

Mina kvarter som metod för medborgardialog i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög

Charlotta Enghag och Dafni Sarakinis



Kandidatarbete 15 hp, institutionen för stad och land
Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna
Uppsala 2014

Titel: Mina kvarter som metod för medborgardialog i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög
Engelsk titel: Mina Kvarter as a Method for Citizens Dialogue in Fisksätra, Hovsjö and Drottninghög

© Charlotta Enghag och Dafni Sarakinis

Handledare: Ylva Dahlman, SLU, institutionen för stad och land

Examinator: Lena Steffner, SLU, institutionen för stad och land

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur

Omfattning: 15 hp

Nivå: Grundnivå G2E

Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna

Nyckelord: Digitala spel, Medborgardialog, Mina kvarter, Minecraft, Stadsutveckling

Omslagsbild: Fotograf Dafni Sarakinis

Publiceringsår: 2014

Publiceringsort: Uppsala

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

Abstract

The aim of this thesis was to analyze *Mina kvarter* as a method for citizen dialogue in urban development, from the perspective as an urban planner, in Million program areas, Fisksätra, Hovsjö and Drottninghög. The question at issue was what qualities and deficiencies can be identified when implementing the method for citizen dialogue – *Mina kvarter* – in Fisksätra, Hovsjö and Drottninghög? Materials for studies were gathered through literature studies and interviews with officials, working with urban planning. The qualities and deficiencies was analyzed in relations to three of SKL's eleven guidelines for a successful dialogue.

Based on SKL's guidelines the results were that *Mina kvarter* had potential as a tool for creating confidence for elected officials. The method broadened the participation, and engaged people who usually are not involved. The main quality with Minecraft was that participants could visualize their ideas and how this visualization enabled discussions. *Mina kvarter* increased the interest of questions regarding urban planning in Fisksätra and Hovsjö, but not in Drottninghög. The deficiencies of the method were that it seems to be best suited for smaller groups of people, and that "the graphics" of the game does not suit the development of public spaces. *Mina kvarter* has, with some variation in between the areas, in large contributed to a meaningful dialogue. However, the study showed, that not all young people were attracted by digital games as a media, and that the implementation of the method is very important in relations to the amount of engagement.

Sammanfattning

Syftet med denna uppsats var att analysera *Mina kvarter* som metod för medborgardialog vid stadsutvecklingen utifrån ett planerarperspektiv i miljonprogramsområdena Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög i Stockholm, med hjälp av frågeställningen vilka kvaliteter och brister har *Mina kvarter* som metod för medborgardialog så som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög? Materialet samlades in genom litteraturstudie och intervjuer med tjänstemän som arbetade med stadsplanering. Kvaliteter och brister av *Mina kvarter* analyserades utifrån tre av SKLs elva riktlinjer för en framgångsrik dialog.

Resultatet utifrån SKLs riktlinjer innebar att *Mina kvarter* hade potential att skapa ett förtroende för de förtroendevalda. Genom *Mina kvarter* breddades deltagandet och i Fisksätra hade *Mina kvarter* bäst förutsättningar till en meningsfull dialog. Innehållet i återkopplingen till ungdomarna var svårtolkat. Den främsta kvaliteten med Minecraft var att deltagarna kunde visualisera sina idéer och de diskussioner som spelet genererade. Metoden skapade ett engagemang för stadsutvecklingsfrågor i Fisksätra och Hovsjö, men inte i Drottninghög. Bristerna med *Mina kvarter* ansåg vara att små grupper lämpade sig bäst samt att spelets grafik inte passade för offentlig miljö. I *Mina kvarter* var kommunerna uppriktiga med vad dialogen skulle leda till. Målgruppen ansågs ha breddats men vars representativitet i Fisksätra ändå diskuterades. *Mina kvarter* har med viss variation mellan områdena, i stort sett bidragit till en meningsfull dialog. Studien visade dock att inte alla ungdomar attraherades av digitala spel. Det praktiska genomförandet av *Mina kvarter* verkar också ha haft betydelse för engagemanget hos deltagarna för utvecklingen av den fysiska miljön.

Innehåll

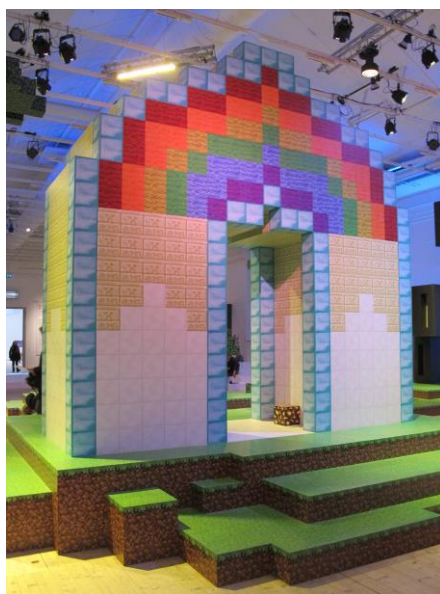
Introduktion	5
Bakgrund.....	6
Medborgardeltagandets komplexitet	6
Digitala spel som metod för medborgardialog.....	7
Minecraft.....	7
Mina kvarter	8
Fisksätra	8
Hovsjö.....	8
Drottninghög	9
Syfte	9
Frågeställningar	9
Avgrensningar	9
Begräppsprecisering	9
Metod	10
Litteraturstudie	10
Intervjuer	10
Analys utifrån SKLs riktlinjer för framgångsrik dialog	11
Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds	12
Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar	12
Att dialogen ska vara meningsfull.....	13
Resultat.....	13
Kommunernas skäl till att använda sig av Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög.....	13
Fisksätra	13
Hovsjö.....	14
Drottninghög	14
Genomförandet av Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög	14
Fisksätra	14
Hovsjö.....	15
Drottninghög	16
Analys av Mina kvarter som metod för medborgardialog utifrån SKLs riktlinjer	18
Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds	18
Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar	18
Att dialogen ska vara meningsfull.....	19
Sammanfattning av kvaliteter och brister av Mina kvarter utifrån analys av SKLs riktlinjer.....	21
Diskussion.....	21
Mina kvarter som metod för medborgardialog	21
Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds	22
Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar	23
Att dialogen ska vara meningsfull.....	24
Vilka kvaliteter och brister har Mina kvarter som metod för medborgardialog utifrån SKLs riktlinjer?	26
Spelets egenskaper.....	26
Genomförandet påverkar representativitet.....	27
Metoddiskussion	28
Litteraturstudie.....	28
Intervju	28
Analys utifrån SKLs riktlinjer	29
Slutsats	29

Förslag på fortsatta studier	31
Referenser.....	32

Introduktion

EU kommissionens rapport, sammanställd av Clara Centeno (Centeno red. 2013 s. 5), beskriver att 110 miljoner människor i Europa riskerar att drabbas av socialt utanförskap. Till dessa grupper räknas till exempel äldre, ungdomar som hoppat av skolan och saknar arbete och flyktingar (Centeno red. 2013 s.13). För att hantera dessa problem krävs lösningar med nya metoder. Forskning visar att digitala spel, genom dess anpassningsbara, motiverande och engagerande egenskaper, kan skapa delaktighet bland medborgare i samhällsutvecklingen och även bidra till social integration. För de grupper som riskerar att hamna i utanförskap menar författarna att digitala spel kan fungera socioekonomiskt inkluderande. Man anser också att digitala spel har potential att vara ett kraftfullt kommunikationsverktyg inom stadsutveckling (Centeno red. 2013 s. 5).

Utställningen *Blockholm- den fantastiska staden* våren 2014 på Arkitektur- och designcentrum i Stockholm, väckte vår nyfikenhet om hur digitala spelet Minecraft kan användas som metod för att engagera medborgare och framförallt unga i stadsutvecklingen. Utställningen grundade sig på utvalda tomter i Stockholm, som vem som helst under en begränsad tid kunde bebygga med hjälp av det digitala spelet Minecraft (Arkitektur- och designcentrum 2014).



Modell i skala 1:5, ursprungligen ritad i Minecraft, från utställningen Blockholm. Fotograf Dafni Sarakinis.

Svensk byggtjänst (Svensk Byggtjänst 2013) utvecklade Mina kvarter, en metod för medborgardialog speciellt anpassad för upprustning av miljonprogrammen, där en anpassad version av Minecraft användes. Mina kvarter genomfördes i tre pilotområden, Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög där ungdomar fick gestalta stadsutvecklingsförslag för sin stadsdel. Mina kvarter, på engelska Block by block, omnämns av Centeno (2013 s.38-39) som ett spel med potential att främja engagemang och höja medvetenheten om stadsutvecklingsfrågor. Med detta som utgångspunkt är ämnet intressant för alla yrkesverksamma landskapsarkitekter och andra specialister inom samhällsplanering.

Bakgrund

Sedan 1950 talet då valdeltagandet och tilltron till de folkvalda beslutsfattarna var hög, har siffrorna sjunkigt enligt Abdul Khakee, professor emeritus vid KTH och forskare av bland annat planeringsmetoder (Khakee 2006). Det har dessutom blivit allt svårare att rekrytera medborgare till förtroendeuppdrag enligt Kom-mundemokratiutredningen (2001), där unga, invandrare, kvinnor och lågutbil-dade är klart underrepresenterade. Utredningen visar att den representativa demokratin försvagas till förmån för den direkta demokratin. Medborgarengage-manget verkar alltså gå från förtroendeuppdrag till att engagera sig som medbor-gare i enskilda sakfrågor, ett så kallat deltagardemokratiskt förhållningssätt. Enligt Khakee (2001) finns flera förklaringar till denna förändrade demokrati. En av dem är att de alltmer multikulturella städerna. Med detta menar Khakee att där språk och kulturer är heterogena krävs nya former att fånga medborgarnas åsikter och att få medborgarna att vara delaktiga vilket främjar känslan av förankring till den plats där man bor och formar sina liv.

Förändringen av demokratin syns även i nya plan- och bygglagen (SFS 2014:228) från maj 2011. Enligt denna ska planeringsprocessen förenkla delta-gande för medborgaren. Denna syftar också till att öka medborgarnas rättigheter till insyn i och möjlighet att påverka planeringen och jämlika sociala levnadsvill-kor i samhällsutvecklingen.

Medborgardeltagandets komplexitet

I Planeringens grunder- en översikt, menar författarna Jan Nyström och Lennart Tonell (2012 s.322) att kommunen tjänar på att inkludera medborgaren i planpro-cessen. De menar att en större grupp deltagare kan hjälpa beslutsfattare att förstå allmänna intressen genom att tillföra planprocessen ytterligare kunskap och in-formation. Genom att erbjuda en högre grad av delaktighet kan ett ökat förtro-ende mellan kommunen och medborgarna skapas, eftersom chanserna ökar för förståelse och respekt för kommunens ställningstagande. Detta innebär ett ökat medborgarinflytande att planeringens resultat har goda möjligheter att bli mer välarbetat och hållbart även för framtiden (Nyström & Tonell 2012, s. 322).

Sherry Arnstein, forskare inom området medborgardeltagande i USA på 1960 talet, utarbetade en steg av medborgardeltagande (Arnstein 1969). Hon menar att det finns en poäng med att erbjuda deltagande högt upp på denna steg då det ger medborgaren möjlighet att påverka beslut. På detta sätt menar Arnstein att makten omfördelas, skapar möjlighet att påverka medborgarens egna situation och på detta sätt inkludera socialt exkluderade medborgare. Pål Castell, land-skapsarkitekt och forskare vid institutionen för socialt arbete på Chalmers tek-niska högskola, menar att oavsett vilken nivå av deltagande som erbjuds, beror medborgarens eventuella förtroende för de förtroendevalda snarare på vilken information de får om möjligheten att påverka, än vilken grad av deltagande som erbjuds (Castell 2012).

Det finns också undersökningar som visar att medborgardeltagande kan vara problematiskt. Ur ett planerarperspektiv anses medborgardialog öka kostnader, orsaka förseningar och göra planeringsprocessen osäker (Khakee 2006). Enligt Mikael Gilljam, professor i statsvetenskap vid Göteborgs universitet (Gilljam 2006) är riskerna med detta så kallade deltagardemokratiska perspektivet fram-förallt en snedfördelad representation av medborgarna då det tenderar att vara samma grupper i samhället som gör sig hörda. I områden med en historia av so-

ciala problem, låg utbildningsnivå och arbetslöshet, är medborgare ofta underrepresenterade i förtroendeuppdrag och därmed extra viktiga att nå genom dialog. För att nå dessa grupper menar Gilljam att en så kallad omvänd deltagardemokrati behövs. Detta innebär att de förtroendevalda aktivt söker upp de medborgargrupper som inte är organiserade, vanligtvis inte deltar i stadsutvecklingsfrågor och som ofta utgör en majoritet (Gilljam 2006).

Sveriges kommuner och landsting, SKL, en arbetsgivar- och intresseorganisation för alla kommuner, landsting och regioner, som erbjuder kunskapsunderlag om exempelvis hur medborgardialoger bör utföras ser också svårigheter med medborgardialog. De anser att det finns en misstänksamhet mot att kommunen inte har ett ärligt uppsåt när det gäller att tillvarata medborgares åsikter. Där emot om syftet och vilken grad av delaktighet medborgarna kan förvänta sig med medborgardialogen är tydligt, ökar medborgarnas förtroende för de förtroendevalda. SKL menar även att meningen med medborgardialog är att den ska vara ett komplement till den representativa demokratin där de förtroendevalda förses med ett bättre underlag inför beslut (SKL 2011). SKL har sedan 2006 arbetat med projektet Medborgardialog, med syfte att stödja kommuners arbete med medborgardialog vid stadsutveckling. Enligt SKL är inte det svårt att hitta en metod. De presenterar i huvudsak två steg som bör föregå val av metod. Det första är att välja vilken grad av inflytande medborgarna ska få. Som diskussionsunderlag i detta arbete rekommenderar SKL sin modifierade femgradiga version av Arnsteins steg av medborgardeltagande. Det andra är att välja vilka medborgare som ska ingå i medborgardialogen. SKL menar att det bör vara de medborgare som är högst berörda men inte aktiva i frågan (SKL 2011).

Digitala spel som metod för medborgardialog

Joseph Kahne, professor vid Massachusetts Institute of Technology och verksam i Civic Engagement Research Group, menar att det finns ett positivt samband mellan att agera politisk aktör i ett spel och få ett samhällsengagemang i verkligheten. Detta i kombination med spelens förmåga att skapa ett engagemang bör enligt Kahne tas tillvara (Kahne, Middaugh, & Evans 2009, s. 6). Ermi och Mäyrä forskare vid Tampere universitetet i Finland har studerat vad i spelen som engagerar (Ermi & Mäyrä 2005). Utifrån intervjuer med barn och ungdomar, har de kommit fram till tre engagerande egenskaper i digitala spel. Dessa är spelets förmåga att stimulera sinnen, utmana och locka fram fantasin. Egenskaperna skapar en fängslande känsla av närvaro i det man gör. De amerikanska forskarna inom media, konst och planering Gordon, Schirra och Hollander (2010) menar att eftersom digitala spels egenskaper kan skapa en fängslande känsla som har visat sig skapa engagemang, kan det vara en effektiv metod att använda för kommunikation med medborgare i komplexa stadsutvecklingsfrågor.

Minecraft

Minecraft är ett digitalt spel, utvecklat av företaget Mojang, som idag har cirka 50 miljoner användare (Högberg 2014). Minecraft fungerar som ett digitalt Lego där klossar i olika färger, material och ytstrukturer, går att bygga tredimensionella fysiska miljöer med, exempelvis stadsdelar. Minecraft kan spelas i två lägen, creative och survival läget. I creative läget finns det inga monster, vilket det gör i survival läget. Det är versionen utan monster som har utvecklats till metoden för medborgardialog, kallad Mina kvarter (Svensk Byggtjänst 2013).

Mina kvarter

Mina kvarter utvecklades hösten 2011 av Svensk Byggtjänst i samarbete med Mojang och testades som pilotprojekt i miljonprogramsområdena Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög. Bakgrunden till detta var det omfattande behovet av den fysiska och sociala uppbyggnaden av landets miljonprogramsområden (Svensk byggtjänst 2013). Enligt Erik Hellqvist, VD på Svensk Byggtjänst är tanken med Mina kvarter att skapa en dialog mellan ungdomar, planarkitekter och byggherrar (Wandrell 2012). Enligt Svensk Byggtjänst är intresset hos kommunen och medborgare att vilja förändra sitt område en grundförutsättning för Mina kvarter. Det måste redan finnas ett påbörjat dialogarbete eftersom meningen med Mina kvarter är att ungdomarnas perspektiv ska tillföra dialogen en ytterligare dimension. (Larén Hallström 2012). Svensk Byggtjänst menar också att det är lättare att diskutera och kommunicera kring ett visualiserat förslag än en idé som presenteras på annat sätt eftersom det skapar ett konkret resultat som driver projektet vidare (Larén Hallström 2012).

Fisksätra

Fisksätra i Nacka kommun byggdes under miljonprogramsåren 1972 och 1974. Fisksätra är en tätort med 7800 invånare, varav de invånare som är utrikes födda kommer ifrån 80 olika länder. Andelen ungdomar är hög, där den största åldersgruppen är mellan 20 och 29 år. 36 procent har eftergymnasial utbildningsnivå i Fisksätra jämfört med 54 procent i resten av Nacka kommun. Arbetslösheten är i genomsnitt cirka tio procent jämfört med cirka fem procent i resten av kommunen (Nacka kommun 2013a). Kommunen har ett utvecklat samarbete med medborgarna och bostadsbolaget Stena fastigheter för att skapa en positiv utveckling av Fisksätra (Nacka kommun 2013b). Fisksättras ungdomsråd startade sommaren 2010 av ungdomar. Deras målsättning är att ungdomarna ska kunna organisera sig och själva kunna påverka Fisksätra och kommunen i stort. Medborgerliga frågor, vilka partier som finns och hur Sveriges styrs är frågor som ligger i deras intresse. Ungdomsrådet har ett stort kontaktnät bland Fisksättras ungdomar (Fisksättras ungdomsråd 2011). Där finns även ett aktivt Folkets hus som förutom att vara en mötesplats också har en ambition att vara ett nav för en positiv utveckling och där föreningens organisation och kontaktnät i Fisksätra tas fram som en styrka (Fisksätra Folkets hus förening 2014).

Hovsjö

Hovsjö i Södertälje kommun, är en tätort som byggdes mellan 1971 och 1975. I Hovsjö bor cirka 5000 invånare, varav 80 procent är utrikes födda (Wikipedia 2012). Hovsjö har en hög andel ungdomar. Andelen invånare med eftergymnasial utbildning är cirka tio procent jämfört med 22 procent i resten av Södertälje och när det gäller arbetslösheten är den cirka åtta procent (Gutestränd & Strandberg 2007). Den allmänna bilden av Hovsjö beskrivs av Patrik Derk, VD för bostadsbolaget Telge Hovsjö, har varit *en otrygg plats, präglad av kriminella ungdomsgäng som vandaliserar, kastar stenar på bussar och sticker bilar i brand* (Derk 2014 s. 20). Fler människor är idag engagerade i områdets utveckling och kriminaliteten har minskat (Radio Sweden 2013). För att komma åt de sociala problemen i området har det allmännyttiga bostadsbolaget Telge Hovsjö arbetat med att involvera de boende i områdesutvecklingen 2007 (Kalmaru red. 2013).

Drottninghög

Drottninghög i Helsingborg, är även det ett miljonprogramsområde och byggdes mellan 1967 och 1969. I Drottninghög bor cirka 3000 invånare, varav 70 procent är utrikes födda, jämfört med 29 procent i resten av staden. Barn och ungdomar är överrepresenterade, med högsta andelen i åldern tio till 19 år. Drottninghög har den lägsta andelen invånare med eftergymnasial utbildning i Helsingborg. Arbetslösheten var år 2011 cirka 20 procent (Wikipedia 2013). Helsingborgshem är ett kommunalt bostadsbolag som äger bostäderna i Drottninghög. Bostadsbolagets uppdrag är bland annat att arbeta aktivt med stadsutveckling för att främja långsiktigt hållbar utveckling, såväl ekonomisk, social som ekologisk och bidra till att Helsingborg blir en attraktiv stad att leva i (AB Helsingborgshem 2008).

Syfte

Att analysera Mina kvarter som metod för medborgardialog vid stadsutvecklingen utifrån ett planerarperspektiv i miljonprogramsområdena Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög.

Frågeställningar

Vilka kvaliteter och brister har Mina kvarter som metod för medborgardialog så som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög? Denna frågeställning kräver svar från två förberedande frågeställningar om kommunens skäl till att använda sig av Mina kvarter-, och genomförandet av Mina kvarter i dessa områden?

Avgränsningar

Avsikten är att undersöka Minecraft i sammanhanget Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög där metoden systematiskt hittills har använts. Undersökningen har ett planerarperspektiv. Detta då kommunerna har ett ansvar för att beslut angående stadsutvecklingen sker med en god representation av medborgarna och att metoderna för medborgardialog i sin tur är anpassade till medborgarna.

Begreppsprecisering

Dialog avser här en möjlighet för medborgare att föra fram och argumentera för sin åsikt i en fråga där konsensus inte är ett mål i sig.

Delaktighet menar vi är ett deltagande under en längre stadsutvecklingsprocess som börjar med en idé, som leder till ett förslag och som slutligen utgör ett underlag till politiska beslut.

Mina kvarter innebär i denna uppsats hela workshopen som inkluderar diskussioner om vision och syfte, digital modelleringen i digitala spelet Minecraft samt återkoppling. Med Minecraft, menas enbart det digitala spelet.

Metod

Frågeställningen besvarades med hjälp av Sveriges kommuner och landstings, SKLs, riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog som analys, av det insamlade materialet. Analysen föregicks av besvarande av de första två förberedande frågeställningarna kommunernas skäl till att använda sig av Mina kvarter- och genomförandet av Mina kvarter som metod för medborgardialog i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög. Underlaget för resultatet var det material som samlades in genom litteraturstudie och intervjuer.

Litteraturstudie

Litteraturstudien var tvådelad varav den ena delen utgjorde material till bakgrunden och den andra material till resultatet. Litteraturstudien som utgjorde resultatet sågs dock som huvudmaterialet, vars tillvägagångssätt redovisas först.

Utgångspunkten i litteraturstudien var Mina kvarter och Minecraft som metod för medborgardialog i stadsutveckling. Sökning på detta tema gjordes i databaserna Google Scholar, Scopus, ProQuest, Primo och Web of Science med sökorden medborgardialog, Mina kvarter, Minecraft och stadsutveckling med synonymer i kombinationer på svenska och engelska. Sökningen gav otillfredsställande antal träffar och upprepades via Google. Detta resulterade i artiklar från dagstidningar, lokala veckotidningar och kommunala rapporter om Mina kvarter av direkt värde för studien. Det som kom att bli huvudlitteraturen för resultatet var *Planprogram för Drottninghög* (Helsingborgs stad 2012) sammanställt 2012 av stadsledningsförvaltningen i Helsingborg, *Slutrapport. Fisksätra, våra drömkvarter* från april 2012 (Nacka kommun 2012), *Ett samarbete kring hållbar uppbyggnad av miljonprogrammet* (Kalmar 2013) med reportage från samtliga pilotområden samt en sammanställning från Svensk Byggtjänst *Mina kvarter Hovsjö. Idéer och förslag gällande ett nytt bostadsområde* (Svensk Byggtjänst). Information om Svensk Byggtjänst (2013) som företag, ett aktiebolag ägt av byggbranschen som sedan 1934 har arbetat för att effektivisera och förenkla byggprocessen genom att tillhandahålla information om bland annat planering, bygga och förvalta hus och anläggningar, ansågs värt att reflektera över i diskussionen.

För bakgrunden gjordes en ny sökning i samma databaser med sökorden medborgardialog, medborgardeltagande och stadsutveckling med synonymer. Detta resulterade bland annat i *11 tankar om medborgardialog* (SKL 2009) och *Medborgardialog som del i styrprocessen* (SKL 2011) som kom att utgöra underlaget för analysen.

Intervjuer

Litteraturstudien resulterade i otillräckligt material, vilket ledde oss vidare till datainsamling genom intervjuer. Ett antagande var att intervjuer skulle bidra till fördjupad och unik information om Mina kvarter som metod för medborgardialog.

Respondenter valdes utifrån sina roller som planerare på kommunen eller projektledare och involverad i Mina kvarter. Samtliga tillfrågade svarade. Från

Nacka kommun svarade en planarkitekt ansvarig för Mina kvarter i Fisksätra, i uppsatsen kallad A. Från Södertälje svarade en representant från bostadsbolaget Telge Hovsjö, kallad B samt en planarkitekt från Södertälje stadsbyggnadskontor kallad C. Anledningen till att fler respondenter valdes från Hovsjö var att planarkitekten till en början inte var tillgänglig. Planarkitekten inkluderades i studien när hen svarat. Från Helsingborgs kommun svarade slutligen projektchef för Mina kvarter i Drottninghög tillhörande stadsbyggnadskontoret i Helsingborg, kallad D. Samtliga intervjuer ägde rum under april och maj 2014. För att låta respondenterna få tid att formulera sig skickades frågorna med e-post. Samma frågor ställdes till samtliga respondenter för att möjliggöra jämförelser av svaren. Intervjuerna var halvstrukturerade, det vill säga färdiga frågor följde en given ordning med öppna svarsalternativ. Respondentens egna uttryck ansågs ha ett värde i sig. Denna intervjuform lämpar sig även när flera intervjuer på samma tema ska kunna jämföras (Lantz 2013). Innan frågorna skickades kontaktade vi respektive respondent per telefon för att presentera oss och syftet med vår uppsats. Intervjufrågorna utformades i huvudsak med utgångspunkt från SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog (SKL 2009) och i följande ordning.

- » Varför ville ni ha en dialog med ungdomarna?
- » Varför har ni valt Mina kvarter som dialogmetod?
- » Har Mina kvarter fördelar jämfört med andra dialogmetoder?
- » Hur kommunicerade ni syftet med workshopen Mina kvarter med ungdomarna?
- » Tycker ni att ni har fått ungdomarnas perspektiv på utvecklingen efter att ha använt er av Mina kvarter som dialogmetod?
- » Har Mina kvarter bidragit till att sprida engagemang till andra medborgare i området?
- » Har ni en strategi för hur ni återkopplar resultatet från Mina kvarter till de deltagande ungdomarna?
- » Vad skulle kunna göras bättre med Mina kvarter som dialogmetod?
- » Kommer Mina kvarter att användas som dialogmetod i framtiden?

Ytterligare kompletterande frågor skickades till C och D för att få mer utförliga svar.

- » Fick ni intryck av att ungdomarna kunde förmedla sina idéer genom Minecraft?
- » Hur upplevde ni att frågorna kring områdets framtida utveckling intresserade ungdomarna?
- » Hur många träffar hade ni?
- » Kan ni utveckla om det har skett någon annan typ av återkoppling?
- » Hur vet de ungdomar som deltagit i workshopen att de blivit lyssnade på?

Analys utifrån SKLs riktlinjer för framgångsrik dialog

Huvudfrågeställningen *Vilka kvaliteter och brister har Mina kvarter som metod för medborgardialog så som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög?* analyserades utifrån SKLs rekommendationer för en framgångsrik medborgardialog (SKL 2009). SKLs riktlinjer valdes då det är den organisation i Sverige som stödjer kommuner och landsting i arbetet med medborgardialoger och utarbetar riktlinjer kring detta (SKL 2009). Att genomföra en framgångsrik medborgardialog har visat sig vara komplext. Förberedelser, genomförande och utvärdering sker i olika steg och med olika syften (SKL 2011). I 11 tankar om medborgardialoger

log redovisas elva rekommendationer för en framgångsrik dialog från början till slut; 1) medborgardialog som en del i styrningen, 2) tydliggör roller, 3) skilj på perspektiv, 4) skilj på dialogtid och beslutstid, 5) diskutera vilka frågor medborgardialogen ska hantera, 6) *tydlighet i vilken form av delaktighet som erbjuds*, 7) *metoder för att nå dem som inte naturligt deltar*, 8) *dialogen måste vara meningsfull*, 9) viktiga delar i ett system för medborgardialog, 10) vinster som kan uppnås med en systematisk dialog samt 11) risker att vara medveten om (SKL 2009).

I Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög hade dialogprocessen redan pågått under en tid när man beslutade att använda Mina kvarter som metod för medborgardialog. Många av punkterna handlar om förberedelser inför dialog. I denna uppsats studeras genomförandet av Mina kvarter och inte förberedelserna inför den. Därför ansågs endast tre av elva av SKLs rekommendationer: *att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds*, *att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar* och *att dialogen ska vara meningsfull* vara relevanta som analys (SKL 2009).

Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds

SKL menar att för att få medborgarna att få förtroende för de förtroendevalda är det nödvändigt att syftet med medborgardialogen är tydlig och även vilken grad av deltagande medborgarna erbjuds (SKL 2009). Hur medborgare kan erbjudas möjlighet att vara delaktiga i olika planeringsstadier ska enligt SKL göras klart innan medborgardialogen börjar. SKL menar att det är viktigt att kommunen är tydlig med vilken form av delaktighet medborgarna kan förvänta sig (SKL 2009), för att skapa ett förtroende för de förtroendevalda (SKL 2011). SKL har utarbetat en femgradig modifierad trappa av Arnsteins ursprungliga åttagradiga stege av medborgardeltagande. SKL beskriver denna som ett verktyg som bör användas som ett första steg i planeringen inför en dialog. Trappan är tänkt att fungera som en plattform för diskussioner kring vilken delaktighet medborgare ska erbjudas (SKL 2011). Den lägsta graden av deltagande enligt SKL är *Information* som är en grundförutsättning för att kunna ta ställning till deltagande. *Information* anses inte vara en form av delaktighet i sig men ökar transparensen av kommunens arbete, vilket skapar tillit och förtroende. *Konsultation* ger medborgarna möjlighet att ta ställning till färdiga förslag som kommunen berett. Detta för att säkerställa att medborgares intressen, kunskap och önskemål beaktas. *Dialog* ger medborgare möjlighet att föra fram och argumentera för sin åsikt i en fråga. Man behöver inte nå konsensus. *Delaktighet* innebär ett deltagande under en längre utvecklingsprocess från idé till ett färdigt förslag som bildar underlag till politiska beslut. *Medbeslutande* är den högsta graden av deltagande och innebär att de förtroendevalda delegerar ansvar till nämnd eller styrelse där delegaterna är valda utifrån sin egenskap som medborgare.

Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar

För att öka representativiteten och bredda deltagandet behöver kommunen söka upp medborgarna. Den uppsökande verksamheten kan ske exempelvis genom det civila samhällets organisationer och föreningar. Det kan också ske genom enskilda personer som fungerar som förebilder, som medborgarna har förtroende för och som har förmåga att sprida ett engagemang. Dialogmetoderna kan också behöva anpassas efter medborgarna, exempelvis genom ny teknik (SKL 2009).

Att dialogen ska vara meningsfull

För att dialogen ska vara meningsfull bör vissa faktorer uppfyllas. Enligt SKL skapas en meningsfull dialog genom att involvera medborgarna tidigt i planeringsprocessen. För att frågan ska engagera behöver frågorna intressera medborgaren. Det har också visat sig att det är lättare att ta till sig förslagen om de kan visualiseras. Slutligen anser SKL att en meningsfull dialog skapas genom att återkoppla besluten till de deltagande medborgarna. Återkoppling har visat sig nödvändigt för att skapa ett förtroende. Det behövs en motivering till varför eller varför inte medborgarnas åsikter tas tillvara och hur man ser på de synpunkter som kom fram (SKL 2009).

Resultat

Resultatet presenteras utifrån uppsatsens huvudfrågeställning *Vilka kvaliteter har Mina kvarter som metod för medborgardialog så som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög?* Detta inleds med besvarande av frågeställningarna om kommunernas skäl till att använda sig av- och genomförandet av Mina kvarter som metod för medborgardialog i dessa områden.

Kommunernas skäl till att använda sig av Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög

Fisksätra

Innan Mina kvarter i Fisksätra kopplades in hade det omfattande dialogarbetet Fisksätradiologen genomförts. Mina kvarter tillsammans med Fisksätradiologen låg sedan till grund för detaljplaneprogrammet (Nacka kommun 2012). Mina kvarter i Fisksätra hade två syften, dels att fånga ungdomars åsikter till planeringsarbetet och dels att testa hur Minecraft kunde användas i medborgardialog (respondent A). Enligt respondent A var det viktigt att involvera ungdomarna eftersom de utgjorde en stor andel av befolkningen. Förhoppningen var också att ungdomarna genom sitt engagemang i skola och föreningsliv skulle föra budskapet vidare till vänner och familj. Betydelsen att locka andra grupper i stadsutvecklingen än de som känner till sina rättigheter och har för vana att ta plats ansåg A vara viktigt för att skapa ett så representativt underlag av verkligheten som möjligt. Vidare ansåg A att det fanns en bristande tillgång av enkla och snabba metoder att visualisera förslag som kunde ligga till grund för dialog. A menade att fördelen med Mina kvarter och Minecraft, var att metoden gjorde det möjligt att gestalta idéer snabbt, vilket ansågs främja kreativiteten och lekfullheten. Möjligheten att visualisera sin idé beskrevs också underlätta diskussion och kommunikation kring den. Resultatet i Minecraft beskrevs även i ett reportage i branschtidningen Bygginfo PM aktuellt inom teknik och regelverk för byggsverige (Larén Hallström 2012), vara konkret och möjligt att arbeta vidare med. Även att dra nytta av Minecrafts popularitet ansågs värdefullt i detta sammanhang (intervjusvar A).

Hovsjö

Syftet med Mina kvarter i Hovsjö var att engagera unga i arbetet med detaljplaneringen av området. Detta angavs vara särskilt viktigt i Hovsjö, där det fanns ett behov av att öka variationen av bostadstyper för att göra det möjligt att flytta inom området när ens livssituation förändrades. Ungdomarna sågs vara en potentiell framtida befolkning i Hovsjö var därför en intressant målgrupp (Kalmaru red. 2013). Respondent B beskrev att ett ungdomsdeltagande i stadsutvecklingen innebär att en trovärdighet skapas, vilket säkrar områdets fortsatta utveckling. Enligt C ansågs ungdomar vara en svår grupp att engagera i stadsutvecklingsfrågor, vilket gjorde att Mina kvarter var en intressant metod. Vidare förklarade C att fördelarna med Mina kvarter var att den var mindre byråkratisk, förslagen var lätta att ta bort, bygga om och att barnen tyckte det var kul då det var mer som en lek. En ytterligare fördel var möjligheten att visualisera förslagen genom Minecraft spelets enkla och trubbiga grafik, vilket minskade risken att fastna i detaljer (Kalmaru red. 2013).

Drottninghög

Ett långsiktigt stadsutvecklingsprojekt, DrottningH, påbörjades i november 2011 som underlag till ett detaljplaneprogram för Drottninghög. Området skulle i samband med förtätning ändra människors inställning till Drottninghög. Genom DrottningH uppmuntrades medborgare till att delta i dialoger och föra fram sina åsikter om området. Mina kvarter var en av flera dialogmetoder som användes under detta projekt (Kalmaru red. 2013).

Syftet med Mina kvarter var dels att se om metoden kunde hjälpa allmänheten att komma med synpunkter på konkreta planeringsförslag och dels att kunna ta del av ungdomarnas tankar om Drottninghög (Planprogram för Drottninghög, december 2012). Enligt respondent D ansågs ungdomarna ha intressanta idéer och vara värdefulla länkar till vuxna i området, särskilt till de etniska grupper som på grund av språkliga barriärer hade svårt att involvera sig i stadsutvecklingen.

Respondent D uttryckte vidare att Mina kvarter hade fördelar jämfört med andra dialogmetoder. Metoden kunde vara mer deltagande och inkluderande genom att deltagarna själva gavs möjlighet att vara kreativa. Metoden gav även ett konkret resultat som enkelt kunde förmedlas digitalt eller visas upp på skärm inför en större grupp för fortsatta diskussioner. En nackdel ansågs vara den klumpiga grafiken som främst lämpade sig för byggnader.

Genomförandet av Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög

Fisksätra

Mina kvarter pågick i tre på varandra följande dagar i form av en workshop. Kommunen rekryterade nio ungdomar i åldern 17-21 från Fisksätra ungdomsråd och Folkets hus och deltagandet var frivilligt (Nacka kommun 2012; Kalmaru red. 2013). Kommunen hade anlitat en konsult som fungerade som stöd för arbetet med gruppdynamik, kreativt tänkande och för att få gruppen att gallra bland och enas om gemensamma resultat (Nacka kommun 2012).

Dag ett hölls en inledande genomgång för att förmedla sammanhanget som dialogen fördes i. Deltagarna informerades om vad ett detaljplaneprogram var

och hur det arbetades fram, vad som kommit fram under Fisksättradialogen och syftet med Mina kvarter. Syftet med informationen om Fisksättradialogen var att få igång ungdomarnas tankar om vad en medborgardialog kan handla om. Ungdomarna informerades också om kommunens inställning till ekologisk, ekonomisk och social hållbarhet samt kommunens vision för Fisksätra. Innebörden av detta diskuterades i gruppen. Sedan fick ungdomarna utifrån sina egna drömmar och idéer formulera en egen vision. För att komma igång med det visionära tänkandet ställde man frågan *vad kännetecknar Fisksätra 2030?* Ungdomarna skulle komma med förslag på hur detta kunde uppnås, vilka förändringar som skulle vara nödvändiga och hur den fysiska gestaltningen i utvalda områden skulle kunna se ut? Till dag två fick deltagarna i uppgift att var och en göra tio korta intervjuer med boende i området, om vad de ville se förändrat i Fisksätra. Med detta var tanken att deltagarna skulle sprida ett engagemang samt understödja sina idéer med åsikter från en bredare målgrupp (Nacka kommun 2012).

Efter mycket diskussion formulerades under andra dagen en gemensam vision om hur det är att bo i och besöka Fisksätra år 2030. Idéer till förslag på förändringar i den fysiska miljön konkretiserades muntligen (Nacka kommun 2012). Under den tredje dagen gestaltades dessa idéer med hjälp av Minecraft. Detta gjordes med stöd av representanter på plats från Svensk Byggtjänst. Dagen avslutades med att deltagarna genom en enkät fick svara frågor om hur de upplevt Mina kvarter (Nacka kommun 2012).



Illustration föreställande offentlig miljö i Fisksätra ritad i Minecraft av deltagare i Mina kvarter. Publicerad med vänligt tillstånd från Svensk Byggtjänst.

Efter genomförandet av Mina kvarter menade Nacka kommun att de hade en kontinuerlig återkoppling till ungdomarna. Ungdomarna fick ta del av detaljplaneprogrammet, där deras förslag hade sammanfattats tillsammans med resultatet från Fisksättradialogen. Kommunen planerade även att involvera ungdomarna i ett senare skede, i själva detaljplanearbetet. Den publicitet som Mina kvarter fick i media ansåg A vara positiv. Det satte press på kommunen att tillvarata ungdomarnas idéer och återkoppla det fortsatta arbetet till ungdomarna.

Hovsjö

Södertälje kommun samarbetade med det allmännyttiga bostadsbolaget Telge Hovsjö, vilka hade ett uppstartsmöte inför Mina kvarter, på fritidsgården i Hovsjö. Fritidsgården besöktes regelbundet av ungdomar, som rekryterades till Mina kvarter på frivillig basis. Tio ungdomar i åldrarna 11 till 13 år arbetade gruppvis med olika delområden i bostadsområdet (Kalmaru red. 2013). Mellan november

2012 och mars 2013 träffades ungdomarna åtta gånger, varav fem gånger ägnades åt själva gestaltningen i Minecraft (Svensk Byggtjänst).

Arbetet inleddes med att syftet med Mina kvarter presenterades. Ungdomarna fick information om vad en översiktsplan är och vad området hade för begränsningar, möjligheter och bestämmelser att förhålla sig till (respondent C). Därefter fick barnen undersöka vad familj, vänner och grannar såg för styrkor och svagheter med Hovsjö. Svaren som samlades in genom en enkät sammanställdes och diskuterades med barnen, som också fick komma med egna synpunkter. Detta utgjorde sedan grunden för vad barnen arbetade med i Minecraft. Idéer och förslag arbetades fram samtidigt som de beskrev och motiverade sina idéer och förslag inför projektansvariga (Svensk Byggtjänst). C fick intrycket av att barnen kunde förmedla sig genom Minecraft. Några idéer var orealistiska, men startade ändå bra diskussioner om vad som var möjligt och omöjligt i området. Vidare upplevde C att barnens intresse för utvecklingen av Hovsjö var svagt till en början, men ökade när gestaltningen i Minecraft började. Intresset blev starkare för större områden, inte bara där de själva byggde. En annan vinst menade C var att barnens engagemang även smittade av sig på deras föräldrar.



Illustration föreställande byggnader i Hovsjö ritad i Minecraft av deltagare i Mina Kvarter. Publicerad med vänligt tillstånd från Svensk Byggtjänst.

När det gäller återkopplingen till barnen efter avslutat Mina kvarter angav Telge Hovsjö att man inte hade några planer på att förverkliga förslagen. Däremot beskrev B att barnen hade fått beröm för sitt engagemang. Enligt Svensk Byggtjänst (Kalmaru red. 2013) menade dock Telge Hovsjö att små insatser planerats, såsom grillplatser, för att ge några snabba svar på barnens idéer. Detta då de var medvetna om utmaningen att få barnen att förstå att det dröjer innan man ser resultat när ett nytt bostadsområde byggs. Där uttryckte man även att idéerna om grillplatser var realistiska att genomföra under 2014. Varför svaren skiljer sig framgår inte. C menade att återkopplingen av insatserna skedde pågående under dialogen, vid ett slutmöte och sedan vid presentationen av deltagarnas idéer. Enligt Svensk Byggtjänst framgick det att kommunen räknade med en fortsatt dialog med samma deltagare när planeringen av det nya bostadsområdet kommit längre och att samrådsutställning eventuellt planerades till 2014 (Kalmaru red. 2013)

Drottninghög

Mina kvarter i Drottninghög bestod enligt D av fem möten under åtta månaders tid, från mars till november 2012. 12 ungdomar mellan 14 och 16 år (Helsingborg stad 2012) rekryterades från Multiteket, en kursverksamhet i Helsingborgs-

hems regi i Drottninghög, som besöktes regelbundet av ungdomar (Kalmaru red. 2013). Mina kvarter leddes av en fritidsledare från Multiteket och en projektchef från DrottningH (Helsingborgs stad 2012). Syftet med Mina kvarter beskrevs för ungdomarna den första dagen och därefter kontinuerligt vid träffarna (intervjusvar D). Det digitala stödet fick ungdomarna av två representanter från Svensk Byggtjänst in game, det vill säga de befann sig online och inte fysiskt närvarande i rummet (Kalmaru red. 2013).



Illustration föreställande pool område i Drottninghög ritad i Minecraft av deltagare i Mina Kvarter. Publicerad med vänligt tillstånd från Svensk Byggtjänst.

Vad gäller återkopplingen av resultatet gjordes detta muntlig under dialogens gång (intervjusvar D), men det framgick inte vad den innehöll. De som deltog i Mina kvarter tränades efteråt till att vara guider, eller ambassadörer för området. Kunskapen om området och vad ungdomarna lärt sig i Mina kvarter fick de i uppdrag att föra vidare till andra boende i området. Detta menar respondent D bidrog till en känsla av att kunna göra skillnad för områdets utveckling. De fick även göra en sammanställning av Mina kvarter som presenterades under Almédalsveckan i Visby och det lokala evenemanget Drottninghögdagen under 2012 (Kalmaru red. 2013). De mest givande diskussionerna uppstod, enligt D, kring arbetet vid datorerna. Minecraft ansågs därför fungera som en samtalsgenerator. Vidare menade D att Minecraft också underlättat ungdomars engagemang i stadsutvecklingsfrågor genom att det uppmuntrade deltagande och var inkluderande genom sitt kreativa upplägg.

Kommunernas reflektioner över Mina kvarter

Enligt respondent A var kommunen i Fisksätra medveten om att de nio ungdomar som deltog inte representerade alla Fisksätabor. Respondenten ansåg ändå att man fick en bra bild av deltagarnas tankar och visioner. Vidare berättar respondent A att ungdomarna hade svårt att formulera en gemensam vision. Svårigheterna var dels att enas som grupp och dels att kunna tänka långsiktigt och visionärt. När det kom till själva byggandet i Minecraft, beskrevs det i Nacka kommuns slutrapport (Nacka kommun 2012), att ungdomarna blev mer kreativa. Kommunens förväntningar var att Mina kvarter skulle generera mer tokiga idéer än vad den gjorde. Istället handlade idéerna mer om att rusta upp den befintliga miljön, än att skapa en helt ny. Kommunens tolkning av detta var den korta dialogtiden och områdets storlek. I rapporten framgick det att ungdomarna i Mina kvarter hade fått en ökad förståelse och intresse för stadsplanering och för vad som händer med planerna för Fisksätra. De tyckte också att tillfällena som det här borde ske oftare och med fler medborgare. Beträffande brister med Mina kvarter som dialogmetod menade respondent A att metoden lämpade sig bäst för mindre grupper åt gången, för att inte bli för tungrovt. A menade att en lösning kunde vara en plattform online för Fisksätra.

I Hovsjö ansåg respondent C att deltagarna efter att ha deltagit i Mina kvarter fick en djupare förståelse för den byggda miljön. C menade också att man kommer använda Mina kvarter som metod för dialog i framtiden på större projekt och speciellt i miljonprogramsområden. Enligt respondent B gav Mina kvarter några intressanta uppslag på önskade åtgärder, men gav egentligen inga svar på önskad inriktning avseende den övergripande områdesutvecklingen. Orsaken förklarades genom att frågan kan ha varit för stor och svår för ungdomar i aktuell ålder.

I Drottninghög var det svårt att rekrytera deltagare till Mina kvarter. Metoden bidrog inte heller till att sprida det engagemang kring stadsutvecklingsfrågor till andra medborgare som kommunen hade tänkt sig. När de hade visning av de färdiga modellerna från Mina kvarter, kom inte så många och tittade som de hade hoppats på. En kommentar från D var att det var svårt att samla ungdomar som ville arbeta konkret med verktyget. Vidare kunde en orsak till detta enligt D ha varit att man lagt för lite fokus och resurser på kommunikation. Mina kvarter ansågs vidare kunna förbättras som metod genom att man bättre lyckas sammankoppla ungdomarnas egna drivkrafter, exempelvis en tävling, med projektets syfte.

Analys av Mina kvarter som metod för medborgardialog utifrån SKLs riktlinjer

Nedan följer resultatet presenterat utifrån de utvalda riktlinjer ur SKLs sammanställning för medborgardialog: *Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds, att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar och att dialogen ska vara meningsfull.*

Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds

Medborgarnas förtroende för de förtroendevalda kan öka om syftet med dialogen och vilken grad av delaktighet som erbjuds är tydligt formulerat (SKL 2011). I alla tre Mina kvarter fick ungdomarna information om syftet och begränsningarna med hur mycket ungdomarna skulle kunna påverka (intervjusvar A; B; C; D). I Fisksätra var man även noga med att förklara för deltagarna att det var första gången man använde sig av Mina kvarter och hur deltagarnas synpunkter skulle hanteras var något osäkert. Utifrån SKLs gradering av deltagande erbjuds ungdomarna i Mina kvarter delaktighet, det vill säga att *medborgarna ska ha deltagit under en längre utvecklingsprocess från idé till ett färdigt förslag som bildar underlag till politiska beslut*, vilken i detta sammanhang är den näst högsta graden av deltagande (SKL 2009).

Enligt denna aspekt på en framgångsrik dialog har syftet med Mina kvarter tydligt formulerats och därmed lagt en grund för ett förtroende för de förtroendevalda.

Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar

I alla tre områden såg man betydelsen av att nå ungdomar för att öka representativiteten och för att bredda deltagandet i stadsutvecklingen. I Fisksätra var anledningen att ungdomar utgjorde en stor andel av befolkningen (intervjusvar A). I Hovsjö var anledningen att få dem och andra Hovsjöbor att vilja bo kvar i området (Svensk Byggtjänst) och i Drottninghög ansågs de unga ha intressanta idéer och vara värdefulla länkar till vuxna (Helsingborgs stad 2012). Som SKL rekommenderar, hade kommunerna tydligt formulerat vilken målgrupp som be-

hövde nås. Ett tiotal ungdomar från Fisksätra, Hovsjö respektive Drottninghög deltog i Mina kvarter och söktes aktivt upp av kommunen, vilket SKL menar är nödvändigt för att nå vissa medborgargrupper. I Fisksätra var tanken att ungdomarna genom sitt engagemang i skola och föreningsliv, kunde sprida budskapet vidare (intervjusvar A), i Hovsjö att barnen skulle involvera sina föräldrar (intervjusvar C) och i Drottninghög att unga var värdefulla länkar till de vuxna, särskilt de som var svåra att nå på grund av språkbarriärer (intervjusvar D). Att ta hjälp av befintliga sociala strukturer för att nå en grupp medborgare menar SKL är framgångsrikt. Vidare menar SKL att använda sig av förebilder är viktigt för att sprida ett engagemang (SKL 2009). Med Mina kvarter ville man förutom att nå ungdomar också involvera deltagarna till att själva vara förebilder.

Samtliga respondenter uttryckte en vilja att anpassa metoden efter medborgarna, vilket SKL (2011) också förespråkar för att attrahera en viss grupp medborgare. I Fisksätra ville A dra nytta av Minecrafts popularitet. I Hovsjö valde man metod utifrån att den var mindre byråkratisk och att barnen uppskattade att det var mer som lek (Intervjusvar C). I Drottninghög var metoden ett val då den uppmuntrade till deltagande och var inkluderande genom sitt kreativa upplägg (intervjusvar D).

Utifrån SKLs riktlinjer (2009) har Mina kvarter bidragit till att bredda deltagandet och därmed öka representativiteten genom att nå de medborgare som naturligt inte deltar i stadsutvecklingen.

Att dialogen ska vara meningsfull

Tidigt i planeringsprocessen

Mina kvarter ägde rum tidigt i planeringsprocessen i Fisksätra och Drottninghög. Där genomfördes dialogen inför detaljplaneprogrammet, vilket gav ungdomarna en möjlighet att påverka utvecklingen redan på ett visionärt stadium (Nacka kommun 2012). I Hovsjö ägde Mina kvarter rum inför beslut om detaljplanen, alltså något senare i planeringsprocessen där barnen gavs möjlighet att påverka beslut om mer konkreta åtgärder i den fysiska miljön. Utifrån SKL (2009) innebär detta att dialogen hade något bättre förutsättningar att vara meningsfull i Fisksätra och Drottninghög jämfört med Hovsjö.

Frågan intressant för medborgare

Dialogfrågan behöver enligt SKL även vara intressant för deltagarna för att dialogen ska vara meningsfull (SKL 2009). I samtliga Mina kvarter var deltagandet frivilligt, vilket kan betyda att frågorna intresserade ungdomarna åtminstone till viss del. I Fisksätra deltog ungdomar från ungdomsrådet, en förening vars målsättning är att öka ungdomars medvetenhet om engagemang i bland annat stadsutvecklingsfrågor. Enligt kommunens slutrapport av Mina kvarter hade deltagandet i Mina kvarter i sig även gjort ungdomarna mer intresserade för stadsutveckling i stort och för vad som händer med planerna för Fisksätra (Nacka kommun 2012). I Hovsjö var intresset för den framtida utvecklingen svagt till en början. När barnen började gestalta i Minecraft ökade dock intresset för utvecklingen av området (intervjusvar C). I Drottninghög var det svårt att rekrytera ungdomar till Mina kvarter, engagemanget spreds inte till andra medborgare i den utsträckning man hade hoppats på och få människor slöt upp vid visningen av de färdiga förslagen (intervjusvar D). Utifrån denna aspekt var alltså förutsättningen för en meningsfull dialog god i Fisksätra, delvis i Hovsjö men inte i Drottninghög.

Möjlighet att visualisera idéer

En meningsfull dialog kräver även att idéerna kan visualiseras. I Fisksätra beskrevs att Minecraft i jämförelse med andra dialogmetoder, underlättade att snabbt och enkelt visualisera idéer. Detta ansågs främja kreativiteten, lekfullheten och diskussionerna. Den grova grafiken ansågs också minska risken att fastna i detaljer. I Hovsjö beskrevs enkelheten med vilken man kunde visualisera sina idéer vara en stark fördel (Kalmaru red. 2013). I Drottninghög beskrevs de visuella styrkor vara att förslagen blev konkreta och var lätta att sprida och visa upp, vilket i sig uppmuntrade till fortsatta diskussioner. Däremot var upplevelsen där att den klumpiga grafiken var ett hinder vid planering av utemiljöer då den främst lämpade sig för byggnader. Mina kvarter hade i stort sett tydliga fördelar när det gäller att möjliggöra visualisering av sina idéer och därmed bidra till att skapa en meningsfull dialog.

Återkoppling till deltagare

Angående betydelsen av återkoppling, angav respondent A att man hade en kontinuerlig återkoppling till ungdomarna under perioden för Mina kvarter. Resultaten från Mina kvarter och Fisksätradiologen vägdes samman i detaljplaneprogrammet, som sedan återkopplades till ungdomarna. Mina kvarter i Fisksätra fick relativt mycket medial uppmärksamhet som enligt A var positivt då detta skapade ett stort intresse och även satte press på kommunen att återkoppla när planläggningen väl började. A uttryckte också att kommunen var medveten om att det var av stor betydelse att involvera deltagarna igen när detaljplanearbetet drog i gång. I Hovsjö var svaren angående återkopplingen tvetydiga. Enligt respondent B, från bostadsbolaget, planerade man att inte förverkliga barnens idéer. Barnen hade dock blivit informerade och fått berömmelse för sitt engagemang i Mina kvarter. Vad denna information innehöll framgick inte av intervjuväret. Enligt skriftligt material från Svensk Byggtjänst (Kalmaru red. 2013) planerade däremot bostadsbolaget att genomföra små insatser, såsom grillplatser, för att ge några snabba svar på barnens idéer. I denna källa ansågs detta vara en form av återkoppling och dessutom nödvändig för att bibehålla barnens förtroende för beslutsfattarna, i en annars långsam planeringsprocess. Enligt respondent C fick barnen återkoppling under pågående Mina kvarter, vid ett slutmöte och sedan vid presentationen av deltagarnas idéer. Enligt den skriftliga källan från Svensk Byggtjänst (Kalmaru red. 2013) menade C att kommunen räknade med en fortsatt dialog med de barn som varit involverade i Mina Kvarter när planeringen av bostadsområdet kommit längre. Om dialogen har varit meningsfull i Hovsjö handlade, utifrån SKL, även där om hur man har motiverat de beslut som har tagits till ungdomarna. Slutligen, tränades deltagarna i Mina kvarter i Drottninghög till att vara guider för sitt område. Ytterligare två uppdrag som Mina kvarter genererade var att ungdomarna presenterade sina resultat under Almedalsveckan och Drottninghögdagen 2012 (Kalmaru red. 2013). Återkoppling av ungdomarnas insatser skedde enligt D, under pågående Mina kvarter. Det framgick däremot inte om, varför eller varför inte ungdomarnas idéer planerades att förverkligas. I samtliga områden angav respondenten att de visat sin uppskattning för deltagarnas engagemang. Vad återkopplingen till ungdomarna innehöll framgick inte. För att dialogen ska upplevas meningsfull, enligt SKL, krävs dock att det tydligt motiveras varför eller varför inte deltagarnas idéer tas tillvara.

Samtliga respondenter uttryckte dock att de informerats om villkoren, visade uppskattning och förtroende för ungdomarna.

Mina kvarter som en meningsfull dialog, var att förutsättningarna var goda i Fisksätra. Detta då tre av fyra aspekter: att dialogen äger rum tidigt i planeringsprocessen, att frågan intresserar deltagarna och att förslagen går att visualisera i det stora uppfylldes. I Hovsjö hade förutsättningarna varit bättre om dialogen hade ägt rum tidigare i planeringsprocessen och i Drottninghög om frågorna hade intresserat deltagarna mer. Vad gäller återkopplingen angav samtliga respondenter att de hade återkopplat till deltagarna under processen med Mina kvarter. I studien framkom dock ingen information om vad återkopplingen innebar, vilket SKL menar krävs i kombination med en motivering till varför eller varför inte medborgarnas åsikter togs tillvara och hur man bedömde de synpunkter som kom fram (SKL 2009).

Sammanfattning av kvaliteter och brister av Mina kvarter utifrån analys av SKLs riktlinjer

Utifrån SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog erbjuder kommunerna genom Mina kvarter deltagarna delaktighet i stadsutvecklingsprocessen. Genom Mina kvarter hade alla tre kommuner arbetat aktivt för att bredda deltagandet och därmed ökat representativiteten genom att nå de medborgare som naturligt inte deltar. När det gällde att genomföra en meningsfull dialog var analysen utifrån SKLs riktlinjer att Mina kvarter i Fisksätra hade relativt goda förutsättningar att vara meningsfull då dialogen genomfördes tidigt i planeringsprocessen, frågan intresserade ungdomarna och metoden upplevdes ha goda visuella egenskaper. Brister som analysen påvisade var att dialogen i Hovsjö ägde rum något senare i planeringsprocessen och i Drottninghög att frågorna inte intresserade deltagarna. I samtliga Mina kvarter uppgav respondenterna att deltagarna fick återkoppling på sina insatser.

Diskussion

Syftet med denna uppsats var att analysera Mina kvarter som metod för medborgardialog vid stadsutvecklingen utifrån ett planerarperspektiv i miljonprogramsområdena Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög. Vår huvudfrågeställning var att ta reda på vilka kvaliteter och brister Mina kvarter har som metod för medborgardialog så som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög? För att kunna besvara denna har vi tagit hjälp av de två förberedande frågeställningarna kommunernas skäl till att använda sig av- och genomförandet av Mina kvarter som metod för medborgardialog i dessa områden. Material samlades in genom litteratur och intervjuer, som analyserades med hjälp av SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog.

Mina kvarter som metod för medborgardialog

Nedan följer först en diskussionsdel som svarar mot vilka kvaliteter och brister Mina kvarter har som metod för medborgardialog utifrån SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog. Därefter diskuteras spelets egenskaper och att

genomförandet påverkar representativiteten. Dessa är aspekter som ligger utanför SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog. Dock är det aspekter som vi funnit intressanta i vårt resultat och som bör reflekteras över för att få en bredare bild av hur Mina kvarter fungerat som metod för medborgardialog i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög. Slutligen diskuteras metoden för denna studie och hur valet av denna kan ha påverkat resultatet.

Att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds

Medborgarnas förtroende för de förtroendevalda kan öka om syftet med dialogen och vilken grad av delaktighet som erbjuds är tydligt formulerat (SKL 2011). Samtliga respondenter menade att de var tydliga med att informera om syftet och begränsningarna för vad deltagarna kunde påverka genom dialogen (respondent A, C, D). Mina kvarter har därmed uppfyllt kriteriet att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds och utifrån SKL (2011) är vårt antagande att det är en metod som har potential att skapa ett förtroende för de förtroendevalda. Enligt SKLs femgradiga skala över graden av deltagande är den näst högsta nivån delaktighet. Denna innebär att *medborgarna ska ha deltagit under en längre utvecklingsprocess från idé till ett färdigt förslag som bildar underlag till politiska beslut* (SKL 2009). Ungdomarna i Mina kvarter deltog tidigt i planeringsprocessen, från visioner om sin stadsdel till konkreta förslag som sedan låg till grund för politiskt beslut, vilket stämmer överens med den beskrivna nivån *delaktighet* (SKL 2009).

Ett resonemang som delvis saknas vid analys av resultatet utifrån SKLs riktlinjer, är det Arnstein tar upp som nödvändigt, nämligen att erbjuda ett deltagande som ger reell makt. Om medborgare erbjuds detta omfördelas makten, vilket kan skapa så kallad egenmakt. Denna egenmakt är enligt Arnstein ett första steg för socialt exkluderade medborgare att ta kontroll över sin egen situation få ett engagemang och därmed bli socialt inkluderade (Arnstein 1969). Med tanke på att Mina kvarter erbjöd ungdomarna delaktighet enligt SKLs riktlinjer, är en tolkning utifrån Arnstein resonemang, att de därmed också kan ha utrustats med viss egenmakt och ett engagemang för stadsutvecklingen för lång tid framöver. Castell (2012), menar å andra sidan att uppriktighet med syftet har större betydelse för vilket förtroende medborgarna får för de förtroendevalda än vilken grad av deltagande som erbjuds. Om Mina kvarter lyckas främja ungdomarnas förtroende för de förtroendevalda är det möjligt att metoden genom detta också kan bidra till att väcka ett intresse för stadsutvecklingsfrågor. I Hovsjö var svaret på frågan varför de ville ha en dialog med ungdomar, att det *skapar en trovärdighet och säkrar områdets fortsatta utveckling* (intervjusvar B). Detta hänger ihop med ovanstående resonemang. Genom att använda SKLs riktlinjer att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds, får man alltså fram att kommunen genom Mina kvarter har ingivit förtroende hos ungdomarna. Genom att se på resultatet utifrån Arnsteins resonemang har troligtvis Mina kvarter även andra kvaliteter såsom att ge ungdomarna egenmakt.

Utifrån ett planerarperspektiv menar Tonell och Nyström (2012 s. 322) att kommunen tjänar på att inkludera medborgaren i planprocessen. En högre delaktighet ökar inte bara förtroendet för förtroendevalda, innebär även att planeringsresultat har större möjligheter att bli mer hållbart och välarbetat även inför framtiden.

Att kunna nå medborgare som naturligt inte deltar

För det första behöver kommunerna enligt SKL (2009) söka upp de medborgare som naturligt inte deltar. Enligt samtliga respondenter var syftet med Mina kvarter att bredda deltagandet till ungdomarna som annars var svåra att nå i stadsutvecklingsfrågor. Samtliga kommuner, och i Hovsjö i samarbete med bostadsbolaget, lyckades rekrytera ungdomar (intervjusvar A, C, D). I alla tre områden utgjorde dessutom ungdomar en stor andel av befolkningen (Gutestränd & Strandberg 2007; Nacka kommun 2013a; Wikipedia 2013) och därför ytterligare en anledning till att nå denna grupp. Rekryteringen till Mina kvarter skedde ifrån de lokala föreningar där barn och ungdomar samlades regelbundet, en rekommendation enligt SKL. Detta tillvägagångssätt, ligger också i linje med Gilljams omvända deltagardemokrati (Gilljam 2006). Trots en i stort sett lyckad rekrytering kan frågan ställas vilka ungdomar som fångades upp i Fisksätra? Poängen med den omvända deltagardemokratin, är just att man når de medborgare som inte är organiserade eller redan deltar i stadsutvecklingsfrågor. Med denna utgångspunkt skulle rekryteringen möjligen ha riktats mot andra ungdomar än medlemmarna i Fisksättras ungdomsråd, en organisation vars medlemmar redan arbetar för sina medborgerliga rättigheter. I Hovsjö och Drottninghög rekryterades ungdomarna från fritidsgården respektive Multiteket, två mötesplatser utan speciell agenda för alla barn och ungdomar. Ungdomarna därifrån, kan därför ha representerat genomsnittet av ungdomarna i området bättre vad gällde intresse för stadsutvecklingsfrågor, i jämförelse med Fisksätra.

Å andra sidan ville man att deltagarna i Mina kvarter skulle sprida budskapet vidare till andra medborgare. Ur denna synvinkel var ungdomsrådet med dess stora sociala kontaktnät i Fisksätra, en kvalitet. Att arbeta med förebilder för att sprida ett engagemang för stadsutvecklingsfrågor ingår också som en del av SKLs rekommendationer (SKL 2009). I Fisksätra och Drottninghög sågs deltagarna i Mina kvarter som värdefulla länkar till andra medborgare i området. Förebilder användes inte för att locka deltagare till Mina kvarter, men var ytterligare en dimension av deltagandet i Mina kvarter. Med tanke på att andelen utrikes födda medborgare var hög i samtliga områden var detta ytterligare ett sätt att nå andra medborgare som annars inte deltar i stadsutvecklingen. Detta resonemang får stöd i Khakees (2006) påstående att i språkligt och kulturellt heterogena områden, fyller en medborgardialog en extra viktig funktion för att främja delaktighet och förankring till den plats där man bor och formar sina liv.

För det andra menar SKL att metoderna behöver anpassas efter medborgarna, för att locka till deltagande och därmed kunna öka representativiteten. I Fisksätra gjordes valet av metod särskilt med tanke på Minecrafts popularitet bland ungdomar. I Hovsjö nämndes bland annat metodens lekfulla upplägg för att locka ungdomar och i Drottninghög dess kreativa och därmed inkluderande egenskaper, som anledningar till val av metod. Fastän dessa egenskaper sannolikt skulle attrahera även den vuxna befolkningen gjorde kommunerna, som SKL också förespråkar, ett aktivt val av metod för att locka till en breddad dialog.

Sammanfattningen av SKLs riktlinje att nå medborgare som naturligt inte deltar, handlar om att öka representativiteten och bredda deltagandet i stadsutvecklingsfrågor. De två faktorer som enligt SKL bör uppfyllas för att uppnå detta är aktivt uppsökande av en viss målgrupp och att anpassa dialogmetoden efter den. Enligt denna studie har samtliga Mina kvarter uppfyllt dessa. Enligt diskussionen ovan är dialogen dock inte automatiskt breddad för att en viss målgrupp har nåtts. I Mina kvarter i Fisksätra nådde man förvisso ungdomar, men vars

engagemang kring stadsutvecklingsfrågor troligtvis var över genomsnittets i Fisksätra.

Att dialogen ska vara meningsfull

Tidigt i planeringsprocessen

Enligt SKL är det viktigt att medborgardialogen sker tidigt i planeringsprocessen så att tid finns till att ta vara på de åsikter som kommer fram. Tidigt i processen har deltagarna också större frihet i att påverka i jämförelse med att komma in senare i processen och ta ställning till redan färdiga förslag (SKL 2009). I Fisksätra och Drottninghög genomfördes Mina kvarter inför detaljplaneprogrammet (Nacka kommun 2012), vilket var så pass tidigt att det fanns tid för beslutsfattare att ta till sig deras synpunkter. I Hovsjö ägde Mina kvarter rum inför detaljplanearbetet, alltså något senare i planeringsprocessen där barnen gavs möjlighet att påverka beslut om mer konkreta åtgärder i den fysiska miljön. Enligt SKL innebär detta att dialogen hade något bättre förutsättningar att vara meningsfull i Fisksätra och Drottninghög jämfört med Hovsjö.

Frågan intressant för medborgare

För att dialogen ska engagera behöver frågorna intressera medborgarna (SKL 2009). I Fisksätra var intresset för dialogfrågan stort från början. I Hovsjö växte intresset då barnen började bygga i Minecraft och i Drottninghög upplevde man ett svagt intresse hela tiden. Det kan sannolikt ha berott på många faktorer. Åldrarna var exempelvis olika. I Hovsjö uppgavs att Mina kvarter gav många intressanta idéer men var mer detaljerade och mindre övergripande än kommunen hade önskat. En trolig orsak till detta kunde ha varit att frågan var för stor och svår för ungdomar i aktuell ålder. Deltagarna rekryterades också på olika sätt. I Fisksätra rekryterades ungdomarna från ungdomsrådet och Folkets hus. Dessa framstår som två ovanligt samhällsaktiva organisationer som når medborgare i olika åldrar och med olika intressen. Med rekrytering genom dessa organisationer har man redan gjort ett urval, av ungdomar med ett engagemang i stadsutvecklingsfrågor. I Hovsjö och Drottninghög rekryterades ungdomarna från fritidsgården respektive Multiteket, också välbesökta mötesplatser men möjligen med besökare som har ett engagemang i stadsutvecklingsfrågor som bättre stämmer överens med det i samhället i stort. Detta tolkar vi som en betydelsefull skillnad. I Hovsjö ökade intresset för stadsutvecklingsfrågorna när ungdomarna började bygga i Minecraft. Detta kan härledas till det Ermi och Mäyrä (2005) hävdar i sin studie, nämligen att digitala spel kan vara effektiva metoder att kommunicera med på grund av dess egenskaper som skapar engagemang.

Då kan man ställa sig frågan varför man i Drottninghög inte lyckades skapa det engagemang kring stadsutvecklingsfrågorna som man hade hoppats på? I Drottninghög hade man fem träffar under åtta månaders tid. Det kan ha gått för lång tid mellan sammankomsterna för att skapa ett engagemang hos ungdomarna. Dessutom fick ungdomarna endast handledning i Minecraft in game, det vill säga personal från Svensk Byggtjänst hjälpte till online, medan de i Fisksätra och Hovsjö var fysiskt närvarande under momentet med Minecraft. I Drottninghög satsades det, enligt D, inte heller tillräckligt på kommunikation kring Mina kvarter. Detta var alltså en skillnad från Fisksätra där ungdomarna fick mycket uppmärksamhet i media. Enligt D var det också svårt att samla ungdomar som ville arbeta konkret med verktyget. En tolkning av det svaret är att alla ungdomar inte är intresserade av digitala spel. Visserligen har Minecraft lockande egenskaper

som främst tilltalat unga medborgare. Däremot är även ungdomar en heterogen grupp medborgare, med olika intressen, förmågor och utgångspunkter som påverkar vilken metod som engagerar. Utifrån SKLs riktlinje att frågan behöver vara intressant för medborgarna är vår tolkning att det inte bara handlar om att ta fram ett engagerande spel, utan har också att göra med genomförandet av dialogen. Om syftet är att kunna nå så stor andel unga som möjligt bör metoder erbjudas som kan fungera även för dem som saknar intresse för digitala spel.

Möjlighet att visualisera idéer

Enligt SKLs riktlinjer är det lättare att ta till sig förslagen om de kan visualiseras (SKL 2009). Möjligheten att snabbt och enkelt kunna visualisera sina idéer var en egenskap i Minecraft som främjade kreativitet och lekfullhet (intervjusvar A). I Fisksätra nämnde kommunen att ungdomarna hade svårt att formulera en gemensam vision muntligt men att de blev mer kreativa när de sedan fick arbeta i Minecraft (Nacka kommun 2012). Svensk Byggtjänst menar att det är lättare att diskutera och kommunicera kring ett visualiserat förslag än en idé som presenteras på annat sätt eftersom det skapar ett konkret resultat som driver projektet vidare (Larén Hallström 2012). Kanske underlättade själva möjligheten att visualisera sina idéer till att arbetet och diskussionerna kring idéerna fortskred i Fisksätra. Respondent C menade också att en fördel med Minecraft var att förslagen var lätta att ta bort och bygga om. Utifrån det ovan beskrivna är tolkningen att Minecraft kan upplevas som ett konkret och interaktivt diskussionsverktyg som tillåter att vem som helst kan gå in och göra en förändring av eller tillägg till en kamrats idé. Enligt respondent D var bristerna med grafiken att den mest lämpade sig för byggnader.

I detta tidiga skede av planeringsprocessen där det mest handlar om att få fram idéskisser för att skapa en övergripande struktur, är tolkningen att Minecraft är en metod med värdefulla visuella kvaliteter, men som behöver användas vid rätt tillfälle. Metodens begränsning gällande gestaltning av offentliga utemiljöer bör också tas hänsyn till. Diskussion om andra egenskaper Minecraft har tas upp längre fram.

Återkoppling till deltagare

Slutligen skapas enligt SKL en meningsfull dialog genom att återkoppla besluten till deltagarna. Återkopplingen har nämligen visat sig vara nödvändig för att medborgarna ska få ett förtroende för de förtroendevalda. En värdefull återkoppling kräver en motivering för hur man bedömde förslagen och varför eller varför inte de togs tillvara (SKL 2009). I denna studie uttryckte samtliga respondenter att de hade informerat deltagarna om villkoren, visat uppskattning och förtroende för ungdomarnas engagemang. Alla respondenter nämnde att återkopplingen skedde kontinuerligt under tiden Mina kvarter pågick (intervjusvar A, B, C, D). Vad informationen till ungdomarna innehöll framgick dock inte. Utifrån resultatet i denna studie och utifrån SKLs riktlinjer, var återkopplingen inte helt tillfredsställande. Det kan innebära en risk att ett eventuellt uppbyggt förtroende hos deltagarna går förlorat.

SKLs definition av återkoppling kan upplevas otydlig eftersom det inte riktigt framgår vart gränsen för att man ska kunna kalla det återkoppling går. Det insamlade materialet tolkades som att kommunerna ändå hade en seriös återkoppling till ungdomarnas. I Fisksätra berättade kommunen redan under pågående Mina kvarter att resultatet skulle komma att användas som underlag i detaljplanepro-

grammet, vilket också skedde. I Hovsjö var visserligen svaren tvetydiga, där ett av svaren var att barnens idéer inte skulle förverkligas och motivering till detta också saknades. Det andra svaret var däremot att kommunen hade planerat snabba åtgärder såsom grillplatser för att barnen inte skulle förlora förtroendet för kommunen under den annars långa planeringsprocessen. I Drottninghög erbjöds de ungdomar som deltagit i Mina kvarter att vara guider för sitt område. Ungdomarna fick förtroendet att presentera Mina kvarter under Almedalsveckan i Visby och under det lokala arrangemanget Drottninghögsdagen. Dessa aktiviteter tolkar vi som seriösa försök att få deltagarna att få ett förtroende för de förtroendevalda.

Vilka kvaliteter och brister har Mina kvarter som metod för medborgardialog utifrån SKLs riktlinjer?

För det första uppfyllde enligt SKLs riktlinjer för framgångsrik medborgardialog Mina kvarter som metod kriteriet för att vara tydlig med vilken grad av delaktighet som erbjuds. Däremot tog riktlinjen inte upp betydelsen av deltagande på en högre nivå, vilket Arnstein gör. För det andra uppfyllde Mina kvarter som metod riktlinjen att nå de deltagare som naturligt inte deltar. Den uppsökande rekryteringen var även i linje med Gilljams omvända deltagardemokrati. De ungdomar som deltog i Fisksätra hade dock troligtvis ett större engagemang i stadsutvecklingen jämfört med genomsnittet. För det tredje har Mina kvarter haft något skiftande grad av meningsfull dialog i de tre fallen. I samtliga fall var tolkningsfriheten stor när det gäller att bedöma kvaliteten av återkopplingarna utifrån riktlinjen. Däremot framgick det i denna studie att alla tre kommuner gjort seriösa försök till att återkoppla på andra sätt än vad SKL rekommenderar.

Utifrån detta är vår tolkning att Mina kvarter som metod för medborgardialog övervägande uppfyller SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog. Vad gäller bristerna, hade de flesta att göra med en meningsfull dialog. Minecraft upplevdes ha goda visuella kvaliteter som bland annat främjade diskussioner i Fisksätra och Hovsjö. Däremot var det inte lika lätt att få ungdomarna intresserade av Mina kvarter, trots Minecrafts popularitet och engagerande egenskaper. SKLs kriterium att metoden ska ge möjlighet att visualisera resultatet gör tolkningen av Mina kvarter för snäv. I Drottninghög verkar det som att exempelvis genomförandet av metoden har haft stor betydelse.

Spelets egenskaper

I Fisksätra pågick workshopen i tre dagar varav endast den sista dagen vigdes åt spelet Minecraft, vilket kommunen i efterhand ansåg vara för lite tid eftersom det var under själva speltiden som deltagarna var mest kreativa och engagerade. Enligt kommunen hade ungdomarna svårt att formulera en gemensam vision. Resultatet handlade mer om att rusta upp den befintliga miljön, än att skapa en helt ny och deltagarna hade svårt att inte låta sig begränsas av befintliga strukturer. När det kom till själva byggandet i Minecraft var däremot kommunens tolkning att ungdomarna blev mer kreativa (Nacka kommun 2012). Planarkitekt C menar att intresset för utvecklingen av Hovsjö till en början var svagt, men ökade när barnen började bygga i Minecraft. Intresset blev starkare för områden, inte bara där de själva byggde. I Drottninghög menade D att de mest givande diskussionerna uppstod kring arbetet vid datorerna och att Minecraft därför ansågs fungera som en samtalsgenerator. Enligt vår tolkning överensstämmer ovanstående exempel på spelets kreativitetsförlösande och engagemangskapande egenskaper med den

litteratur kring Digitala spels förmåga att skapa engagemang och frigöra fantasin hos den som spelar. Enligt Ermi och Mäyrä (2005) engagerar digitala spel genom spelens förmåga att stimulera sinnen, utmana och locka fram fantasin. Eftersom detta har visat sig skapa engagemang, menar författarna att det kan vara en effektiv metod att kommunicera med medborgare i komplexa stadsplaneringsfrågor (Gordon & Schirra 2010). Detta styrks ytterligare av EU kommissionens rapport (Centeno red. 2013 s.5), där man poängterar att just på grund av spelens engagerande egenskaper har digitala spel en potential att bli ett kraftfullt kommunikationsverktyg inom stadsutveckling. Angående Fisksätra så anser vi att man ändå måste poängtera att de faktiskt lade två dagar på att muntligt konkretisera sina idéer innan deltagarna fick sätta sig med spelet och frågan är om det inte också underlättade till att deltagarna kunde vara kreativa i Minecraft. Å andra sidan har vi tidigare nämnt att spelets förmåga att visualisera kan driva arbetet framåt om man fastnar i svårigheter att kommunicera sin idé muntligt vilket stärker spelets potential som kommunikationsverktyg. Dock hade det varit intressant att se om deltagarna i Fisksätra var lika kreativa om det fått sätta sig att spela utan att lika mycket förarbete gjorts.

Genomförandet påverkar representativitet

I alla tre Mina kvarter har syftet varit dels att engagera unga i stadsutvecklingsfrågor och dels att genom Minecraft få dem att visualisera idéer om områdenas utveckling. Att Mina kvarter användes i just Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög som alla är områden med en historia av vissa sociala problem, låg utbildningsnivå och arbetslöshet, är intressant då Gilliam (2006) menar att medborgare där ofta är underrepresenterade i förtroendeuppdrag och därmed extra viktiga att nå genom dialog. Eftersom unga uttryckligen angavs både av respondent A och C att vara överlag särskilt svåra att nå är det extra angeläget att det verkligen är ungdomarnas åsikter som lyfts fram. I Fisksätra informerades ungdomarna om resultatet från Fisksätradiologen, som ett exempel på hur en medborgardialog kan se ut för att få igång deras tankar. Ungdomarna fick också i uppgift att intervjua andra boende i området för att understödja deras tankar och idéer inför gestaltningen i Minecraft. Tanken var också att sprida intresset kring utvecklingsfrågor till andra i området genom dessa intervjuer. I Hovsjö gjordes ett liknande intervjumoment där insamlade svar tillsammans med ungdomarnas egna synpunkter utgjorde grunden för arbetet i Minecraft (Nacka kommun; Svensk Byggtjänst). Med detta upplägg av Mina kvarter, tolkar vi det som en risk att de ungas perspektiv inte lyfts fram tillräckligt eller till och med gått förlorat.

I Fisksätra beskriver kommunen att deltagarna hade svårt att tänka visionärt och att man förväntat sig mer tokiga idéer. Deltagarna var mer inne på att rusta upp det befintliga än på att skapa helt nya platser. I Fisksätra var kommunens tolkning att det berodde på områdets storlek och för kort tid till själva spelandet (Nacka kommun 2012). Möjligen kan en annan förklaring också vara att deltagarna blev för hämmade när de skulle ta hänsyn till vad andra tyckte. Att väcka en nyfikenhet för stadsutvecklingsfrågorna genom att intervjua andra är intressant, men eftersom syftet med Mina kvarter var att få ungdomarnas perspektiv och vara ett komplement till den redan påbörjade Fisksätradiologen kunde intervjuerna med fördel ha genomförts när Mina kvarter var avslutat. Ett förslag är att kommunen i Fisksätra kunde använt sig av exempel från en liknande kommun som står inför en liknande förändring och att man både i Hovsjö och Fisksätra låtit deltagarna visualisera endast utifrån sina idéer och åsikter om området. Efter

det momentet hade slutförts kunde man uppmanat deltagarna att gå ut och berätta om och diskutera med andra boende kring Mina kvarter.

Metoddiskussion

Nedan följer metoddiskussion där vi diskuterar val av och tillvägagångsätt vad gäller metodens tre delar litteratur, intervju och analys. Beträffande Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög var de pilotområden för genomförandet av Mina kvarter som metod för medborgardialog. Inga studier på Mina kvarter eller Minecraft i liknande stadsutvecklingssammanhang fanns att jämföra resultatet med.

Litteraturstudie

Utgångspunkten i litteraturstudien var Mina kvarter och Minecraft som metod för medborgardialog i stadsutveckling. Att sökningen med sökorden medborgardialog, Mina kvarter, Minecraft och stadsutveckling med synonymer i kombinationer på svenska och engelska inte gav några träffar betydde troligtvis att inga studier gjorts på detta tema. De kommunala rapporter och materialet från Svensk Byggtjänst som utgjorde huvudmaterialet gav intressant läsning. Kommunernas rapporter är dock sammanställt av dem själva och det faktum att Svensk Byggtjänst har rapporterat om Mina kvarter, en metod som de själva har utarbetat kräver ett extra kritiskt förhållningssätt. I materialet från Svensk Byggtjänst har vissa av de intervjuade respondenterna citerats. I dessa fall har svaren jämförts och försökt vägas samman till en helhetsbild. De svar vi exempelvis fick från Hovsjö när det gällde återkoppling på barnens insatser i Mina kvarter, var helt olika. En förklaring till detta kan vara att det gått ett år mellan Svensk Byggtjänst reportage om Mina kvarter och vår intervju med respondent C. För bakgrundsinformation gjordes en separat litteratursökning vilket bland annat resulterade i *11 tankar om medborgardialog* (SKL 2009) och *Medborgardialog som del i styrprocessen* (SKL 2011), som användes som analys. En separat diskussion över de riktlinjer för medborgardialog som det materialet gav beskrivs längre fram.

Intervju

Genom att intervjua de som varit involverade i Mina kvarter gav det en möjlighet att få svar på just det som var intressant för denna uppsats. Valet av en halvstrukturerad intervjuform var passande då specifika svar faktiskt söktes. Att respondenten också gavs möjlighet att formulera svaren med egna ord gav en möjlighet att kunna utläsa vad respondenterna valde att fokusera på. En helt strukturerad intervju hade antagligen inte gett intressanta svar. En helt ostrukturerad intervju å andra sidan, hade kunnat ge intressanta helt annorlunda svar som vi i förväg inte hade kunnat kontrollera. Kanske fanns det värdefull information om varför deltagarna i Drottninghög inte var engagerade som vi missade?

Frågorna utformades med utgångspunkt i SKLs riktlinjer för en framgångsrik dialog. Dessa skickades med e-post och besvarades på samma sätt. Svaren från respondent C och D behövde kompletteras med förtydligande svar. Möjligen kunde det utrymme som lämnades mellan frågorna ha styrt längden på svaren, trots att dokumentet var elektroniskt och anpassade sig efter antal tecken? Med personlig intervju hade för eventuella oklarheter i svaren kunnat redas ut från början och ett eventuellt missförstånd gällande svarslängden undvikas.

Vid val av respondenter var utgångspunkten ett planerarperspektiv. Kommunala tjänstemän som arbetade med stadsplanering och som hade haft en central

roll i Mina kvarter. Alla tillfrågade svarade. Svaret från respondent C dröjde dock, vilket var anledningen till att även respondent B blev intervjuad. Svaren var i vissa fall svårtolkade och med denna erfarenhet skulle med fördel två respondenter väljas även från Fisksätra och Drottninghög. Detta även med tanke på att båda respondenterna i Hovsjö hade ett planerarperspektiv men representerade två olika organisationer. Mina kvarter som metod för medborgardialog hade även kunnat studeras utifrån ett medborgarperspektiv. Svar på frågor hur metoden upplevts med dess styrkor och svagheter hade möjligen gett förslag på hur den kan utvecklas.

Analys utifrån SKLs riktlinjer

För att besvara frågeställningen *Vilka kvaliteter och brister har Mina kvarter som metod för medborgardialog som den använts i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög* analyserades resultatet utifrån SKLs riktlinjer för en framgångsrik dialog. Med analysen sorterades resultatet upp i mindre delar som underlättade tolkningen. Mina kvarter utfördes av kommunen och eftersom SKL är den organisation i Sverige som har som uppdrag att stödja kommuner och landsting i arbetet med medborgardialoger, var dess riktlinjer för medborgardialog intressant att använda. Fördelen med SKLs riktlinjer för en framgångsrik medborgardialog som analys är att den beskriver när, var och hur en dialog ska genomföras. Nackdelen är att riktlinjerna kan upplevas översiktligt beskrivna och vissa frågor innehöll en för snäv definition. Diskussionen som berör återkopplingen är ett exempel på detta. Mina kvarter ledde till att ungdomarna fick uppdrag av som innebar ett förtroende från kommunen, men kunde inte fångas upp som en kvalitet utifrån SKLs riktlinjer då deras krav på återkoppling endast handlade om att beslut ska motiveras (SKL 2009). För att få en mer heltäckande bild av Mina kvarter som metod för medborgardialog behövde resultatet därför belysas utifrån andra synvinklar. Hur digitala spel kan väcka engagemang, enligt Ermi och Mäyrä (2005) genom att stimulera sinnena, utmana och locka fram fantasin, är ett exempel på detta. Även genomförandet av Mina kvarter där ungdomarna fick intervjua andra boende i området kan ha påverkat resultatet och är exempel på något som inte fångas upp med SKLs riktlinjer.

Graden av deltagande är ett tredje exempel. Enligt SKLs femgradiga trappa (SKL 2009) erbjöds ungdomarna delaktighet, vilket enligt Arnsteins mest är ett symbolisk deltagande eftersom besluten ändå ligger i de förtroendevaldas händer (Arnstein 1969). Den grad av deltagande som erbjuds ger enligt Arnstein konsekvenser för vilken egenmakt de också kan få. Då graden av deltagande tolkades vara delaktighet, den näst högsta graden enligt SKL ges en bild av hög grad av deltagande, vilket Arnstein troligtvis inte helt skulle hålla med om.

Slutsats

Med SKLs riktlinjer för en framgångsrik dialog som utgångspunkt, är slutsatsen att kommunerna erbjöd ungdomarna i Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög att vara delaktiga i stadsutvecklingsprocessen. Genom Mina kvarter lockade kommunerna ungdomar till att delta i stadsutvecklingsprocessen, något som vanligtvis brukar vara svårt. En slutsats är därför att Mina kvarter har

breddat deltagandet och därmed ökat legitimiteten i de beslut som gäller områdenas utveckling. En framgångsrik dialog behöver enligt SKL slutligen vara meningsfull. Dialogen får en mening om deltagarna upplever att deras idéer tas om hand på ett seriöst sätt. Mina kvarter i Fisksätra innehöll i stort sett kriterierna för en meningsfull dialog och hade alltså god förutsättning att vara meningsfull. I Hovsjö hade förutsättningarna varit bättre om dialogen hade ägt rum tidigare i planeringsprocessen och i Drottninghög om frågorna hade intresserat deltagarna mer. I alla Mina kvarter fick deltagarna en återkoppling, vars kvalitet dock ifrågasattes. Detta kan ha berott på det insamlade materialets kvalitet eller att SKLs riktlinjer var för översiktligt beskrivna för denna studie. Det som inte fångas upp med SKLs riktlinjer, är att ungdomarna ändå fick förtroende av kommunerna, att delta i det fortsatta detaljplanarbetet, vara ambassadörer för sitt område och presentera sina förslag under Almedalsveckan i Visby 2012.

Engagemanget hos deltagarna i Mina kvarter förefaller ha varit störst i Fisksätra. Rekryteringen från ungdomsrådet är troligtvis en förklaring, där ungdomarna redan hade ett engagemang i liknande frågor. En annan förklaring kan vara den mediala uppmärksamhet som Mina kvarter fick i Fisksätra tillskillnad från i Drottninghög där man inte satsat på utåtriktad kommunikation i samma utsträckning och där man verkar ha haft störst problem att skapa ett engagemang för Mina kvarter. Att Mina kvarter i Fisksätra koncentrerades till tre på varandra följande dagar ansågs vara en kvalitet jämfört Drottninghög där det var en träff varannan vecka som sågs som en brist.

De mest framträdande kvaliteterna i Mina kvarter utgjordes av det digitala spelet Minecraft. Enkelheten att ta till sig spelet och att det snabbt gick att skissa upp idéer som sedan kunde ligga till grund för intressanta diskussioner var verktygets stora fördel. Diskussionerna som genererades av Minecraft ansågs mer givande än själva modellerandet i sig. Trots många fördelar med spelet var det svårt att skapa ett engagemang i Drottninghög. Förutom de ovan nämnda bristerna i fick ungdomarna i Drottninghög stödet i Minecraft in game till skillnad från Fisksätra och Hovsjö där den digitala hjälpen fanns på plats. En sista orsak till bristande intresse i Drottninghög antyds kan ha varit att inte alla ungdomar hade ett intresse av spel.

Vår slutsats efter att ha genomfört denna studie är att Mina kvarter som metod för medborgardialog i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög innehåller många kvaliteter. Dock handlar inte dessa bara om att man funnit en metod som ligger i tiden, lockar ungdomar och har god potential att underlätta kommunikation i stadsutvecklingsprocessen, utan också om själva genomförandet som bör ses som en minst lika viktig del för att lyckas med dialogen. Genomförandet av Mina kvarter i Fisksätra, Hovsjö och Drottninghög har på många sätt varit framgångsrikt dock har den studie vi gjort lett fram till en viss insikt att planarkitekter kan vinna på att anpassa metoden till områdets lokala förhållanden. Hur ska man utforma Mina kvarter så att det lockar unga just här? Hur sprider vi information för att locka deltagare till att vilja delta? Vilket workshopupplägg passar bäst och vad för kunskapsresurser i form av kreativa coacher, spel personal osv. måste finnas på plats under tiden Mina kvarter pågår för att maximera utfallet? Är frågeställningar som vi utifrån denna studie anser att man bör fundera över och som understryker komplexiteten med att genomföra en lyckad medborgardialog.

Varför denna studie är intressant för landskapsarkitekter

För landskapsarkitektstudenter är denna studie intressant då det kan vara ett avstamp för flera fortsatta studier i ämnet. För yrkesverksamma landskapsarkitekter är studien intressant då det gav insikt i att val av dialogmetod är viktig, men behovet av att kombinera denna med ett genomtänkt genomförande är minst lika viktigt. Synpunkten på att spelets trubbiga grafik inte lämpar sig väl för utemiljöer anser vi som blivande landskapsarkitekter vara viktig att ta till sig men också att det återigen handlar om vikten av genomtänkt tillämpning. Eftersom det snarare beror på i vilket sammanhang man väljer att använda sig av Minecraft. I en dialogprocess som i det här fallet med Mina kvarter där man sökt ett verktyg för att inkludera medborgare verkar Minecraft ha använts mer skissartat för att skapa diskussionsunderlag och då kanske det passar bra med grövre grafik. När man sedan ska gå in och låta skissen ta fysisk form så kanske det passar bättre med ett verktyg med högre detaljeringsgrad och som inte begränsas av att man endast kan bygga med boxar.

Förslag på fortsatta studier

Med ett planerarperspektiv intervjuades i denna studie kommunala tjänstemän och i Hovsjö även representanter för det allmännyttiga bostadsbolaget. Som landskapsarkitekt skulle det vara intressant att göra en liknande studie utifrån ett medborgarperspektiv eller att jämföra medborgares, planarkitekters och bostadsbolags perspektiv. Det skulle även vara intressant att göra en uppföljande studie när kommunerna kommit till byggnadsskedet för att se om och i så fall på vilket sätt deltagarnas idéer blev förverkligade. En ytterligare intressant fråga att undersöka skulle vara att testa metoden Mina kvarter vid planering av en annan typ av bostadsområde än miljonprogrammen. Vi ser inte någon anledning till varför metoden måste vara begränsad till just dessa områden.

Ett sista förslag på fortsatta studier är Minecraft som gestaltningsverktyg av det offentliga rummet, då både kvaliteter och brister i dess grafik har uttalats i denna studie. Exempelvis skulle det vara intressant att titta närmare på hur kreativiteten påverkas av att den som gestaltar är begränsad till att bygga med klossar som är en rektangulär form och inte särskilt organisk.

Referenser

- AB Helsingborgshem. (2008). *Vår vision*.
http://www.helsingborgshem.se/index.php?page=about_us. [2004-05-21]
- Arnstein, S. (1969). *A ladder of Citizen Participation*. *JAIP*, vol. 35, No. 4, July 1969, ss. 216-224.
- Arkitektur- och Designcentrum (2014). *Blockholm den fantastiska staden*.
<http://www.arkdes.se/articles/blockholm> [2014-04-21]
- Castell, P. (2012). Dialogues and citizen initiatives in stigmatized urban areas: reflections on the development of participatory planning principles in Gothenburg. IFHP 56th World Congress: Inclusive cities in a global world. Göteborg, Sverige, september 16-19, 2012
- Centeno, C. (red.) (2013). The potential of digital games for empowerment and social inclusion of groups at risk of social and economic exclusion: evidence and opportunity for policy. (Rapport EUR 25900 EN). Luxemburg. Joint research centre institute for prospective technological studies Publications office of the EU-kommissionen.
- Derk, P. (2014). *Urbant utvecklingsarbete, delrapportering nr. två av regeringsuppdrag*. (Rapport 2014:9. REGERINGSUPPDRAG). Karlskrona: Boverket.
- En sammanställning från Svensk Byggtjänst. Mina kvarter Hovsjö. Idéer och förslag gällande ett nytt bostadsområde. (2013).
- Ermi, L & Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Editors. De Castell, S and Jenson, J. *Changing views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital games Research Association's second international conference*, ss. 15-27.
- Fisksätra Folkets hus förening. (2014). *Föreningen*.
<http://fisksatrafolketshus.se/webb/multimedia/> [2014-05-20]
- Fisksätra ungdomsråd. (2011). *Ansökan till kommunen*.
http://infobank.nacka.se/Handlingar/Fritidsnamnden/2011/2011_09_22/03_stod_fisksatra_ungdomsrad_ansokan_bilaga.pdf [2014-04-10]
- Gilljam, M. (2006). *Demokratisk samhällsplanering klämd mellan sköldar. Om avigsidorna med medborgardialog och expertinflytande*. Redaktörer Blücher, G och Graninger, G. Linköping: Stiftelsen Vadstena Forum för Samhällsbyggande. Planering med nya förutsättningar. Ny lagstiftning, nya värderingar. Vadstena, Sverige 2006, ss.25-37. <http://liu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:354952> [2014-04-04]
- Gordon, E. Schirra, S. & Hollander, J. (2010) Immersive planning: a conceptual model for designing public participation with new technologies. *Environment and Planning B: Planning and Design* 2011, volume 38, ss. 505-519.
- Gutestränd, S. & Strandberg, F. (2007). *Ungdom, utanförskap och bostadsområdet som reservat. En samtidsorienterad studie av stadsdelen Hovsjö i Södertälje stad*. Examensarbete, Lärarutbildningen, Södertörns högskola. Södertälje.
- Helsingborgs stad. (2012). *Drottninghög. Del av Filborna 30: Helsingborgs stad. Planprogram för Drottninghög*. (Rapport 1629/2009). Helsingborg: Stadsledningsförvaltningen.

- Högberg, J. (2014). "Minecraft" når en ny milstolpe- Svenska succén nu tredje största spelet någonsin. *Aftonbladet*, 30 april.
<http://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/article18806949.ab> [2014-05-21]
- Kahne, J; Middaugh, E; Evans, C. (2009). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning: *The Civic Potential of Video Games*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology. ss. 6-23.
- Kalmaru, E. (red.) (2013). *Mina kvarter. Ett samarbete kring hållbar upprustning av miljonprogrammet*. Stockholm: Svensk Byggtjänst.
http://www.mynewsdesk.com/se/svensk_byggtjanst/documents/mina-kvarter-tidningen-30488_D8_Minakvarter2013_130905_låg2.pdf [2014-04-02]
- Khakee, A. (2006). *Medborgardeltagande i samhällsplanering*. Redaktörer Blücher, G och Graninger, G. Linköping: Stiftelsen Vadstena Forum för Samhällsbyggande. *Planering med nya förutsättningar. Ny lagstiftning, nya värderingar*. Vadstena, Sverige 2006, ss.11-24. <http://liu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:354952>
- Kommundemokratiutredningen (2001). Att vara med på riktigt – demokratiutveckling i kommuner och landsting SOU 2001:48. Stockholm: Integration och jämställdhetsdepartementet.
- Lantz, A. (2013) *Intervjumetodik*. 3:e upplagan. Lund: Studentlitteratur.
- Larén Hallström, K. (2012). Medborgardialog med unga i miljonprogram: De skapar nya kvarter med svensk spelsuccé. *Bygginfo Pm- Aktuellt om teknik och regelverk för byggsverige*, 36(2), ss. 16-21.
- Nacka kommun. (2012). *Slutrapport. Fisksätra- våra drömkvarter*. Nacka.
- Nacka kommun. (2013a). *Fisksätrastatistik*.
http://infobank.nacka.se/handlingar/Kommunstyrelsen/2013/20130902/24d_Bilaga_statistik_Fisks%C3%A4tra.pdf. [2014-05-20]
- Nacka kommun. (2013b). *Fisksätra*.
http://www.nacka.se/web/politik_organisation/nacka_omvarlden/vad_andra_lara_av_nacka/Sidor/fisksatra.aspx. [2014-04-04]
- Tonell, L. & Nyström, J. (2012). *Planeringens grunder. En översikt t. 3*. Uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Radio Sweden*. (2013). Hovsjö- hoppfull modell för miljonprogrammet.
<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=3993&artikel=5499683> [2014-04-04]
- SFS 2014:228. Plan- och bygglag. Stockholm: Socialdepartementet.
- Svensk Byggtjänst. En sammanställning av Svensk Byggtjänst. *Mina kvarter Hovsjö. Idéer och förslag gällande ett nytt bostadsområde*. Stockholm.
- Svensk Byggtjänst. (2013). Remissyttrande från AB Svensk Byggtjänst. (Rapport N2013/2942/TE).
- Sveriges kommuner och landsting (2009). 11 tankar om medborgardialog. Stockholm: Sveriges kommuner och landsting <http://webbutik.skl.se/sv/artiklar/11-tankar-om-medborgardialog-i-styrning.html#sthash.J129OU00.dpuf> [2014-04-04]
- Sveriges kommuner och landsting (2011). *Medborgardialog som del i styrprocessen*. Stockholm: Sveriges kommuner och landsting
<http://webbutik.skl.se/sv/artiklar/medborgardialog-som-del-i-styrprocessen-2.html> [2014-04-15]

Wandrell, K. (2012) Mina kvarter. Stockholmsregionen- En tidning från Stockholms läns landsting, (3),ss.13-15.

Wikipedia (2012). *Hovsjö*. <http://sv.wikipedia.org/wiki/Hovsj%C3%B6> [2014-05-22]

Wikipedia. (2013). *Drottninghög*. <http://sv.wikipedia.org/wiki/Drottningh%C3%B6g> [2014-06-04]