, D. (2019). Decentralising geographies of political action: civic tech and place-based municipalism. *J Peer Prod*, 13,1-22. https://www.researchgate.net/publication/332245590_Decentralising_geographies_of_political_action_civic_tech_and_placebased_municipalism

- Karlsson, M., Åström, J. (2015) Kan e-petitioner utveckla den representativa demokratin?. I: Låt fler forma framtiden!: Forskarantologi från 2014-års Demokratiutredning (pp. 559-605). Statens offentliga utredningar. Stockholm: Wolters Kluwers.
<https://data.riksdagen.se/fil/42ED1EEC-E5F7-4615-B57D-7523EF33563E>
- Karvonen, A., Cook, M., & Haarstad, H. (2020). Urban planning and the smart city: Projects, practices and politics. Urban Planning, In-press.
<https://doi.org/10.17645/up.v5i1.2936>
- Khakee, A. (2006). Medborgardeltagande i samhällsplanering. *Planering med nya förutsättningar: Ny lagstiftning, nya värderingar*, 11-24.
- Kitchin, R. (2019). Toward a genuinely humanizing smart urbanism. In *The right to the smart city*. Emerald Publishing Limited.
- Lynch, C. R. (2020). Contesting digital futures: Urban politics, alternative economies, and the movement for technological sovereignty in Barcelona. *Antipode*, 52(3), 660-680.
<https://doi.org/10.1111/anti.12522>
- Malmöinitiativet (2022). *Malmöinitiativet*. <https://malmo.se/initiativet> [2022-03-05]
- Malmö Tillsammans (2022). Kvartersbudget.
<https://kvartersbudget.malmotillsammans.se/processes/kvartersbudget/f/9/budgets/1/projects> [2022-06-13]
- Marcuse, P. (2014). Reading the Right to the City. *City*, 18(1), 4-9.
<https://doi.org/10.1080/13604813.2014.896646>
- Marinkovic, D. (2021). Medborgarförslag saknas helt från flera utstatta områden. 10 augusti. <https://www.sydsvenskan.se/2021-08-10/medborgarforslag-saknas-helt-fran-flera-utsatta-omraden> [2022-08-13]
- McGinley, T., & Nakata, K. (2015). A community architecture framework for smart cities. In *Citizen's right to the digital city* (pp. 231-252). Springer, Singapore.
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-981-287-919-6.pdf>
- Placetoplan (u.å.) *Om Placetoplan*.
<https://www.placetoplan.se/om-placetoplan> [2022-07-05]
- Placetoplan (u.å.) *Södra förstadsgatan – se synpunkter*.
<https://www.placetoplan.se/sodra-forstadsgatan/se-synpunkter> [2022-07-05]

- Poderi, G. (2019). Sustaining platforms as commons: perspectives on participation, infrastructure, and governance. *CoDesign*, 15(3), 243-255. <https://doi.org/10.1080/15710882.2019.1631351>
- Purcell, M. (2013). The right to the city: the struggle for democracy in the urban public realm. *Policy & Politics*, 41(3), 311-327. • <http://dx.doi.org/10.1332/030557312X655639>
- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>
- Saßmannshausen, S. M., Radtke, J., Bohn, N., Hussein, H., Randall, D., & Pipek, V. (2021). Citizen-Centered Design in Urban Planning: How Augmented Reality can be used in Citizen Participation Processes. In *Designing Interactive Systems Conference 2021* (pp. 250-265). Doi: <https://doi.org/10.1145/3461778.3462130>
- Schrock, A. R. (2019). What is civic tech? Defining a practice of technical pluralism. In *The right to the Smart City*. Emerald Publishing Limited.
- SFS 2010:900. *Plan- och bygglag*.
- Skaparstaden (2022). *Skaparstaden*. [Mobilapplikation].
- SKR (2022). Digital delaktighet. <https://skr.se/skr/naringslivarbetedigitalisering/digitalisering/sammanhallendigitalservice/digitaldelaktighet.1186.html> [2022-08-13]
- SKR (2019a). Guide för ett smart samhälle – Utveckling av internet of things, datahantering och digitala tjänster. <https://skr.se/download/18.45167e4317e2b341b24ae7bc/1642690794384/7585-799-2.pdf>
- SKR (2019b). Medborgarbudget – en världsomspännande modell för demokratiskt inflytande, 2019. <https://skr.se/download/18.7c1c4ddb17e3d28cf9b9c667/1643110484420/7585-779-4.pdf> [2022-08-13]
- SOU (2000:19) En uthållig demokrati – Politik för folkstyrelse på 2000- talet. Demokratiutredningens betänkande. Statens offentliga utredningar. Stockholm: Fritzes. <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentligautredningar/2000/01/sou-20001/>

- SOU (2015:28) Gör Sverige i framtiden - Digital kompetens. Delbetänkande av Digitaliseringskommissionen. Statens offentliga utredningar. Stockholm: Fritzes.
<https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentligautredningar/2015/03/sou-201528/>
- Stjernborg, V. (2019). Digitaliseringens möjligheter för ökat medborgardeltagande i planeringen.
https://www.k2centrum.se/sites/default/files/fields/field_uppladdad_rapport/digitaliseringens_mojligheter.pdf
- Soneryd, L. i Tahvilzadeh, N (2021). Att se medborgardialoger som minipubliker. *Plan*, s. 67-72.
<https://www.divaportal.org/smash/get/diva2:1557072/FULLTEXT01.pdf>
- Stortone, S., & Cindio, F. D. (2015). Hybrid participatory budgeting: Local democratic practices in the digital era. In *Citizen's right to the digital city* (pp. 177-197). Springer, Singapore.
- Tahvilzadeh, N. (2015a). Det våras för medborgardialoger. Låt fler forma framtiden! Forskarantologi. SOU 2015, 96.
https://www.regeringen.se/48ef3b/contentassets/d07d9de947cf4709bdb8feb527bfec45/sou_2015_96_webbpublicering.pdf
- Tahvilzadeh, N. (2015b). Gemenskap i den hållbara staden: social hållbarhet och medborgarinflytande. I: Lindholm et. al. (red.). Medborgardialog – demokrati eller dekoration? Tolv röster om dialogens problem och potential i samhällsplaneringen. Klippan: Ljungbergs tryckeri. s. 23-52.
- Thiel, S. K., & Fröhlich, P. (2017). Gamification as motivation to engage in location-based public participation?. In *Progress in location-based services 2016* (pp. 399-421). Springer, Cham.
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-319-47289-8.pdf>
- Tunström, M. (2015). Gemenskap i den hållbara staden: social hållbarhet och medborgarinflytande. I: Lindholm et. al. (red.). Medborgardialog – demokrati eller dekoration? Tolv röster om dialogens problem och potential i samhällsplaneringen. Klippan: Ljungbergs tryckeri., s. 53-64.
- Åström, J., & Granberg, M. (2008). Urban planners, wired for change? Understanding elite support for e-participation. *Journal of Information Technology & Politics*, 4(2), 63-77.
<https://doi.org/10.1080/19331680802076116>
- Åström, J., & Sedelius, T. (2010). Representativ demokrati 2.0: En utvärdering av Malmöinitiativet och Malmöpanelen.

<https://demokratiutredningen.files.wordpress.com/2015/04/karlsson-c3a5strc3b6m-kan-e-petitioner-utveckla-den-representativa-demokratin.pdf>

Figurförteckning

Figur 1. Egen illustration av Arnsteins 'Ladder Of Citizen Participation' (1989).....	19
Figur 2. Fransk studentposter (Arnstein 1969 s. 216).....	20
Figur 3. Sidan man lämnar in förslag till Malmöinitiativet (Malmöinitiativet.se).....	41
Figur 4. Inlämnade förslag till Malmöinitiativet (Malmöinitiativet.se).....	41
Figur 5. Karta (Placetoplan, Södra Förstadsgatan, u.å.).....	45
Figur 6. Statistik för ålder och kön hos de som deltagit i dialogen (Placetoplan u.å.).....	45
Figur 7. Bilder från Skaparstaden (Skaparstaden 2022).....	48
Figur 8. Bilder från appen skaparstaden (Skaparstaden 2022).....	49
Figur 9. Kvartersbudgetens hemsida (Malmö Tillsammans 2022).....	53
Figur 10, Consuls exempelhemsida (Consul u.å.).....	55
Figur 11, Decidims exempelhemsida (Decidim u.å.).....	56
Figur 12. Diagram för de olika plattformarnas funktioner samt förslag på utveckling.....	59

Bilaga

Malmöinitiativet

Varför skapades plattformen?

- Varför skapades Malmöinitiativet?
- Har malmöinitiativet varit mer lyckat än medborgarförslag?

E-deltagande

- Vad ser ni som för- och nackdelarna med att använda en onlineplattform för insamling av förslag/initiativ?
- Vilka är de som lämnar och röstar på förslag?
- Hur många av förslagen realiserar?
- Hur marknadsför ni Malmöinitiativet?
- I en sydsvenskanartikel från förra året med rubriken “Medborgarförslag saknas helt från flera utsatta områden” står det att Malmöinitiativet inte når ut till utsatta områden, och att inget förslag kommit från ex. rosengård och krocksbäck. Har ni diskuterat hur detta kan förändras och förbättras? Har ni idéer på hur man kan fånga upp fler från mer utsatta områden?
- Varför måste man bekräfta sig via mejl?
- Hur ser ni på utveckling av malmöinitiativet?
- Hade Malmöinitiativet kunnat även hantera större initiativ såsom idéer eller kritik av utvecklingen av större utvecklingsområden?
- Finns det en fysisk del av Malmöinitiativet? Ex. där initiativtagare får möta förtroendevalda och diskutera sina frågor?

Placetoplan

Varför skapades plattformen?

- Varför skapades placetoplan? Vilka behov låg till grund?
- Vilka använder plattformen som mest?
- Hur ser intresset ut från kommuner att använda er plattform?
- Hur fungerar ert samarbete/dialog med kommunerna? Är det upp till kommunen att formulera frågor eller har ni förslag?
- Märker ni skillnad på deltagandet beroende på storleken på dialogen? Ex. ÖP jämfört med platsanalys,

E-deltagande

- På vilka sätt bidrar Placetoplan till en ökad demokrati?
- På vilka sätt bidrar Placetoplan/digitala plattformar till hållbar stadsutveckling?

- På vilka sätt möjliggör/underlättar en plattform som Placetoplan en större medborgardialog? (för både kommuner och medborgare)
- Vilka är svagheter med en digital plattform för medborgardeltagande? (för både kommuner och medborgare)

Skaparstaden

Varför skapades plattformen?

- Kan du berätta kortfattat om projektet, hur var när varför?
- Varför just drottninghögstorget? Vad är det för typ av plats?
- Vad är projektets målbild?
- Ni skriver att detta aldrig har gjorts, Vad fick er att vilja göra detta projekt och använda er av AR? Referensprojekt etc?

E-deltagande

- Vilken är målgruppen?
- Vad innebär Gameification för er i detta sammanhang?
- Berätta lite om hur själva AR kommer fungera?
- På vilket sätt kan digitala plattformar med AR förenkla medborgaredeltagandet? Vilka fördelar/hinder finns med användning av AR?
- Hur ser ni på hur digitala lösningar kan öka medborgardeltagandet/dialogen?
- Planer har redan gjorts över torgets förändring. Var i beslutsprocessen kommer invånarna in? Hur mycket utrymme finns det för dem att ändra?
- Hur når ni ut till medborgarna? h22?

Publicering och arkivering

Godkända självständiga arbeten (examensarbeten) vid SLU publiceras elektroniskt. Som student äger du upphovsrätten till ditt arbete och behöver godkänna publiceringen. Om du kryssar i **JA**, så kommer fulltexten (pdf-filen) och metadata bli synliga och sökbara på internet. Om du kryssar i **NEJ**, kommer endast metadata och sammanfattning bli synliga och sökbara. Även om du inte publicerar fulltexten kommer den arkiveras digitalt. Om fler än en person har skrivit arbetet gäller krysset för samtliga författare. Du hittar en länk till SLU:s publiceringsavtal på den här sidan:

- <https://libanswers.slu.se/sv/faq/228316>.

☒ JA, jag/vi ger härmed min/vår tillåtelse till att föreliggande arbete publiceras enligt SLU:s avtal om överlåtelse av rätt att publicera verk.

☐ NEJ, jag/vi ger inte min/vår tillåtelse att publicera fulltexten av föreliggande arbete. Arbetet laddas dock upp för arkivering och metadata och sammanfattning blir synliga och sökbara.

r