



Medskapande design och reellt medborgarinflytande inom svensk landskapsarkitektur

Co-design and real citizen influence within Swedish landscape architecture

Jessica Lorentzson

Självständigt arbete • 15 hp

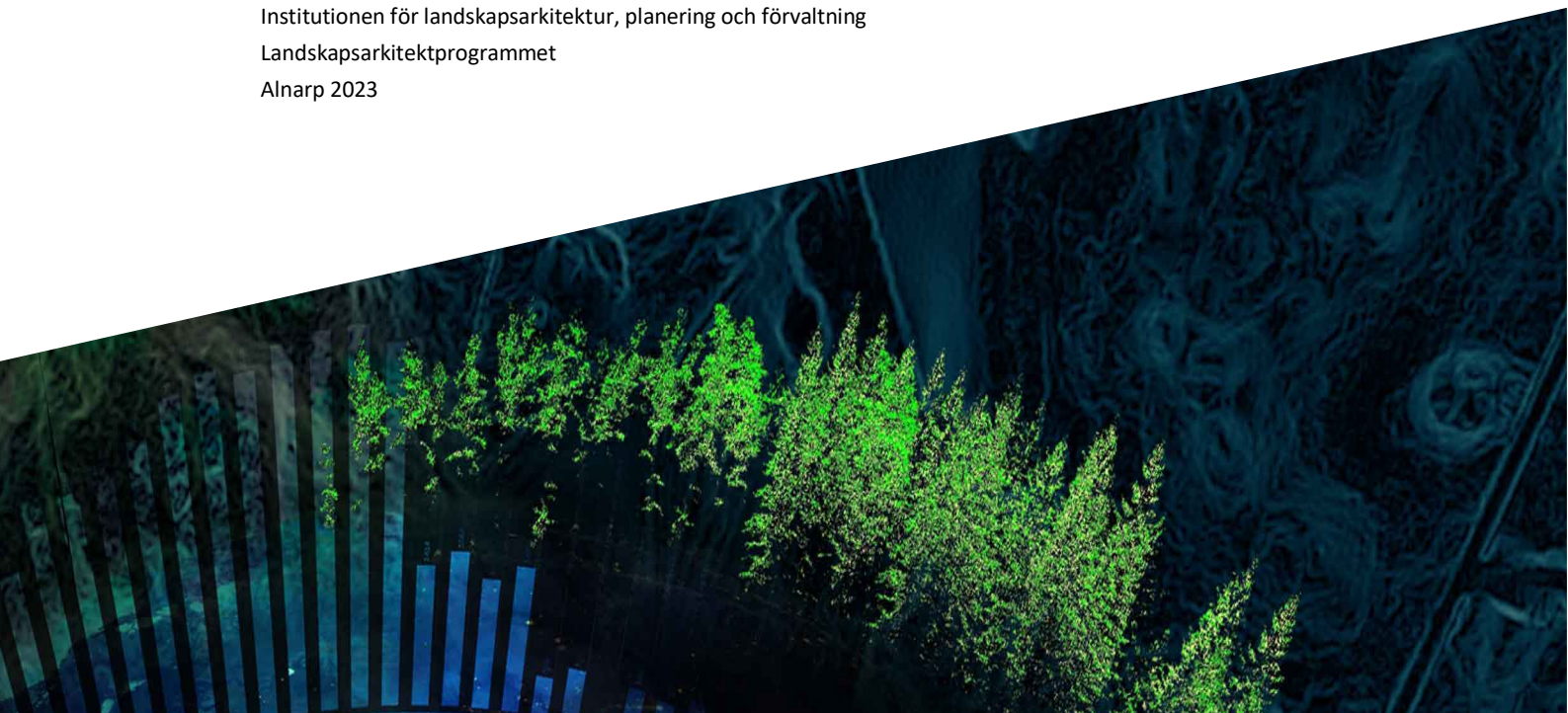
Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Landskapsarkitektprogrammet

Alnarp 2023



Medskapande design och reellt medborgarinflytande inom svensk landskapsarkitektur

Co-design and real citizen influence within Swedish landscape architecture

Jessica Lorentzson

| | |
|------------------------------|--|
| Handledare: | Hanna Fors, Sveriges Lantbruksuniversitet, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning |
| Examinator: | Märit Jansson, Sveriges Lantbruksuniversitet, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning |
| Omfattning: | 15 hp |
| Nivå och fördjupning: | Grundnivå, G2E |
| Kurstitel: | Självständigt arbete i landskapsarkitektur |
| Kurskod: | EX0845 |
| Program/utbildning: | Landskapsarkitektprogrammet |
| Kursansvarig inst.: | Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning |
| Utgivningsort: | Alnarp |
| Utgivningsår: | 2023 |
| Upphovsrätt: | Alla bilder används med upphovspersonens tillstånd. |
| Nyckelord: | medskapande design, medborgarinflytande, co-design, landskapsarkitektur |

Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap
Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Förord

Jag valde att skriva om medskapande design inom landskapsarkitektur, eftersom jag tycker att landskapsarkitektur bör vara socialt inkluderande - där vi designar med medborgarna, istället för åt dem. Jag har i ett flertal studieprojekt upplevt att tidspress inte möjliggör några omfattande undersökningar kring vad människor i området önskar. Vi har dessutom under utbildningen generellt ägnat väldigt lite tid åt att diskutera medborgarinflytande och dess praktiska användning i vårt arbete. Därför har jag fått en upplevelse av att det sällan inkluderas medborgare i landskapsarkitektens designprocess, antingen på grund av tidspress eller att det blir för kostsamt - eller kanske kunskapsbrist? Det är viktigt att veta vilka behov det finns hos människorna som ska använda platsen, så att jag inte gör rena gissningar när jag tar fram ett gestaltningsförslag. Det kan fungera väl i alla fall, men det kan också bli så att platsen inte används om den inte motsvarar medborgarnas behov. Därför är jag intresserad av att undersöka hur jag i min roll som landskapsarkitekt kan främja ökat medborgarinflytande i designprocessen, som en faktor för att stärka medborgarnas anknytning till utemiljön och göra gestaltningen av dessa platser verkligt meningsfulla.

Tack

Jag vill tacka min handledare, min opponent och mina vänner för att de har gett mig pepp och stöd längs vägen när denna uppsats kom till. Det var stundom en svår uppgift att läsa mig in på medskapande design med begränsade förkunskaper och att finna slutligt ämne för uppsatsen. Jag vill också tacka de landskapsarkitekter som ställde upp på intervju, så att jag kunde nå ett resultat i mina forskarfrågor. Att de ville dela med sig av sina erfarenheter inom medskapande design har gett mig bättre förståelse för ämnet och mersmak för att arbeta socialt inkluderande inom landskapsarkitektur, tillsammans med människor.

Sammanfattning

Medskapande design är ett sätt att verka för mer inkluderande planeringsprocesser i urban miljö, där medborgare ges möjlighet att påverka samhällsutvecklingen och bidra till socialt hållbara städer. Målet är att öka medborgarinflytandet i samhällsplaneringen, men många planerare och arkitekter saknar riktlinjer för hur medborgare ska involveras, eftersom det inte råder konsensus om hur medskapande designprocesser ska gå till. De är ofta komplexa och tidskrävande processer som ställer krav på styrning för att kunna genomföra dem med goda resultat.

Landskapsarkitekten har genom sina kunskaper i planering och gestaltning av utemiljöer möjlighet att stödja medborgarnas inflytande i samhällsplaneringen. Syftet med denna uppsats är därför att undersöka landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande designprocesser. Därtill har uppsatsen sökt förstå landskapsarkitektens tillvägagångssätt i medskapande designprocesser, vilka möjligheter och utmaningar denne möter, samt vilken kompetens som behövs. Genom en litteraturstudie och intervjuer med tre landskapsarkitekter som har erfarenhet av medskapande design, så har uppsatsen mynnat ut i följande huvudfynd:

- Landskapsarkitektens roll är att möjliggöra deltagarnas inflytande under designprocessen, och ansvaret är att planera och genomföra processen och leverera ett slutresultat som motsvarar beställarens och deltagarnas önskemål.
- Landskapsarkitektens främsta kompetens ligger i att se helheten och att befinna sig i flera skalor och tidsrymder samtidigt, samt förstå vad som går att genomföra. Även social och pedagogisk kompetens framhålls som viktigt för att bemöta deltagarna och vara lyhörd för deras idéer och hjälpa dem utveckla dessa.
- Det finns inget generellt tillvägagångssätt i landskapsarkitektens medskapande designprocess: metoder anpassas efter vilka deltagarna är, projektets ramar och skede i planeringsprocessen. Genom att utforska och analysera platsen med deltagarna så byggs det upp en förståelse för platsens utmaningar och möjligheter.
- Tid och budget är de största utmaningarna och sätter begränsningar för deltagarnas inflytande, efter beställarens krav att processen ska vara tids- och resurssnål.

Nyckelord

medskapande design, medborgarinflytande, co-design, landskapsarkitektur

Abstract

Co-design is a way to promote more inclusive planning processes in the urban environment, where citizens are given the opportunity to influence community development and contribute to socially sustainable cities. The aim is to increase citizen influence in urban planning, but many planners and architects lack guidelines on how to involve citizens, as there is no consensus on how to conduct participatory design processes. They are often complex and time-consuming processes that put demands on management in order to implement them successfully.

Through their knowledge in planning and designing outdoor environments, landscape architects have the opportunity to support citizens' influence in urban planning. The purpose of this paper is therefore to examine the role and responsibility of the landscape architect in co-design processes. In addition, the paper has sought to understand the landscape architect's approach within co-design processes, the opportunities and challenges they face, and the skills needed. Through a literature study and interviews with three landscape architects who have experience of co-design, the paper has resulted in the following main findings:

- The role of the landscape architect is to enable the participants' influence during the design process, and the responsibility is to plan and implement the process and deliver an end-result that corresponds to the wishes of the client and the participants.
- The landscape architect's main competence lies in seeing the whole picture and being within several scales and time frames simultaneously, as well as understanding what is feasible. Social and pedagogical skills are also highlighted as important for dealing with participants, listening to their ideas and helping them to develop them.
- There is no general approach to the landscape architect's co-design process: methods are adapted to the participants, the project framework and the stage of the planning process. By exploring and analyzing the site with the participants, an understanding of the site's challenges and opportunities is built up.
- Time and budget are the biggest challenges, and they limit the participants' influence, following the client's requirement that the process should be time and resource efficient.

Keywords

co-design, citizen influence, landscape architecture

Innehållsförteckning

| | |
|---|-----------|
| Tabellförteckning | 8 |
| Figurförteckning | 9 |
| 1 Bakgrund | 10 |
| 1.1 Den sociala dimensionen av hållbarhet..... | 10 |
| 1.1.1 Hållbar utveckling | 10 |
| 1.1.2 Social hållbarhet och samhällsplanering | 10 |
| 1.2 Medborgarinflytande i svensk samhällsplanering | 12 |
| 1.3 Medskapande design..... | 13 |
| 1.3.1 Komplexa processer | 13 |
| 1.3.2 Förändrade roller inom medskapande design | 14 |
| 1.3.3 Medskapande design i en svensk kontext | 14 |
| 1.4 Problemformulering | 15 |
| 2 Syfte | 16 |
| 2.1 Avgränsning..... | 16 |
| 2.2 Frågor..... | 16 |
| 3 Metod | 17 |
| 3.1 Urval av respondenter till intervju | 17 |
| 4 Teoretiskt ramverk | 18 |
| 5 Resultat och analys | 20 |
| 5.1 Presentation av de intervjuade | 20 |
| 5.2 Vad betyder medskapande design för dig? | 21 |
| 5.3 Landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande designprocesser | 24 |
| 5.4 Möjligheter och utmaningar inom medskapande design | 24 |
| 5.4.1 Möjligheter..... | 24 |
| 5.4.2 Utmaningar | 25 |
| 5.5 Landskapsarkitektens kompetens i medskapande designprocesser | 28 |
| 5.6 Medskapande designprocesser - hur gör man?..... | 29 |
| 5.6.1 Medborgarinflytande i några medskapande designprocesser | 31 |
| 6 Diskussion | 37 |
| 6.1 Möjligheter och utmaningar i landskapsarkitektens arbete med medskapande design | 37 |
| 6.2 Kompetenser som landskapsarkitekten behöver för medskapande designprocesser | 38 |
| 6.3 Landskapsarkitektens tillvägagångssätt i en medskapande designprocess ... | 38 |
| 6.4 Landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande designprocesser | 40 |
| 6.5 Metoddiskussion | 41 |

| | |
|---|-----------|
| 6.5.1 Verifiering av data | 42 |
| 7 Slutsatser och vidare forskning..... | 43 |
| Källförteckning..... | 45 |
| Bilaga 1 - Intervjuguide..... | 48 |

Tabellförteckning

Tabell 1. Respondenter som blivit intervjuade i uppsatsen 17

Figurförteckning

| | |
|---|----|
| Figur 1. Co-design Framework, översatt av uppsatsens författare..... | 19 |
| Figur 2. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L1..... | 32 |
| Figur 3. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L2..... | 34 |
| Figur 4. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L3..... | 36 |

1 Bakgrund

1.1 Den sociala dimensionen av hållbarhet

1.1.1 Hållbar utveckling

Begreppet hållbar utveckling lanserades av FN år 1987, i rapporten "Our common future" och beskrivs som:

".../ development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs." (WCED, 1987, s.41)

Rapporten kom till av att vi människor hade insett vidden av vår påverkan på planeten: att vår kraftiga utvinning av jordens resurser skapar grogrund för miljökatastrofer, ökar klyftorna mellan rika och fattiga, och att vi hotar allt liv på planeten till följd av den ekonomiska utvecklingen i världen. Vi hade kommit till insikten att vi lever över våra tillgångar samt att ekonomisk utveckling, miljö och sociala levnadsvillkor är faktorer som är direkt beroende av varandra och omöjliga att särskilja (WCED, 1987). Efter det har flera globala avtal för hållbar utveckling undertecknats av FN:s medlemsländer varav den senaste är Agenda 2030, med visionen att ha uppnått hållbar utveckling i världen innan 2030: vilket avser de tre dimensionerna social, ekonomisk och miljömässig hållbarhet. Inom ramen för avtalet har 17 Globala mål tagits fram för att vägleda länderna att uppnå hållbarhet, bl.a utrota fattigdom och hunger, säkra tillgång till rent vatten och möjliggöra att vi lever i hållbara samhällen (UN, 2015).

Olsson (2012) menar att hållbarhet är ett begrepp i konstant förändring allt eftersom samhället förändras, och att bristen på tydlig definition gör att det kan ses som ett orienterande begrepp som styr vår uppfattning av hållbarhet i en viss idériktning. Han skriver att hållbarhet kan ses som ett *"perspektiv som handlar om en möjlig framtid."* (ibid., s.1) vilket kommer utgå från våra värderingar vid en given tidpunkt. Således kan vi se på hållbar utveckling som en föränderlig och dynamisk process framåt.

1.1.2 Social hållbarhet och samhällsplanering

Precis som med ekonomisk och miljömässig hållbarhet, så saknas en tydlig definition av social hållbarhet. Det är ett svårt begrepp som är utsatt för en rad tolkningar av såväl samhällsplanerare som forskare (Ström et al, 2017). Det är dock

viktigt att förstå vad som avses med social hållbarhet för att kunna utforma hållbara städer i enlighet med Agenda 2030. Dessutom är det lagstadgat att kommuner och regioner i Sverige ska säkerställa att samhällsplaneringen tar hänsyn till social hållbarhet (ibid.).

Dempsey et al (2011) menar att social hållbarhet inom samhällsplanering består av rättvis tillgång (*eng. equitable access*) och social sammanhållning (*eng. sustainability of community*). Rättvis tillgång handlar om att alla människor ska ha tillgång till olika servicefunktioner där de bor (mataffär, förskola, bibliotek m.m.) och i förlängningen handlar det om tillgång till värden såsom utbildning, infrastruktur, grönytor, boende, kultur o.s.v. Social sammanhållning innebär att samhället fungerar som en kollektiv enhet, där människorna känner tillit till varandra, är delaktiga i sociala nätverk, känner stolthet och identifierar sig med platsen där de bor. Samhällen med starka sociala nätverk som dessa ökar det sociala kapitalet och bygger tillit och samarbetsvilja mellan människor, samt främjar stolthet och anknytning till platsen där man bor (ibid.).

Olsson (2012) delar upp social hållbarhet inom samhällsplaneringen i ett *välfärdsperspektiv* och samhällets *problemlösningskapacitet*. *Välfärdsperspektivet* liknar det Dempsey et al (2011) benämner *rättvis tillgång*, där välfärden fördelas rättvist och alla får sina behov tillgodosedda: möjlighet till inkomst, bostad, utbildning o.s.v. *Problemlösningskapaciteten* handlar om samhällets förmåga att hantera sina problem, och intressen: såsom föreningsliv, fritidsintressen och sociala nätverk där människor kan mötas. Myndigheter, organisationer och enskilda individer samarbetar för att lösa samhällets utmaningar. I mångt påminner detta om *social sammanhållning* (Dempsey et al, 2011) då medborgarna agerar tillsammans för samhällets bästa (Olsson, 2012).

Vidare understryker Olsson (2012) vikten av civilsamhällets roll i samhällsplaneringen, eftersom involverade medborgare i planeringen lägger grunden för ett starkt och hållbart samhälle. Det kräver dock att medborgarna får insyn, hittar sociala nätverk där de kan dela tankar och kan nyttja sin rätt att reagera på planer i samhället. Medborgare känner ansvar för miljöer som betyder något för dem, så genom att involvera och ge dem ansvar i frågor som rör samhällsplanering så stärks den känslomässiga kopplingen till samhället (ibid.).

Sammantaget är social hållbarhet ett svårdefinierat begrepp, men ett socialt hållbart samhälle kan sägas bestå i medborgarnas upplevda tillgångar och sociala sammanhang där de lever och ges en möjlighet att påverka sin omgivning (Dempsey et al, 2011; Olsson, 2012). Det är därför viktigt att de ges inflytande över det som sker där dem bor.

1.2 Medborgarinflytande i svensk samhällsplanering

Medborgarinflytande är lagstadgat inom Plan- och bygglagen (PBL, 2010), genom att samråd måste genomföras tillsammans med medborgare i framtagandet av ny översikts- och detaljplan. Där kan medborgare yttra sina åsikter över kommunens planer på framtida utveckling. Dock är förslag över samhällsutveckling redan skapade och är väl underbyggda med konsekvensanalyser och diverse planeringsunderlag vid tidpunkten för samrådet (ibid.). Detta innebär således att medborgarna involveras sent i planerna, vilket medför ett begränsat reellt inflytande i planeringsprocessen (s.11, Lindholm et al, 2015).

Medborgardialogen är ett sätt att stärka medborgarinflytandet i planeringsfrågor, men det är frivilligt för kommuner att hålla i dialoger utöver det lagstadgade samrådet (Henecke & Khan, 2002). Lindholm et al (2015) menar dock att det råder förvirring kring begreppet medborgardialog, vad det egentligen innebär, men att det kan ses som ett paraplybegrepp som *”rymmer flera olika former av delaktighet med olika grad av inflytande”* (s.12, ibid.). De menar att dialogen kan handla om allt från att samla in medborgarnas synpunkter till att ge dem mandat att fatta beslut i planeringsfrågor. Spännvidden i dess utformning är bred, och kan göras fritt efter dialogens syfte.

Planerare saknar däremot ofta kunskap om hur social hållbarhet och sociala aspekter ska säkras i samhällsplaneringen (Ström et al, 2017) och det lärs sällan ut under utbildningen hur planerare och arkitekter ska planera och genomföra medborgardialoger samt med vilka verktyg (s.16, Lindholm et al, 2015). Det finns en önskan från planerare om att arbeta mer systematiskt med sociala frågor inom samhällsplaneringen (Ström et al, 2017).

Dialoger som genomförs kan dock emellanåt användas i legitimerande syfte, för att befästa en redan utstakad plan (Ström et al, 2017; Lindholm et al, 2015). Tahvilzadeh (2015) menar att dialoger kan användas för att ge sken av medborgarnas möjlighet att påverka: men där retoriken från makthavarna är till för att disciplinera medborgarna så att de agerar i makthavarens intressen (s.31, ibid.). Tahvilzadeh (2016) menar att politiker är dåligt rustade för konflikter som uppstår i dialoger, så de tenderar istället att informera medborgare om vad som sker, samla in synpunkter och *”förankra beslut bland grupper i frågor som initieras av makthavare”* (s.27, ibid.). Okunskap i hur medborgarnas synpunkter ska tas om hand kan därmed ligga till grund för att dialoger används i legitimerande syfte (ibid.).

Andra faktorer som hämmar medborgarinflytandet i praktiken är det som Henecke & Khan (2002) påvisar: konflikten mellan att öka deras reella inflytande och samtidigt ha en effektiv planeringsprocess. I de allra flesta fall får medborgardeltagandet stå tillbaka för att spara tid och pengar (s.34, ibid.). Det är också svårt att mäta sociala vinster och konsekvenser av medborgarinflytande i

samhällsplaneringen (s., Ström et al, 2017), varför det kan diskuteras huruvida dialoger och andra form av medborgarinflytande är ekonomiskt försvarbart. Det är dessutom resurs- och tidskrävande att föra dialoger, varför kommuner sällan prioriterar det (Hansen et al, 2022). Dock ökar intresset runtom i Europa för att involvera civilsamhället mer (ibid.), så också i Sverige (Ström et al, 2017; Finansdepartementet, 2021) för att ge medborgare reellt inflytande i samhällsplaneringen (Ström et al, 2017).

1.3 Medskapande design

Ett sätt att verka för ökat medborgarinflytande i samhällsplaneringen är att arbeta med medskapande design, *eng. co-design*, som Antonini (2021) menar har en rad olika definitioner, men vars särskiljande drag utgörs av att slutanvändaren involveras genom hela designprocessen och att det är svårt att separera dennes roll från designerns (s. 48, ibid.). Medskapande design kan definieras som "*en kooperativ process som för samman människor och professionella designers för att finna nya och innovativa lösningar på olika aspekter av vardagslivet/.../*" (s. 49, ibid., egen översättning).

Medskapande design, eller *co-design*, bygger på *participatory design* som sprang fram ur 70-talets kamp för ökad demokrati, social rättvisa och *empowerment* åt folket, för att skapa design som utgår från deras behov (Antonini, 2021). Användarens involvering i designprocessen har ökat sedan dess och sträcker sig nu bortom konventionell design. Medskapande design involverar användaren av designen i designprocessen genom aktivt deltagande och att ge denne rollen som *co-creator*, eller medskapare, på samma nivå som en designer i konventionell design med förmågan att fatta beslut under designprocessen (ibid.). Inom medskapande design så designar man *med* användaren, inte *för* (ibid.). Det innebär således att medborgaren får ett reellt inflytande över gestaltningen av utemiljön, genom att direkt kunna tycka till om den under designprocessen.

1.3.1 Komplexa processer

Ett problem är dock att det idag inte råder någon konsensus om vilka metoder eller strategier man bör använda sig av inom medskapande design, vilket Antonini (2021) menar beror på bristen av ett gemensamt teoretiskt ramverk kring medskapande design - som kan skapa onödigt många iterativa hopp inom designprocessen såväl som påverka kvaliteten av slutresultatet negativt (s.54, ibid.). Medskapande designprocesser är ofta stökiga på grund av uppsjön av metoder och verktyg som finns att välja bland och att det är osäkert hur man ska involvera människor i processen. Det behövs därför ett arbetssätt som gör dessa processer mer effektiva. Kerr et al (2022) föreslår en designprocess som är mer resurs- och tidseffektiv, genom att kombinera face-to-face och online workshops.

Gaete et al (2022b) menar dock att är det väldigt komplexa processer som kräver flexibilitet när man planerar och leder dem, eftersom medskapande design involverar fler människor, aktiviteter och metoder än konventionell planering. Ledning (*management*) av sådana designprocesser blir således svårt, men är viktigt för att få till stånd inkluderande planeringsprocesser (ibid.).

1.3.2 Förändrade roller inom medskapande design

Antonini (2021) menar att merparten av problemen inom medskapande design berör styrning och effektivisering av processen, till följd av flertalet deltagare och mängden intressen och behov som ska tillgodoses jämfört med traditionell design. Samtidigt kan slutanvändaren, alltså medborgaren i denna uppsats, som *“experts of their experience”* (s.55, ibid.) bidra till att öka kreativiteten, skynda på processen och hitta designlösningar som passar deras behov. Maktförskjutningen mot medborgaren påverkar därtill den traditionella styrningen, vilket ökar komplexiteten ytterligare när medborgaren tar sig an rollen som designer och designerns tidigare roll som problemlösare förskjuts till *facilitator* (ungefär *“möjliggörare”*) som stöttar medborgaren i dess designprocess. Det kan innebära problem att medborgaren förväntas agera designer, utan det tekniska kunnande som den verkliga designern besitter, och kan leda till att man förminskar designerns kunnande och överdriver medborgarens. Maktförskjutningen mot medborgaren leder till att den traditionella ledningen tappar kontroll över designprocessen och ger förändrade roller (ibid.). Det är därför viktigt att klargöra vem som gör vad och vilket ansvar man har i medskapande designprocesser.

1.3.3 Medskapande design i en svensk kontext

Medskapande design tycks dock vara ett arbetssätt som inte fått något större genomslag inom svensk samhällsplanering eller arkitektur i Sverige: *“Att utveckla inkluderande planeringsprocesser är något många tjänstemän inom yrken som berör arkitektur och stadsplanering vill göra, men verkar inte veta hur eller med vilka verktyg/.../”* (Brodin, 2018, s.14). Finansdepartementet (2021) skriver att Sveriges kommuner måste bli bättre på att föra dialoger med samhället för att inkludera medborgare i planeringen, och menar att kommunerna har flera metoder och verktyg för medskapande design till hands, men att processerna är olika och anpassas efter lokala förutsättningar. Dock är det inte självklart hur planerarna ska arbeta med det och det saknas riktlinjer för styrning, liksom en planerare uttrycker det: *“Det finns ju nästan ingenting att hålla sig i vad det gäller hur man ska jobba”* (s.49, Stenberg et al, 2013). Tahvilzadeh (2016) understryker att många svenska kommuner arbetar omfattande med dialoger, men att dessa många gånger förblir *“triviala /.../ och förbättrar sällan marginaliserade grupperns levnadsvillkor”* (s.4, ibid.). Det efterfrågas således ett strukturerat arbetssätt som underlättar vid inkluderande planeringsprocesser.

Brolund de Carvalho (2015) säger att vi i svensk planeringskultur framförallt låter medborgare säga sitt under rättsliga förfaranden, såsom samrådet, genom att överklaga beslut - men att dem ges betydligt mindre inflytande i planeringens andra faser, som gestaltning och utformning av staden (s.89, ibid.). Vidare menar hon att det är få arkitekter i Sverige som är socialt engagerade för medborgarnas rätt till staden, att det anses alternativt här till skillnad från i England och USA där de har lång praxis av att involvera medborgare i designprocesser. Hon menar att svenska arkitekter kan stötta medborgarna i samhällsplaneringen genom att vi sitter på verktyg och kunskap som vi kan lära ut till medborgare, i det hon benämner urban pedagogik: bryta ner komplexa frågor och ge ökad förståelse för hur planering går till för att engagera medborgare att delta i samhällsplaneringen (s.86, ibid.). Hon menar att det är arkitektens ansvar att involvera medborgare, genom att anta rollen som pedagog och visa på hur ritningar ska läsas, vad planer har för påverkan på områden och de som bor där, och vad som står på spel (s. 90-91, ibid.). Arkitektens ansvar att involvera medborgare i samhällsplaneringen kräver dock att denne har kunskap om hur sådana processer ska planeras och genomföras, samt vilken roll arkitekten förväntas ta.

1.4 Problemformulering

Även om medskapande design inte är något nytt i Sverige, så finns det i nuläget inget vedertaget tillvägagångssätt för hur en sådan process ska se ut. Både arkitekter såväl som planerare saknar kunskap om hur medskapande designprocesser ska gå till och hur rollerna ska se ut inom dessa. Det innebär komplexa designprojekt som riskerar att bli omfattande, tidskrävande och kostsamma. Målet är därför att effektivisera processen. Det ställer krav på styrning och planering för att kunna genomföra dem med goda resultat.

2 Syfte

Landskapsarkitekter har genom sina kunskaper och färdigheter i att planera och gestalta utemiljöer i varierande skala, en stark koppling till samhällsplanering. Detta arbete ämnar därför att undersöka landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande design, för att vägleda yrkesverksamma landskapsarkitekter och planerare att lättare kunna arbeta med inkluderande designprocesser.

2.1 Avgränsning

Arbetet kommer inte att se till medborgardialoger i stort, utan fokus ligger på medskapande design. Arbetet är ytterligare avgränsat till att enbart se till landskapsarkitektens yrkesroll inom medskapande designprocesser. Uppsatsen är avgränsad till en svensk kontext.

2.2 Frågor

Hur ser landskapsarkitektens roll och ansvar ut inom medskapande designprocesser?

- Vilka möjligheter och utmaningar möter landskapsarkitekten i arbete med medskapande design?
- Vilka kompetenser behöver landskapsarkitekten utveckla för att planera och genomföra medskapande designprocesser?
- Hur ser landskapsarkitektens tillvägagångssätt ut i en medskapande designprocess?

3 Metod

Semi-strukturerade intervjuer har genomförts med tre yrkesverksamma landskapsarkitekter som arbetar med medskapande design och spelats in. Se *Bilaga 1, intervjuguide* för intervjufrågorna. Semi-strukturerade intervjuer är ett sätt för intervjuaren att vara flexibel utifrån förberedda frågor, för att låta den intervjuade utveckla sina tankar fritt och mer ingående (Denscombe, 2009).

Därefter har delar av intervjuerna transkriberats och genomgått en tematisk analys för att besvara uppsatsens frågeställningar. Teman har tagits fram utifrån uppsatsens forskarfrågor, samt sådant som uppkommit i intervjuerna och är: *roller, ansvar, utmaningar, möjligheter, tillvägagångssätt (process), kompetens, visioner (ideal)*. Denscombe (2009) menar att det är viktigt att kategorisera intervjudata och hitta teman för att kunna avkoda materialet. Genom att lyssna på inspelningarna och transkribera delar, så har intervjuerna kunnat koda i enlighet med de i förväg bestämda teman.

3.1 Urval av respondenter till intervju

Urval av yrkesverksamma landskapsarkitekter har skett baserat på Google sökningarna "medskapande design landskapsarkitektur" och "co-design landskapsarkitektur" och jag har därefter kollat igenom ett flertal svenska arkitektkontors hemsidor och andra relevanta sökträffar. Denna Google-sökning har också kompletterats med att följa upp tips jag fått från handledare och medstudenter. Det har mynnat ut i 3 respondenter för min uppsats, efter att ha mailat och frågat om de vill vara med på en intervju (se *Tabell 1*). De är anonyma i mitt arbete och kodas enligt följande: *L1, L2* samt *L3*, där *L* står för landskapsarkitekt.

| Respondent | Kodnamn | Format | Datum | Tidsåtgång |
|---------------------|---------|--------------------|------------|------------|
| Landskapsarkitekt 1 | L1 | intervju över Zoom | 2023-02-16 | 1,5 h |
| Landskapsarkitekt 2 | L2 | intervju | 2023-02-21 | 1,5 h |
| Landskapsarkitekt 3 | L3 | telefonintervju | 2023-02-22 | 1,5 h |

Tabell 1. Respondenter som blivit intervjuade i uppsatsen

4 Teoretiskt ramverk

Som en del i att besvara uppsatsens sista forskarfråga, *Hur ser landskapsarkitektens tillvägagångssätt ut i en medskapande designprocess?*, så har Gaete et al:s (2022a) ramverk *Co-design Framework* använts inom uppsatsen, för att förstå graden av medborgarinflytande under medskapande designprocesser och hur en medskapande designprocess kan se ut. Ramverket är framtaget av forskarna som ett sätt att konceptuellt förstå hur medskapande designprocesser går till inom urban planering, men forskarna menar att dessa processer kan se vitt skilda ut och är projektspecifika (ibid.). Det går således inte att generalisera hur medskapande designprocesser går till, utan det varierar mellan projekt.

Gaete et al (2022a) har tagit fram ramverket genom att kombinera Arnstein's *Ladder of Participation* (1969) med designcykeln - där de har definierat fyra faser: *Research, Analysis, Projection* samt *Selection*. De grader av deltagande som de har tagit med i ramverket utifrån Arnsteins trappa är: *Information, Consultation, Participation* samt *Collaboration*. Forskarna menar att *Information* och *Consultation* involverar aktörer men att deltagandet fortfarande leds av en expert, medan *Participation* och *Collaboration* ger aktörerna faktiskt inflytande genom att de kan fatta beslut under designprocessen. De övriga stegen i Arnsteins trappa har forskarna tagit bort ur ramverket, med motivationen att de lägre stegen (*Manipulation, Therapy*) inte avser genuint samarbete med aktörer, samt att de övre stegen (*Delegated power, Citizen control*) inte heller avser samarbete eftersom aktörerna då har kontroll över designprocessen.

Utifrån Gaete et al:s (2022a) förklaring av de olika begreppen, så har jag översatt dem inom ramen för denna uppsats, med tillhörande förklaringar, enligt följande:

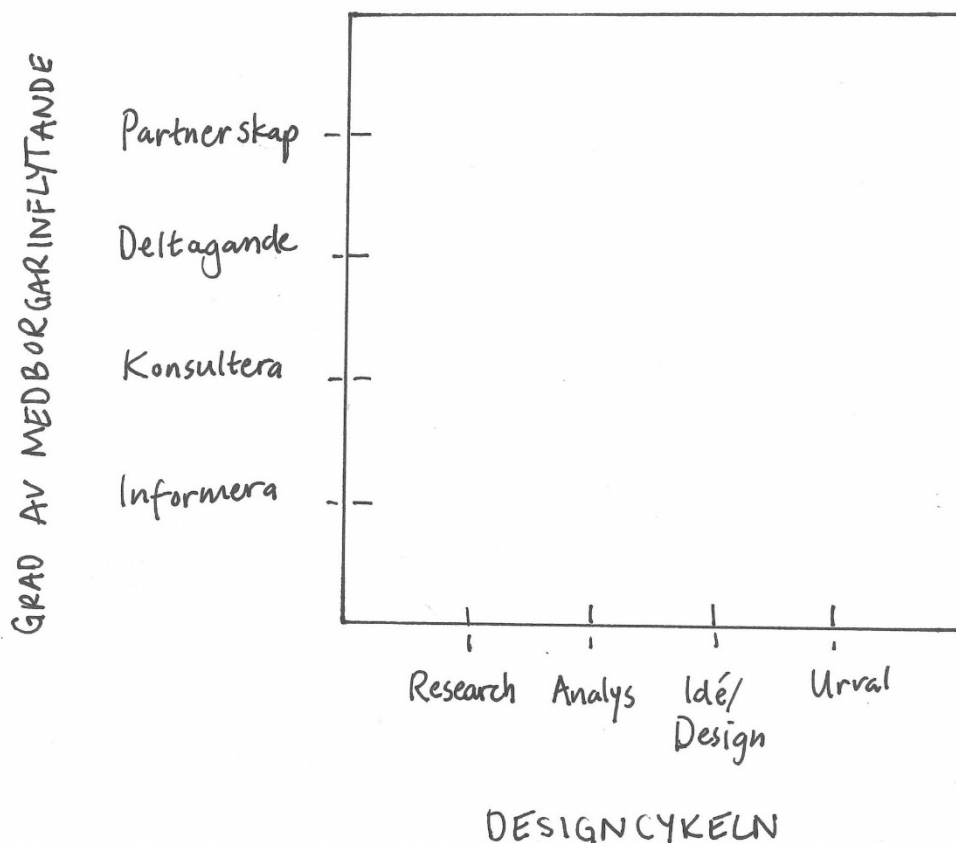
Designfaser:

- Research: samla in information/göra efterforskningar till projektet
- Analys: analysera inhämtad information och bygga kriterier till projektet
- Idégenerering och design: testa idéer och designa möjliga lösningar utifrån projektets kriterier
- Urval: utvärdera alternativ och välja en lösning som funkar

Grad av medborgarinflytande:

- Informera: medborgare informeras om processen/ projektet, envägskommunikation
- Konsultera: rådslå med medborgare om vad de tycker
- Deltagande: medborgare får fatta beslut som rör vissa delar av projektet
- Partnerskap: medborgare får fatta beslut löpande genom projektet, ett intensivt samarbete med medborgare som bygger partnerskap

Dessa begrepp och förklaringar har mynnat ut i ett översatt ramverk, utifrån Gaete et al:s (2022a) *Co-design Framework*, och är således detta:



Figur 1. Co-design Framework (Gaete et al, 2022a), översatt av uppsatsens författare.

Gaete et al (2022a) menar att samarbete med aktörer inom de olika designfaserna kan leda till en rad fördelar: Samarbete med aktörer inom *Research* och *Analys* kan leda till projekt som bygger på delad förståelse för projektets förutsättningar och som utgår från en specifik kontext. Samarbete i *Design* och *Urval* skulle kunna leda till konsensus mellan aktörer och att projektet resulterar i en välgrundad design som fler kan ställa sig bakom (ibid.). Högre grad av samarbete genom designcykeln främjar därför landskapsarkitektur som bygger på vad de som använder platsen vill ha och gör designen mer legitim. Därför används ramverket för att förstå graden av medborgarinflytande under den medskapande designprocessen, i tre specifika projekt, som de intervjuade landskapsarkitekterna har varit med i. Avsikten är inte att generalisera en sådan projekt-specifik designprocess, eftersom de är kontextberoende (Gaete et al, 2022a), utan syftet är att visa på hur olika medskapande designprojekt kan se ut, då det inte råder konsensus inom ämnet (Antonini, 2021).

5 Resultat och analys

I denna del besvaras uppsatsens forskarfrågor genom att de genomförda intervjuerna, i form av citat och referat, presenteras och analyseras i relation till varandra. I citat från intervjuer, där ord betonas så markeras orden kursivt i löpande text med markeringen [min kurs.] efter citatet. Medborgare som deltar i medskapande designprocesser benämns hädanefter deltagare.

5.1 Presentation av de intervjuade

Först ges läsaren en kort kontext om landskapsarkitekterna som blivit intervjuade.

Landskapsarkitekt 1 (L1)

Hon arbetar på ett företag som har en bred praktik inom landskapsarkitektur: alltifrån storskaliga, strategiska projekt till mer temporära platsbildningar. De flesta uppdragen hon har sker som konsult, främst åt kommuner. Uppdragen handlar ofta om dialoger men också medskapande designprocesser. Många projekt är konstnärliga till sättet, där de utforskar platser tillsammans med deltagare genom konst. Deltagarna är i de flesta fall barn och unga.

Landskapsarkitekt 2 (L2)

Hon arbetar i en ideell förening vars verksamhet bygger på deltagarbaserade designprojekt. De är framförallt mindre projekt med bostads- och hyresrättsföreningar som uppdragsgivare, men ibland större projekt som sker ihop med kommun som finansiär. Flera projekt initierar de själva och ansöker om projektmedel från fonder och liknande. De flesta uppdrag sker projektbaserat, och eftersom föreningen inte går med vinst utan förlitar sig på extern finansiering, så innebär det att platserna de skapar ihop med deltagare i de allra flesta fall är temporära och finns så länge projektmedlen räcker till. Vissa platser är dock permanenta, om de lämnar över till en beställare eller har lyckats lösa förvaltning på annat sätt. Deltagarna är främst barn och unga.

Landskapsarkitekt 3 (L3)

Hon arbetar på ett företag som jobbar med både medskapande och traditionell design (fokus på gestaltning och projektering), där hon har nischat in sig på dialogprocesser och medskapande design. Hon är konsult och uppdragen kommer främst från kommuner och fastighetsbolag, och brukar handla om att planera och genomföra dialoger i tidigt skede av den kommunala planeringsprocessen: uppdrag med tydlig början och slut, där hon kopplas in ett tag men där kommunen har kontroll över den långsiktiga processen. Hon deltar även i andra medskapande processer där hon är med på längre sikt och kan följa upp planeringen med berörda parter. Projekten ser väldigt olika ut, och därför ser

medborgardeltagandet i dem också olika ut. Projekt sker dels i olika skalor: alltifrån att skapa en strukturplan för ett område till att jobba med en specifik plats. Dels i olika tidsperspektiv: involvera deltagare för att ta fram en gemensam vision för ett område, eller utforma en plats under projektets gång. Företaget involverar flera aktörer i sina medskapande designprocesser: verksamheter, föreningar, medborgare o.s.v. Hon har arbetat mest med barn och unga.

5.2 Vad betyder medskapande design för dig?

Innan forskarfrågorna besvaras, är det värdefullt för läsaren att få en förståelse för hur landskapsarkitekternas bild av medskapande design ser ut, eftersom det saknas ett gemensamt teoretiskt ramverk för hur medskapande design ska förstås och gå till (Antonini, 2021).

L1 menar att hennes arbete

“nästan alltid [innefattar] att jobba tillsammans med människor på platsen, alltså föra någon form av dialog, och sen kan beställaren ha lite olika namn på vad det är /.../ ibland heter det att det är platsskapande, ibland är det medborgardrivet /.../ det finns många olika begrepp som används men som det inte är givet vad de innebär och ofta är det då del av vårt uppdrag att försöka definiera det här begreppet. Alltså de säger att vi ska jobba medborgardrivet och så ska vi utforska vad det innebär att jobba medborgardrivet, på den här platsen, i den här kontexten” [min kurs].

Vidare menar hon att medskapande design är ytterligare “ett av de där stora, breda begreppen som kan betyda lite vad som helst, beroende på vad man gör” och att “det handlar mycket om inflytande från olika medborgar-, olika invånargrupper”. Hon menar att medskapande “är någon slags *ambition*, snarare än att det är en given process eller ett givet arbetssätt, men att det handlar om en ambition att involvera *fler* i gestaltningsprocesser, eller planeringsprocesser” [min kurs.].

Processerna kan se mycket olika ut beroende på vad det finns för budget, vilken plats det är, hur mycket tid det finns inom ramen för projektet samt “var i den stora planeringsprocessen vi är inbjudna att komma in” menar **L1**. I vilken mån medborgarna kan påverka stadens utformning varierar mellan olika projekt, och det är därför viktigt att “väldigt tidigt ringa in hur mycket som faktiskt går att påverka”. Vissa medskapande designprojekt ger deltagarna stora möjligheter att påverka, även frågor som rör budget och detaljer i designen, medan det i andra projekt är hårt åtstramat vad gäller deras inflytande över designprocessen. Samtidigt belyser hon att det är “väldigt få situationer där makt helt och hållet ges till invånare” och att det inte heller är givet att all makt ska delas med invånare. Hon förklarar att kommuner har ett ansvar över samhällsplaneringen som

invånare inte har, men också en kunskap som professionella, såsom hon själv, besitter kring samhällsplaneringen som invånare saknar - och att "det är viktigt att uppmärksamma och erkänna att man sitter på olika kompetenser". Hon menar att det därför existerar en gräns för hur mycket inflytande deltagare kan få i medskapande designprocesser och att det är viktigt att klargöra det från början.

L2 förklarar medskapande design som "att de som ska använda en plats /.../ få vara med och bestämma /.../ hur den platsen ska gestaltas och utformas". De brukar också på hennes arbetsplats involvera deltagarna i skedet där design övergår i anläggning, som hon benämner byggstadiet: utformning på platsen genom en rad aktiviteter som att bygga konstruktioner och plantera växter. Beslut om design sker även i realiserandet av skisser och planer, genom att de på plats frågar sig om lösningen fungerar så som tänkt. Hon säger att det gör den medskapande designprocessen unik, jämfört med en traditionell designprocess där merparten av alla beslut redan har gjorts i tidigt skede på ritning.

Men trots sin strävan av att göra designprocessen så deltagande som möjligt, så lyckas hon inte alltid helt på grund av projektets förutsättningar. Hon säger att tidsram, budget och beställarens önskemål varierar mellan olika projekt och avgör hur processen blir, och därmed hur mycket de kan involvera deltagarna. Ofta ritar hon och visar deltagarna det omvandlade förslaget: med tillhörande ritningar och växtlistor, som de kan tycka till om - medan hon i andra fall inte hinner involvera deltagarna i val av slutlig design. Då måste **L2** och hennes kollegor måste fatta beslut om det själva för att tiden är knapp. I andra typer av projekt de har, så är deltagarna inte med i designstadiet alls, utan då har hon och hennes kollegor bestämt design som deltagarna sedan får utforma på plats - men då är projektets syfte av pedagogisk art där de får lära sig skapa konstruktioner o.dyl. Således påminner det **L2** säger om det **L1** menar med att projektets ramar avgör deltagarnas inflytande i designprocessen.

L2 menar dock att medskapande designprocesser får ett annorlunda resultat just eftersom man involverar människor som kommer använda platsen och att det blir "en annorlunda typ av stad". Hon ser en risk i att koppla bort medborgare från planeringsprocessen, med alla olika steg och mellanhänder däri, för att det kan leda till att det görs "avvägda antaganden" om platser utan att man först har pratat med de som ska använda dem.

Enligt **L3** handlar medskapande design om att aktivera en plats tillsammans med människor. Hon tar upp ett begrepp som de använder på hennes arbetsplats, *Den gemensamma berättelsen*, som handlar om att se platsens utveckling över tid likt en berättelse som återges av människorna som använder den. Hon förtydligar att berättelsen bygger på deras idéer och tankar om platsen, och att de skapar den tillsammans. Hon ser medskapande som en process som fortgår hela tiden, som handlar om att fortsätta aktivera platsen genom människors delaktighet även efter att designprocessen är över. Dock arbetar hon ofta i uppdrag med tydlig start

och stopp som en del i en kommunal planeringsprocess, där det sällan finns möjligheter till långsiktig platsutveckling med medborgare. Som konsult är hon i dessa uppdrag "extern medan kommunen är den som har en mer långsiktig del av processen", och det gör att hon i många medskapande projekt går miste om uppföljning med deltagare.

De medskapande projekt hon är med i ser väldigt olika ut: allt från dialogprocesser i tidigt skede av planeringsprocessen med kommun som beställare, där det kan handla mer om att fånga in ett koncept eller en vision för ett områdes utveckling; till att involvera deltagare i platsspecifika projekt där hon tillsammans med dem kan jobba fram mer konkret design genom att skissa och bolla idéer ihop. Hon säger att det beror på projektets förutsättningar och vem beställaren är, hur pass involverade medborgare blir i ritstadiet av designprocessen. Men också att det beror på vilket skede i planeringsprocessen det är och om det rör sig om en specifik plats eller inte. Det går i linje med vad **L1** och **L2** säger om att projektets ramar i form av tid, budget och beställarens ambitioner, påverkar deltagarnas inflytande i designprocessen.

Men **L3** är också inne på samma spår som **L1**, med att det är viktigt att erkänna att man har olika roller och sitter på olika kunskap inom designprocessen, samtidigt som deltagarna ändå ska ges inflytande:

"man får använda sin kompetens som landskapsarkitekt kring vissa saker men att man ändå gör att alla känner sig delaktiga, att man inte bara: Okej, men nu har vi hört vad ni vill ha! då går vi och skissar på det här. Utan att man kanske skissar tillsammans eller så skissar vi fast sen så ses vi igen och att alla... att det inte ska bli så här: Aha, var det så här det blev? Utan att alla ska veta om och känna igen sig i platsen, i det som sen blir" [min kurs.]

Hon menar att man i medskapande design "jobbar med dem som finns på platsen, boende eller brukare eller personer man skulle önska kom till platsen", och att det är "ett slags samarbete och man medskapar platsen ihop" genom hela processens gång, utifrån platsens förutsättningar och gemensamt diskutera och testa olika idéer ihop. Men även i storskaliga projekt, som inte är lika platsspecifika och kanske med längre tidshorisont, trycker hon på att det är viktigt att involvera deltagare: då kan det istället handla om att tänka konceptuellt och ta fram en gemensam vision. Även om deltagarna inte ser resultat direkt så är de med och skapar visionen, själva grunden, i ett projekt och hon menar att en tydlig och delad vision gör att det blir "enklare med alla andra pusselbitar sen efteråt". Hon menar att medskapande design är värdefullt oavsett i vilket skede av en planeringsprocess som man befinner sig i eller vilken skala projektet har.

5.3 Landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande designprocesser

I detta avsnitt besvaras forskarfrågan: Hur ser landskapsarkitektens roll och ansvar ut inom medskapande designprocesser?

Utöver den roll som medföljer deras kompetens som landskapsarkitekt, så benämner samtliga intervjuade sig som facilitatorer av medskapande designprocesser. **L1** ser även att hon är processledare, formgivare och pedagog. **L2** att hon också är odlings- och byggpedagog. De säger att deras ansvar ligger i att planera och genomföra designprocessen: ha möten med beställaren, ta kontakt med deltagare, planera och hålla i workshops, göra ritningar och sammanställa förslag grafiskt, och leverera slutresultatet. Såväl **L1** som **L3** säger också att deras roll inbegriper att vara någon form av mellanhand, eller brygga, mellan deltagare och beställare - utan beställarens makt att fatta beslut, men samtidigt så pass neutral att deltagarna tycker det är lättare att dela sina synpunkter och idéer med dem och därmed kan framföra dessa till beställaren åt deltagarna.

Ingen av de intervjuade har erfarenhet av att delegera ansvar till deltagare. **L1** förklarar att det handlar om att hon och hennes kollegor behöver ha kontroll över slutresultatet och att ansvaret för projektet ligger helt på dem eftersom det är de som har fått uppdraget av beställaren. Hon menar att det är positivt, för då kan inte eventuella missar i resultatet skyllas på någon annan. Hon framhåller att "det är sällan vi kan jobba med folk på ett sätt som känns *jämlikt*" [min kurs.] eftersom människor deltar i processen på sin fritid. **L2** säger att det bara är beställaren som kan avgöra ifall deltagarna också ska få ansvar. Ansvar för processen och slutresultat faller därför på landskapsarkitekten.

5.4 Möjligheter och utmaningar inom medskapande design

I detta avsnitt besvaras forskarfrågan: Vilka möjligheter och utmaningar möter landskapsarkitekten i arbete med medskapande design?

5.4.1 Möjligheter

L3 befäster att medskapande design är ett sätt att skapa levande städer med platser som uppskattas av människor. Hon menar att förutsättningen för det ligger i att involvera människor i samhällsplaneringen - att de får känna sig delaktiga och kan komma med synpunkter så att platserna kommer att motsvara deras behov, för att undvika att skapa döda, outnyttjade stadsrum. I linje med det säger **L1** att medskapande design verkar för ett demokratiskt samhälle, där människor får bli aktiva medborgare som tillåts påverka samhällsutvecklingen. Hon menar att det

ger fördelar för människor, att i olika skalor vara delaktiga i medskapande design: allt från att ha kul och lära sig något, till att bli del av ett socialt sammanhang. **L2** belyser också vikten av att skapa social sammanhållning mellan människor, genom att deltagarna lär känna varandra till namn och kan skratta tillsammans under designprocessen så stärker det samhällets gemenskap och kraft att hantera svårigheter tillsammans.

5.4.2 Utmaningar

Motivera människor att delta

L1 säger att det är svårt att nå fram till människor och få dem att vilja delta i medskapande designprocesser. Det kan vara knepigt att hitta dem de vill inkludera ifall hon inte tar hjälp av befintliga nätverk och mötesplatser såsom föreningar, fritidsgårdar, arbetsplatser o.s.v: "om man inte har så mycket tid och ska träffa ganska mycket folk, så är det bra sätt att kontakta de sociala sammanhang som redan finns". Tidsbrist i projektet gör att hon ofta kontaktar de sammanhang hon hittar, och om människor står utanför dem så gör tidsbristen det svårare för **L1** och kollegor att nå fram. Men **L1** finner det också svårt att motivera människor att delta i designprocessen och komma på sin fritid. Särskilt vuxna är svåra eftersom de jobbar och har vardagsbestyr som måste göras, medan barn är lättare att för att de har mer fritid. Hon ser problem i att de lyckas involvera människor, som ibland bara kommer en gång och därefter tröttnar.

Utmaningen ligger således i att få människor att vilja delta genom att låta dem förstå vad det är för slags projekt och vad de kan påverka genom att vara delaktiga. Hon måste därför förklara vad det går ut på och vad det ska leda till och varför de ska finna det viktigt och intressant. Det försvåras dock av att hon ofta får öppna och lösa uppdrag från beställare, där de säger något i stil med: "vi vet inte *riktigt* vad vi *vill* men vi vill utforska nya sätt att jobba", eftersom det då blir svårare för henne att förklara för deltagarna vad den medskapande designprocessen ska leda till. Hon säger också att hon inte alltid är övertygad om att det som deltagarna bidragit med under projektet alltid mynnar ut i något konkret, då beställaren kan vara lite osäker i hur materialet ska tas om hand. Hon berättar att hon "aldrig [kan] garantera att folks engagemang leder till någonting", men hoppas att beställare med tiden blir bättre på att hantera det som hon och kollegor lämnar över till dem. Denna osäkerhet kring uppdragen gör att människor inte förstår varför de ska bidra med sin tid i dessa projekt. Hon understryker att det därför är viktigt att redan i början vara tydlig och noggrann med "varför någon ska vilja vara med, varför någon ska delta, [och] på vilket sätt" så att det inte uppstår några missförstånd om hur mycket som går att påverka.

L2 delar samma uppfattning som **L1**, att det är svårt att få människor att vilja delta. Hon uppger liksom **L1** att det oftast är för att de inte har tid och att det är svårare

att intressera ungdomar över 15 år och vuxna eftersom det då blir fråga om "vems tid som är värd någonting". Hon nämner att det också kan finnas förutfattade meningar om att delta i medskapande design, som i fallet med ungdomar: att det är svårt för dem att förstå varför de ska jobba gratis på sin fritid och att det är "töntigt" att vara med. Hon berättar att barn och unga ofta "rör sig i ett kollektiv /.../ så om det är någon som bestämmer sig för att det är skittråkigt, så kanske alla bara: *Åh nej, jag vill inte vara med*". Hon poängterar att det därför behövs någon form av "mellanperson", som exempelvis en fritidsledare eller dyl., som kan engagera barn och unga så att de förstår varför det är värdefullt att delta i medskapande designprocesser. Annars går deras uppmärksamhet till andra saker som att skaffa jobb eller lägenhet. Barn har lägre spärr för att delta, medan ungdomar och vuxna behöver förstå relevansen av att delta, säger hon.

Möjligheten att påverka inom ramarna

L2 ser också att projektets förutsättningar, såsom tid och budget, påverkar deltagarnas möjlighet att få igenom sina idéer: "de har inte *fullt* beslut för det beror oftast på vad som är möjligt inom ramarna" [min kurs.]. **L2** och hennes kollegor får ofta, liksom **L1**, öppna och lösa uppdrag eftersom beställaren vet att de arbetar medskapande. Beställaren kan ha önskemål men definierar sällan vad de vill ha och "målbilden är inte satt när avtalet skrivs med oss" förklarar **L2**. Det gör att de kan arbeta med platsen utifrån vad deltagarna vill. Men projektets ramar begränsar fortfarande vad som är möjligt att göra på platsen och ibland kan markägaren motsätta sig förslag för att de blir för kostsamma, så **L2** behöver därför bedöma vad som är rimligt att genomföra. Det är dock sällan deltagare kommer med "absurda förslag", utan det brukar bli rätt vanliga idéer: sittplatser, pergola, odling o.s.v. Utmaningen består dock i att bedöma vad som ryms inom projektet, så att det svarar mot beställarens önskemål likväl som deltagarnas.

L2 berättar att hon lätt kan fastna i praktikaliteter som rör vad som är rimligt, och att hon behöver påminna sig själv om att inte begränsa deltagarnas idéer genom att säga "nej det går inte" - vilket hon menar kan vara svårt eftersom deltagarna inte riktigt vet vad som är möjligt att genomföra med den tid och budget som finns till förfogande. Hon upplever att hon emellanåt balanserar mellan vad hon anser är rimligt att göra, och att hjälpa deltagare att utveckla sina idéer "till något som är möjligt". Hon tycker dock att det är svårt när hon redan har en uppfattning om vad som fungerar och inte, och att hon därför behöver akta sig för att inte köra över deltagares idéer med hennes egna uppfattning om vad som går, och att

"inte försöka lägga på sin egna idéer på folk, men det är en sådan svår balans, för ibland har de ingen aning om vad som är möjligt /.../ Det är jättesvårt att låta människor kliva in i den rollen utan att själv säga "nej det går inte" utan man får i sådana fall vända på det på något sätt och hjälpa dem utveckla det till något som är möjligt" [min kurs.] - **L2**

Hon säger att det är viktigt att bemöta människor väl och att ha en öppen personlighet, där det handlar om att respektera andra människor med att vi tänker olika, och vara lyhörd för deras idéer och förslag. Fördomar, såsom att hon vet bättre än deltagare vad som fungerar och är möjligt, riskerar annars att hindra deras möjlighet att påverka inom den medskapande designprocessen.

Kommunikation kan bli bättre

En väg att komma runt problemet om vad som är möjligt att göra, är att klargöra för deltagare vilka projektets ramar är och att vara tydlig med hur mycket de kan påverka redan från början: "Det är också något man inser efter ett tag, oftast att det är bäst att ge alla förutsättningar från början, så att alla vet om, att det är den här budgeten vi har" och att man får "visionera utifrån det", berättar **L2**. Det synliggör vad som är möjligt att genomföra inom projektet, och därmed minskar risken för missförstånd och den medskapande processen kan fokusera på att hitta lösningar som förhåller sig till projektets förutsättningar.

En bättre kommunikation om projektet kan också öka deltagarnas intresse för att delta och sprida ordet vidare till dem de känner och få fler att delta. **L3** och **L2** ser att bristande kommunikation gör att få människor vet om att projektet finns och vad det handlar om, och att det därmed är färre som deltar än vad som hade varit önskvärt.

Resurs- och tidskrävande

Samtliga intervjuade belyser att projektets ramar kring tid och budget är en utmaning eftersom det påverkar deltagarnas inflytande och resultatet av designprocessen.

Medan material går att komma över billigt, såsom kartong och skräp, så är personal det som kostar mest inom medskapande design. **L2** säger att det dock måste få lov att kosta ifall hon och hennes kollegor, genom återkommande träffar, ska kunna bygga upp ett förtroende med deltagarna i designprocessen. **L3** håller med att det bästa är att ha flera workshops, men att det oftast bara finns utrymme för en inom den kommunala planeringsprocessen, och att hon då måste utforma denna så att hon får den input hon behöver för att kunna vidareutveckla deltagarnas idéer till ett färdigt förslag. Hon berättar att kommuner börjar få upp intresset av att arbeta långsiktigt med medborgare i planeringen, men att det fortfarande är en utmaning att skapa långvariga projekt. Hon berättar att det saknas en förståelse för att medskapande designprocesser tar lång tid och kostar. Särskilt kommunikation kostar mycket mer än beställaren budgeterar för.

Utopin om att inkludera alla

Det kan ses som en utopi att inkludera alla i medskapande planeringsprocesser, menar **L1**, som ser beställarens ambitioner om att göra allas röst hörd som något positivt men inte helt okomplicerat. Som tidigare nämnt så ser hon att beställare emellanåt har svårt att ta hand om deltagarnas engagemang, vilket föder missnöje när människors röst inte får komma fram - något som även **L3** tar upp: att processen riskerar att mynna ut i en pappersprodukt istället för konkreta planer som tar vara på deltagarnas idéer. Det är därför viktigt att klargöra hur mycket som går att påverka inom processen, och beställaren behöver förklara syftet med att involvera deltagare så att deras idéer kan komma till sin rätt. Det kan också i dessa planeringsprocesser komma fram missnöje som beställaren inte är beredd på hur de ska hantera och det behöver tas om hand, för annars byggs det på.

“det kan finnas en bild av att en lyckad process är när folk har sagt ja till det som kommunen ändå redan hade tänkt, lyckat är det när det är god stämning, det är lyckat när alla som har deltagit går därifrån och känner sig nöjda. Men ofta i de här processerna, så kommer det ju också fram saker som är väldigt jobbiga” - **L1**

Men att göra alla nöjda och “skapa något för alla”, tror inte **L1** riktigt på, eftersom det oftast blir någon slags medelväg för allas önskemål, som flest kan ställa sig bakom - men långt ifrån alla. Därför menar hon att ambitionen att få med sig alla är ett “drömscenario”. Dessutom så är det svårt att nå ut till alla, när människor står utanför sociala sammanhang eller också inte har tid att lägga på att delta. Det finns således väldigt många faktorer som begränsar beställarens ambitioner om att inkludera alla i medskapande designprocesser.

5.5 Landskapsarkitektens kompetens i medskapande designprocesser

I detta avsnitt besvaras forskarfrågan: Vilka kompetenser behöver landskapsarkitekten utveckla för att planera och genomföra medskapande designprocesser?

Samtliga intervjuade säger att social kompetens är viktigt: att vara öppen och lyhörd för vad deltagarna tänker. Därför är det viktigt att ha tålamod i att lyssna på deras idéer och synpunkter och kunna låta saker ta längre tid, menar **L3**. Till det hör även att kunna vara pedagogisk och förklara svåra ord som landskapsarkitekten använder som inte är självklart för gemene man, såsom *offentligt rum*, samt kunna förklara byggprocessens olika skeden på ett lättillgängligt vis för deltagare, säger hon.

De är alla eniga om att landskapsarkitektens främsta kompetens i medskapande design, är dennes förmåga att tänka holistiskt: att kunna se varje plats och sammanhang som en del i en komplex väv - som en del av resten av staden. **L1** förklarar att landskapsarkitekten är tränad i att se hela bilden och att tänka i olika skalor samtidigt, alltifrån materialmöten på detaljnivå till vad som sker på regional nivå. Men också att kunna tänka i flera tidsrymder: vad som har funnits på platsen, vad som finns där idag och vad som kan finnas på platsen imorgon. **L3** är inne på samma spår, och lägger till att landskapsarkitekten har en förståelse för hela byggprocessen och vad som går att realisera, vilket spelar roll för att nå ett genomförbart resultat utifrån designprocessen med deltagare.

5.6 Medskapande designprocesser - hur gör man?

I detta avsnitt besvaras forskarfrågan: Hur ser landskapsarkitektens tillvägagångssätt ut i en medskapande designprocess?

Samtliga intervjuade understryker att de inte har något särskilt tillvägagångssätt eller metod som de utgår ifrån när de planerar och genomför medskapande designprocesser. De menar allesammans att det skiljer sig åt mellan projekt hur de arbetar, eftersom kontext och människor skiljer sig mellan olika platser.

L3 säger att hennes verktygslåda innehåller ett flertal metoder som hon väljer ifrån beroende på projektets förutsättningar såsom tid och budget, målgrupp, vad det är för skede i planeringsprocessen, samt vad projektet har för syfte och mål. Hon nämner några metoder hon brukar använda: gåturer, workshops, aktiviteter på plats såsom att bygga modeller i skala 1:1 och mäta rumsligheter, barnkonsekvensanalys, digital storytelling. **L2:s** verktygslåda liknar den **L3** beskriver, men framhåller vikten av aktiviteter såsom mat, spel och lekar, musik och andra kulturella aktiviteter för att deltagarna ska lära känna varandra.

L3 undviker att fråga deltagarna "Vad skulle ni vilja ha här?", eftersom hon brukar få generiska svar såsom: fotbollsplan, hoppunga o.s.v. **L2** har samma uppfattning. **L3** utformar därför sin workshop så att hon får mer kontext kring platsen från deltagarna: Hon söker förstå de människor som rör sig där, vilka aktiviteter platsen erbjuder och vad som kan göra den bättre. Det handlar således om att förstå platsen och hur den uppfattas: är den otrygg? är det svårt att orientera sig? Genom att få svar på dessa slags frågor så får hon en bredare förståelse att utgå från och kan se helheten kring platsen, än om hon hade frågat vad deltagarna ville ha. Det gör hela skillnaden för hur pass givande workshopen blir. Hon säger att ett samtal med deltagarna om platsens utmaningar, möjligheter och framtid är desto bättre för att skapa kontext till designprocessen.

L1 säger att det ska vara enkelt och lustfyllt för deltagare att vara med, och genom *görandet* så förstår de tillsammans mer om platsen än om hon hade frågat deltagarna saker:

“något som är gemensamt för det som har funkat väldigt bra för oss är att *göra* saker tillsammans. Det är väldigt sällan vi sitter ner runt ett bord och har post-it lappar där folk skriver saker och försöker prata på det sättet. Vi *gör* nästan alltid någonting, det kan vara att dansa, att måla, att gå på en promenad tillsammans. Ibland är det bara att få till ett samtal genom det /.../ vi kan lära oss massa saker om den här platsen utan att de behöver säga så mycket, vi märker ju hur de använder platsen, vi märker ju vad som händer när vi är på en plats och det ger oss jättemycket information om den här platsen, mycket mer än om vi hade suttit ner med den här gruppen och frågat dem saker” [min kurs.]

I hennes medskapande designprocess arbetar hon i olika övningar med deltagarna utifrån två frågor: *Vad ska man kunna göra på platsen?* och *Hur ska platsen se ut?* Frågorna utforskas genom uttrycksformer som deltagarna är bekväma med: skissa, skriva, bygga modell 1:1, diskutera med deltagarna hur olika värderingar såsom *jämställdhet* kan appliceras på platsen, dansa, måla m.m. De arbetar ofta med konsten som medel.

Då samtliga intervjuade har svårt att staka ut hur deras medskapande designprocesser går till, eftersom det skiljer sig mellan projekt, så ges nedan en grovskiss från var och en. I nästa del presenteras specifika projekt som de varit med om, där processen kartläggs tydligare.

L1:s medskapande designprocess:

1. Analysera och utforska platsen genom olika övningar ihop med deltagare
2. Bolla idéer kring platsen tillsammans
3. **L1** och hennes kollegor skissar fram förslag utifrån deltagarnas idéer, som de sedan bollar med deltagarna. Därefter fortsätter **L1** att skissa, och de bollar igen, o.s.v.
4. Deltagarna får vara med och rösta på olika alternativ till design
5. Förslag tas fram av **L1** och kollegor

L2:s medskapande designprocess:

1. Skapa en gemenskap med deltagarna, där de får lära känna varandra - genom mat, spel och lekar, musik och andra kulturella aktiviteter.
2. Analysera platsen genom olika metoder ihop med deltagare
3. Visualisera platsen genom olika metoder ihop med deltagare

4. Beroende på projekt och dess förutsättningar: deltagare får rösta på olika alternativ till design *eller* så tar **L2** och hennes kollegor med sig deras idéer och omvandlar till ett genomförbart förslag med tillhörande ritning, växtlistor
5. Förslag realiserar: deltagare får vara med i anläggning av platsen, ex. bygga enklare konstruktioner och plantera växter

L3:s medskapande designprocess:

1. Hitta målgrupp (deltagare) och vilka andra aktörer (föreningar, verksamheter) som ska involveras i projektet
2. Bjuda in deltagare och andra aktörer till workshop
3. Genomföra workshop. Den utformas väldigt olika beroende på projekt
4. Följa upp workshop med deltagare och andra aktörer
5. Eventuellt följer fler workshops, eller så stannar det här och **L3** med kollegor tar fram ett förslag till beställaren

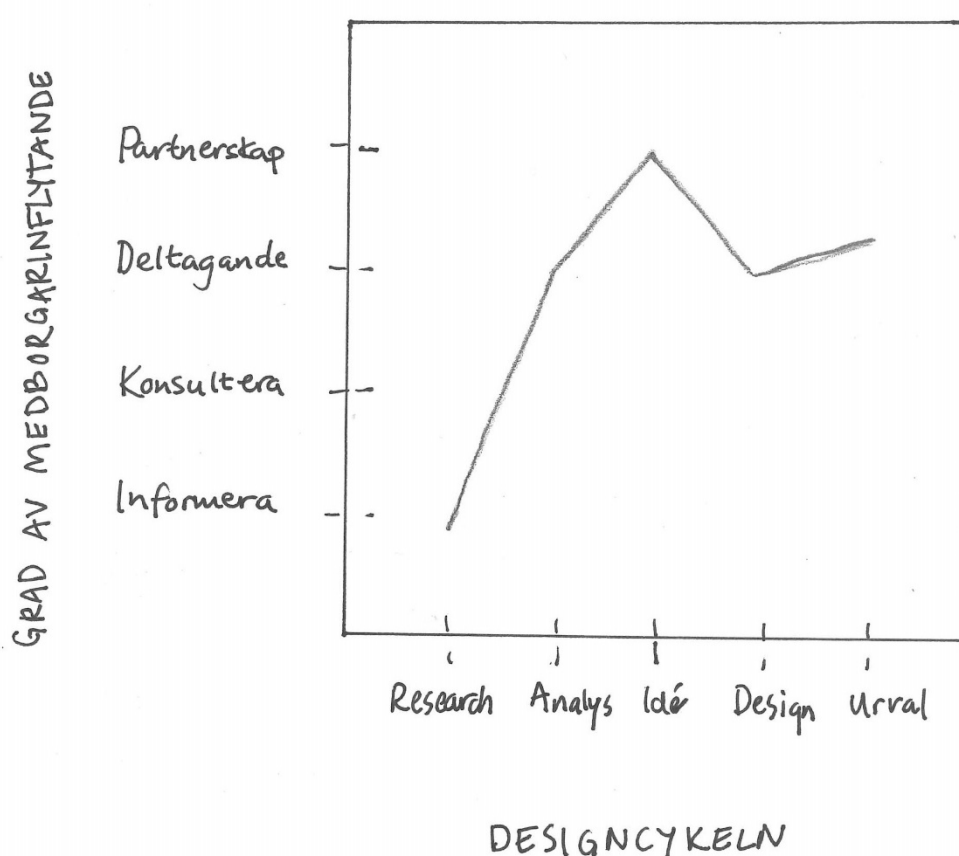
5.6.1 Medborgarinflytande i några medskapande designprocesser

I följande avsnitt presenteras några exempel på hur olika medskapande designprocesser kan se ut med graden av medborgarinflytande under designcykelns olika faser, utefter Gaete et al:s Co-design Framework (2022a) som presenterades under Teoretiskt ramverk (se kap. 4). Ramverket är ett sätt att förstå ett specifikt projekt, eftersom medskapande designprocesser kan se väldigt olika ut från fall till fall, och beror av kontext (ibid.) - något som också stärks av de intervjuade. Således är följande projekt endast några exempel från ett betydligt bredare spektrum inom fältet medskapande design. Samtliga landskapsarkitekter - L1, L2 och L3 - ombads att tänka på ett särskilt projekt som de tyckte var representativt för medskapande design och som de varit med i, för att visa på hur graden av medborgarinflytande kan se ut inom sådana designprocesser. De fick fritt spelrum att modifiera ramverket, för att anpassa det efter hur deras projekt såg ut.

Exempel 1: medskapande designprocess

L1 har kunnat skissera medborgarinflytandet för ett medskapande designprojekt hon varit med i (se figur 2), utifrån min översättning av *Co-design Framework* (Gaete et al, 2022a: se figur 1). Hon har dock brutit upp *Idé* och *Design* i två olika faser genom designcykeln, eftersom deltagarna har olika grad av inflytande under dem. Designcykeln för projektet såg ut enligt följande (se även Figur 2):

- *Research*: Här har deltagarna informerats om sådant som **L1** och hennes kollegor fått veta från beställaren - vilka faktorer som påverkar projektet: till exempel målgrupp, plats, budget och tidplan.
- *Analys*: Därefter har deltagarna fått ökat inflytande, och fått fatta beslut i vissa frågor som rör projektets designkriterier - sådant som ska prioriteras som viktigt till designfasen - genom att dem har genomfört övningar som **L1** och hennes kollegor har tagit fram kring platsanalys.
- *Idégenerering*: Deltagare har haft lika mycket att säga till om som **L1** kring idéer och förslag, och därför har medborgarinflytandet varit högt här.
- *Design*: **L1** och kollegor ritat design som bygger helt och hållet på deltagarnas idéer. Deltagarnas inflytande har sjunkit i denna fas då det är **L1** och hennes kollegor som designar, men deltagarna ges ändå möjlighet att fatta beslut i vissa frågor som rör designval, såsom former, färg, material, specifika produkter som ska beställas, samt göra en prioritering av vilka idéer som slutgiltiga ska förverkligas.
- *Urval*: I detta skede ökade deltagarnas inflytande något, till följd av att de fick vara med och rösta på förslag som **L1** med kollegor hade ritat.

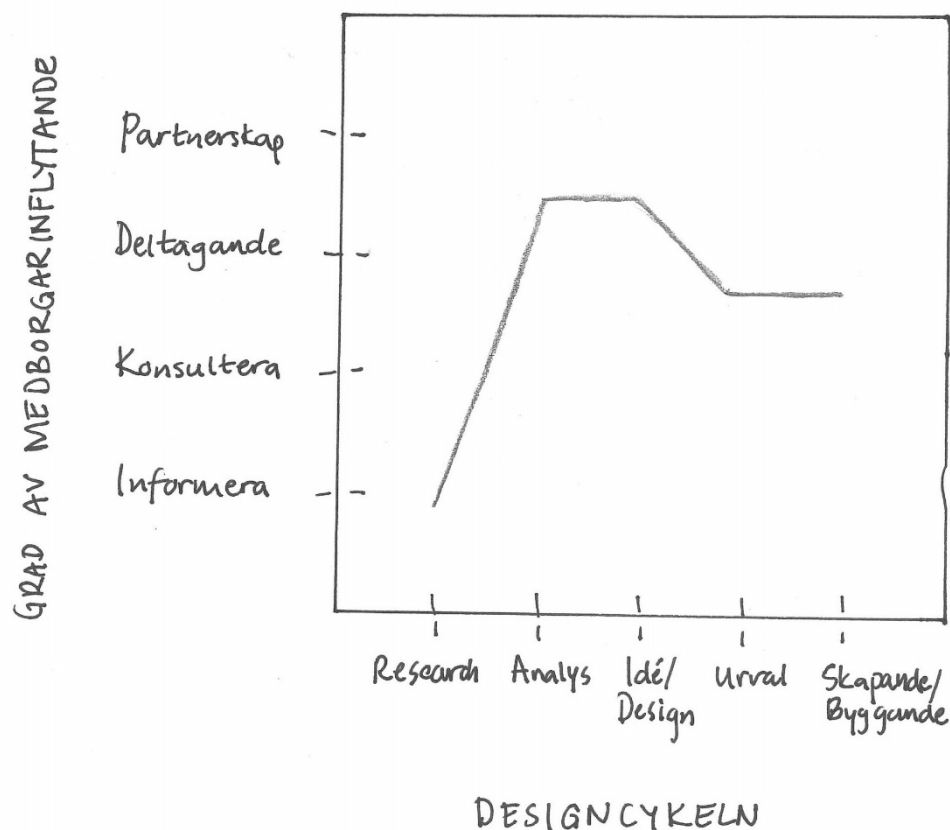


Figur 2. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L1.

Exempel 2: medskapande designprocess

L2 såg ett behov i att lägga till ytterligare en fas i processen som hon kallar för *skapande/ byggande*: en fas som hon ser som en integral del av deras designprocesser, där tankar och idéer omsätts till realitet, vilket är fallet i de flesta av deras medskapande designprocesser och så även i det projekt hon tänker på här. Detta byggstadium följer på *urval* av en design, som därmed realiserar och anläggs. Designcykeln för projektet såg således ut såhär (se även Figur 3):

- *Research*: Här har deltagarna informerats om sådant som **L2** och hennes kollegor kommit fram till själva: där de har läst på och kollat upp vilka verksamheter det finns i området, för att se vilka av dem som är aktiva i området och kan tänkas vara viktiga att involvera i projektet.
- *Analys*: Därefter har deltagarna fått ökat inflytande, när de har fått delta och fatta beslut i vissa frågor som rör projektets designkriterier - och genom att delta i övningar i platsanalys kommit fram till vad som ska prioriteras som viktigt innan idégenerering och design kör igång.
- *Idégenerering och Design*: Här har deltagarna haft samma nivå av inflytande som i föregående fas, med möjlighet att fatta vissa beslut som rör idéer och gestaltning av platsen. Skedet utgår främst från deltagarnas idéer och behov.
- *Urval*: I detta skede sjönk deltagarnas inflytande. Deltagarnas idéer behövdes omvandlas till ett genomförbart förslag (med ritning, växtlistor m.m), så en del beslut kring designval har tagits av **L2** med kollegor för att sedan konsultera deltagarna om deras synpunkter på den valda designen, med viss möjlighet att fatta beslut i sakfrågor som rörde slutgiltig utformning, växtval, placering med mera.
- *Skapande/ byggande*: I denna sista fas av projektet fortsätter designfasen in i själva byggfasen. Deltagarna hade delvis inflytande över beslut som till exempel att besluta kring placering av växter och möbler, färgval och dekorativa element.



Figur 3. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L2.

Exempel 3: medskapande designprocess

L3 gör i hennes beskrivning av ett medskapande designprojekt, ett tillägg till processen som hon kallar för *aktivering/ implementering*, med vilket hon menar att deltagare är fortsatt involverade över tid: i samband med att en design för en plats eller en strukturplan för ett område är klar och ska anläggas. Hon förklarar att fasen handlar om att deltagare "i väntan på anläggning" kan ge platsen en identitet i tidigt skede, genom att hitta på olika aktiviteter som ger platsen liv, såsom olika *place-making* metoder

"där de får hjälpa till att bygga, [och skapa] tillfälliga aktiviteter såsom festivaler, marknader eller tillfälliga sittplatser, eller att de får ansvara för invigningen av platsen."

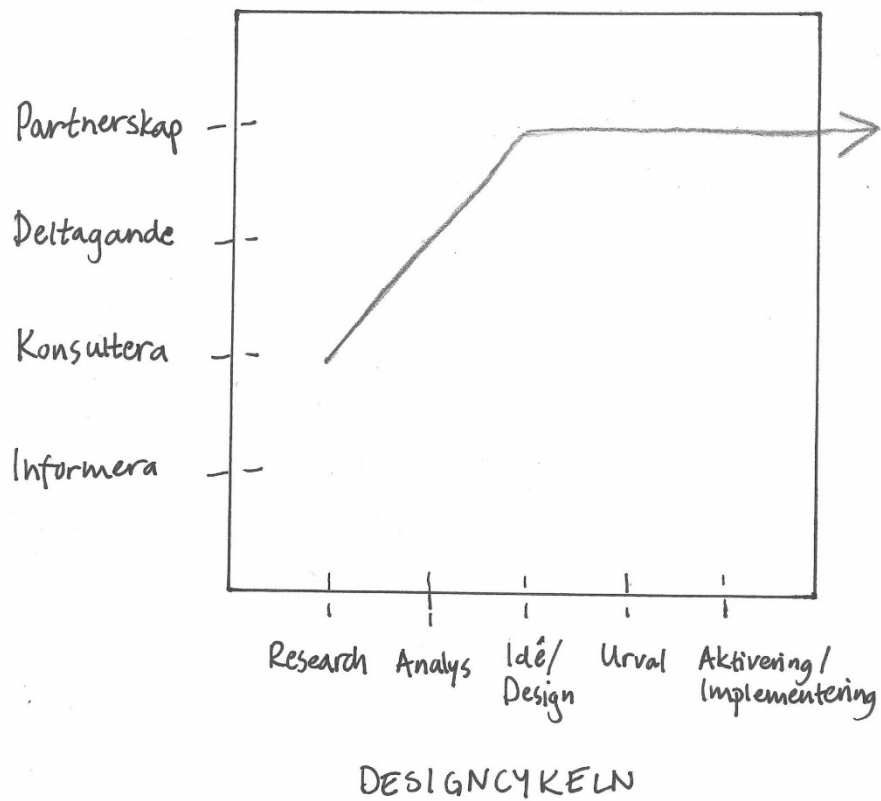
Men hon säger att fasen också handlar om att man kan låta deltagare bli involverade i själva anläggandet av platsen, och hon menar att

“De mest lyckade projekten är de där deltagarna kände en stark koppling till processen och sedan fortsätter utvecklingen på egen hand för att göra platsen levande när landskapsarkitekten inte längre är involverad.”.

I projektet **L3** hade i åtanke så har deltagarna haft fortsatt inflytande i planeringsprocessen, även efter att designen var framtagen och i väntan på att platsen skulle anläggas. Således har medskapandet med deltagarna i projektet inte haft något egentligt slut, även om hon som landskapsarkitekt inte var med i hela planeringsprocessen. Det var slutligen beställaren som tog över ansvaret för den medskapande processen, i syfte att fortsätta deltagarnas inflytande på platsen. Projektets designcykel såg ut såhär (se även Figur 4):

- *Research*: Här har **L3** och hennes kollegor först kollat upp vilka aktörer som kan vara viktiga att inkludera i projektet. Därefter har hon rådfrågat de som använder platsen om vad som kan vara viktigt att veta om den, som exempelvis vilka värden det finns på platsen - eftersom hon ansåg att det är dem som använder platsen som har bäst koll på den.
- *Analys*: Här fick deltagarna ökat inflytande, eftersom de är experter på platsen, genom att de fick hjälpa till att analysera platsen och fatta vissa beslut om sådant som ska prioriteras som viktigt inom projektet: värdefulla element såsom saker de har en stark koppling till, minnen, eller saker som har en viktig funktion för dem o.s.v. I projektet kom det fram saker som att en skulptur var väldigt uppskattad av barn men att platsen, som var en park, användes som en passage snarare än en plats där de ville vistas.
- *Idégenerering och Design*: I denna fas arbetade **L3** väldigt integrerat med deltagarna, som därför fick besluta lika mycket om designval som hon själv, och deltagarnas idéer prioriterades. Hon gav dem verktyg till att kunna formge sina idéer och skissa ner deras idéer tillsammans, bygga modell och jobba med digitala verktyg.
- *Urval*: Deltagarna hade fortsatt högt inflytande när de ihop med **L3** och hennes kollegor skulle fatta beslut kring val av slutlig design, där deras röster var lika mycket värd som **L3**:s med kollegor.
- *Aktivering/ implementering*: Deltagarna hade fortsatt högt inflytande gällande gemensamma beslut kring hur design skulle implementeras i anläggningsfasen, men också i att aktivera platsen genom tillfälliga åtgärder i väntan på att anläggningen skulle påbörjas.
- Medskapandet på platsen ihop med deltagare fortsatte även efter att **L3** och hennes kollegors uppdrag tog slut, även om beställaren sedan hade huvudansvaret för den fortsatta processen. Genom den medskapande designprocessen, så hade ett lokalt nätverk av aktörer skapats, vilka kände delaktighet och tillhörighet på platsen. De kunde sedan fortsätta att aktivera och utveckla platsen tillsammans med beställaren.

GRAD AV MEDBORGARINFLYTANDE



Figur 4. Medborgarinflytande under designcykeln för ett projekt, enligt L3.

6 Diskussion

I denna del dras paralleller mellan resultat och bakgrundens litteraturstudie. Uppsatsens huvudfråga diskuteras på slutet, för att väva samman med uppsatsens övriga forskarfrågor.

6.1 Möjligheter och utmaningar i landskapsarkitektens arbete med medskapande design

Samtliga intervjuade ser goda möjligheter med att medskapande design ger medborgare ökat inflytande i samhällsplaneringen och att de får insikt i hur planeringsprocesser fungerar, genom att landskapsarkitekten förklarar olika begrepp och ger dem verktyg till att forma sina idéer. Det minner om Brolund de Carvalhos (2015) uppmaning till arkitekter att agera urbana pedagoger åt medborgare. **L2** och **L3** lyfter också att deltagandet kan stärka den sociala sammanhållningen mellan människor och hjälpa dem att möta svårigheter tillsammans - vilket går i linje med Olssons (2012) och Dempsey et al:s (2011) förklaring av ett socialt hållbart samhälle och där människor tillåts påverka sin omgivning.

Bland de utmaningar som tas upp av de intervjuade, så är projektets ramar tid och budget samt beställarens ambitioner det som nämns mest frekvent. Det sätter ribban för vilka och hur många de lyckas nå, särskilt som kommunikation och personal kostar mycket men ges litet utrymme i budget, men också för hur mycket utrymme deltagare har möjlighet att påverka under designprocessen. Deltagarnas idéer kan ibland vara ur proportion till vad beställaren anser rimligt, och **L2** menar att hon därför behöver bedöma vad som går att realisera. Det tycks vara en utmaning att vara lyhörd för deltagarnas idéer samtidigt som hon är medveten om projektets begränsningar. Men att vara en mellanhand, som de intervjuade beskriver det, har också sina fördelar: att deltagarna lättare kan dela med sig av synpunkter och förslag.

Dock menar såväl **L1** som **L3** att beställare ibland har svårt att ta hand om deltagarnas idéer, och att det är svårt att veta om deras engagemang mynnar ut i något konkret. Beställaren vet sällan vad de vill ha, annat än att verka för mer inkluderande planeringsprocesser, där utopin om att göra allas röst hörd och få till lyckade dialoger är incitament. Men **L3** säger att det finns en risk i att det mest blir en pappersprodukt utav det, som inte realiserar deltagarnas idéer och därmed föder missnöje som beställaren sedan inte vet hur de ska hantera. Det visar på den okunskap kring dessa processer, som Tahvilzadeh (2016) vittnar om kan leda till skendemokratiska dialoger för att befästa en redan utstakad riktning. Det är därför viktigt att beställaren klargör syftet med den medskapande designprocessen, så

att det inte uppstår missförstånd kring vad som går att påverka. Det får även konsekvenser för om medborgare ska vilja delta i medskapande designprojekt, eftersom det behöver vara värt den tid och engagemang de lägger ner på att delta.

6.2 Kompetenser som landskapsarkitekten behöver för medskapande designprocesser

De intervjuade är eniga om att landskapsarkitektens främsta kompetens ligger i att kunna se helheten och tänka holistiskt utifrån olika skalor och tidsperspektiv, och befinna sig i dessa samtidigt. Dessutom att förstå byggprocessen och se vad som är en realistisk lösning. Därtill är alla överens om att social kompetens är av stor vikt inom medskapande design, och att ha en öppen personlighet: där man lyssnar på deltagarnas idéer och har tålamod med att saker kan ta längre tid eftersom man arbetar med människor som inte har samma vokabulär eller förståelse för processen som de själva. Det följer också en pedagogisk kompetens av detta, där det är essentiellt att landskapsarkitekten kan förklara byggprocessen och olika facktermer samt vägleda deltagarna genom processen och ge dem verktyg till att forma sina idéer.

6.3 Landskapsarkitektens tillvägagångssätt i en medskapande designprocess

Samtliga intervjuade säger att de inte har ett särskilt tillvägagångssätt eller metoder som de använder i deras medskapande designprocesser, utan att det är väldigt projektspecifikt och beror av projektets förutsättningar. Metoder får anpassas efter vilka deltagarna är, vad det finns för budget och tidsram, och vad beställaren har för ambitioner med projektet. **L3** nämner också att hennes upplägg beror på vilket skede i planeringsprocessen hon kopplas in i. Det går i linje med det som Gaete et al (2022a) menar med att alla medskapande designprojekt är kontextberoende, och det Antonini (2021) säger: att det inte råder konsensus om vilka metoder eller strategier man ska använda sig av i medskapande design.

En annan gemensam nämnare är att ingen av de intervjuade frågar sina deltagare "Vad skulle ni vilja ha här?" eftersom detta leder till generiska svar, som i sig inte ger så mycket för designprocessen. Samtliga understryker att det är viktigt att förstå kontexten ordentligt genom olika platsanalys-övningar ihop med deltagarna, och **L1** säger till och med att det räcker med att iaktta hur deltagarna använder platsen för att förstå den bättre.

Trots att medskapande designprojekt skiljer sig åt, kan några designprocesser analyseras utifrån de exempel som lyfts i uppsatsen:

I tidigt skede, under *research*, var medborgarinflytandet generellt lägre bland de olika exemplen. **L1** säger att det beror på att hon fick veta saker såsom målgrupp, plats, budget och tidplan från beställaren av projektet; och **L2** och hennes kollegor kollade upp projektets förutsättningar på egen hand utan att involvera deltagare. **L3** såg dock att deltagarna kunde ge henne viktig information om platsen, eftersom de har bäst koll på hur den används och vad den har för värdefulla element. Hon konsulterade därför deltagarna tidigt i projektet, om vad de tyckte var viktigt, för att samla information till projektet. I *analys*-fasen hade dock samtliga medskapande designprojekt lika grad av medborgarinflytande - *deltagande*: där deltagarna kunde fatta vissa beslut om sådant som skulle prioriteras inför *Idé/ Design*-fasen, genom olika övningar kring platsanalys m.m. Enligt Gaete et al (2022a) innebär högre grad av samarbete under *Research* och *Analys* att projekten kan skapa samsyn kring projektets förutsättningar. Det är därför positivt att inflytandet ökade under *Analys*, men eventuellt problematiskt att deltagarna inte var lika inkopplade redan från början i *Research* - vilket kan förklaras med att beställaren ofta begränsar deltagarnas inflytande genom att på egen hand bestämma projektets ramar, tid och budget.

Samtliga exempel visade på högt medborgarinflytande främst under *Idégenerering och design*. **L1** var den enda som bröt upp *Idé/ Design* i två separata faser, eftersom hon ser en skillnad i medborgarinflytande i dessa stadier i projektet: där deltagarna bidrog med många idéer under *Idégenerering*, men hade mindre att säga till om när hon och hennes kollegor satt och ritade efter dessa idéer. Därför menar **L1** att deltagarna var i *partnerskap* med henne under idéfasen och *deltagande* under designfasen. Det påminner något om **L2**:s projekt, där hon satte medborgarinflytandet till *deltagande* under *Design* för att deltagarna kunde fatta beslut om gestaltning i viss mån, och liksom **L1**, så byggde design på deras idéer. Hon och hennes kollegor behövde dock göra val kring designen, där deltagarna inte hade lika mycket påverkan, eftersom projektet behövde mynna ut i en ett genomförbart förslag, med ritningar och växtlistor, som kunde presenteras till beställaren. Därav fanns det en viss gräns i båda dessa projekt för hur mycket deltagarna kunde påverka designen i ritstadiet. Under *urval* sjönk inflytandet i båda fallen något, vilket stärker bilden av att deltagarna inte hade lika mycket att säga till om kring val av slutlig design som landskapsarkitekterna själva. En lägre grad av samarbete under *Design* och *Urval*, är något som Gaete et al (2022a) ser kan kompromissa designens legitimitet, om den inte får stöd av en majoritet. De intervjuade menar dock att design helt byggde på deltagarnas idéer, och då det är fallet så torde deltagarna ändå känt sig representerade i det färdiga förslaget.

L3:s projekt har dock bibehållit deltagarnas höga nivå av inflytande från *idé/design* och framåt. Hon säger att hon arbetade väldigt integrerat med deltagarna i idé och designfasen. De skissade tillsammans och byggde modeller, för att deltagarna skulle kunna ge form åt sina idéer. Hon pratar om vikten av att se medskapandet som en långsiktig process som inte tar slut för att designen är färdig - och att fortsätta aktivera platser även efter att design är framtagen, i en fas hon kallar för

aktivering/ implementering. Denna plats-aktivering liknar den designprocess som **L2** beskriver, med ett byggstadie som följer på val av design, som hon kallar *skapande/ byggande*: där deltagare anlägger platsen och får placera växter, möbler och välja färg o.s.v. I **L2**:s projekt var inflytandet i byggstadiet högt, men i **L3**:s projekt likvärdigt henne som landskapsarkitekt med samma möjlighet att påverka platsen. Dock började **L3**:s uppdrag som en del av planeringsprocessen att ta slut, medan **L2**:s fortsatte eftersom byggfasen var del av hennes projekt, vilket kan ha inneburit att **L3** inte längre hade full insyn i projektet och medborgarnas inflytande på platsen.

Gaete et al:s *Co-design Framework* (2022a) som användes för att analysera ovanstående projekt var en god grund, men i samtliga fall behövde ramverket justeras för att stämma överens med de intervjuades designprocesser. Det stärker ytterligare bilden av att det inte finns en generell ram som passar alla medskapande designprojekt, som Gaete et al (ibid.) och Antonini (2021) säger.

6.4 Landskapsarkitektens roll och ansvar i medskapande designprocesser

Utöver rollen som landskapsarkitekt så ser alla intervjuade sig som någon slags pedagog samt processledare. Därtill benämner de sig som *facilitator*, liksom Antonini (2021) beskriver designern av medskapande designprojekt, där deras roll är att möjliggöra medborgarinflytande i planeringsprocessen. Alla nämner också att de är en mellanhand, eller brygga mellan beställare och deltagare, något som de ser som positivt eftersom de kan medla, men också svårt eftersom de saknar beställarens mandat att fatta beslut under processens gång. De ansvarar för helheten och att designprocessen mynnar ut i ett slutresultat som motsvarar såväl beställarens som deltagarnas önskemål. Det kan vara nog så komplicerat att förhålla sig till projektets ramar och samtidigt vara lyhörd för deltagarnas idéer.

Både **L1** och **L2** säger att de ibland behöver fatta beslut utan deltagarnas närvaro i designprocessen, främst i gestaltningen. Båda menar att det ligger på deras ansvar att ta fram ett slutresultat som kan lämnas vidare till beställaren, och **L2** uppger att hon på grund av tidsbrist måste fatta en del beslut själv. Samtliga intervjuade säger att de aldrig har delegerat ansvar till deltagare, eftersom det handlar om att ha kontroll över slutresultatet och att det bara är beställaren som kan bestämma det. **L1** menar också att det är sällan hon kan arbeta på ett verkligt jämlikt vis där deltagare får säga till om lika mycket som hon själv, men att det är viktigt att erkänna att landskapsarkitekten sitter på en kompetens som deltagarna inte har, som hur planerings- och gestaltningsprocessen går till. Landskapsarkitekten ansvarar således för designprocessen och slutresultatet.

Även om makten har förskjutits mot medborgaren, så tycks de intervjuade måna om att behålla sin roll som landskapsarkitekt. I fallet med **L1** och **L2** så verkar den

rollen vara intimt förbunden med att göra själva gestaltningen: att rita fram ett förslag med tillhörande ritningar och växtlista. För **L3** är denna del av designprocessen av mer kollaborativ karaktär i det projekt hon beskriver, där hon tillsammans med deltagare skissar och tar fram förslag. Samtidigt säger hon att alla projekt är olika, och under intervjun framkommer det att projektets förutsättningar kan begränsa hennes möjligheter att ha flera workshops och därmed kunna involvera deltagarna i framtagandet av gestaltningsförslag. Det tycks därför som att landskapsarkitekten inom medskapande design, till följd av projektets ramar, många gånger behöver ta fram slutlig design på egen hand - ibland utan att deltagarna får lov att rösta på förslagen enligt **L2**. Men det kan också finnas en yrkesstolthet i att kalla sig landskapsarkitekt och det tekniska kunnande de besitter, varför de inte är så benägna att rucka för mycket på sådant som traditionellt hör ihop med deras yrkesroll (Antonini, 2021), vilket framkommer när de pratar om att det är viktigt att erkänna landskapsarkitektens kompetens, som deltagarna saknar. Så i någon mån vill de inte överdriva deltagarens kunskaper inom design. Precis som Antonini (2021) menar så kan det finnas en oro bland de intervjuade i att förlora kontrollen och förändra rollerna för mycket.

Slutligen är det landskapsarkitektens roll och ansvar att planera och genomföra designprocessen, och hitta lämpliga metoder och tillvägagångssätt som anpassas efter de deltagare som deltar. Det är en komplex process som inte har ett givet svar, men landskapsarkitekten sitter på kunskaper och verktyg för att förstå platser och ge form åt idéer, vilka denne kan dela med sig av till medborgare. Landskapsarkitekten kan därmed bli den urbana pedagog som Brolund de Carvalho (2015) efterlyser, och axla ansvaret för att få till mer inkluderande planeringsprocesser tillsammans med medborgare.

6.5 Metoddiskussion

Intervju som metod att samla in material för att underbygga uppsatsens resultat, har inte varit helt okomplicerat. Det har varit en iterativ process att gå igenom det inspelade och transkriberade materialet för att kunna dra paralleller mellan det som de olika respondenterna har sagt, samt kunna tolka det som sägs utan att förvränga dess betydelse. Denscombe (s.387, 2009) menar att analys av kvalitativ data är en trasslig process som inte är linjär, och att det är ett omfattande arbete att förstå, tolka och skildra materialet utifrån mängden data. Han skriver också att det tillfaller den kvalitativa forskaren att vara selektiv med vad som ska presenteras och prioritera information. Det har emellanåt varit en utmaning att avgöra vad som är relevant för uppsatsens syfte, då det har uppkommit intressanta sidospår under intervjuerna. Vidare belyser författaren vikten av att intervjuaren förhåller sig neutral och inte låter personliga åsikter påverka under analysen av materialet (ibid.), och det har varit en svårighet att inte tolka in för mycket i det som sagts utifrån mina egna uppfattningar.

Därtill har ramverket som används från Gaete et al (2022a) också behövt anpassas för uppsatsens omfattning. I forskarnas artikel tar *Co-design Framework* hänsyn till den komplexa dynamiken inom medskapande design, mellan vad forskarnas benämner som tre arenor - den strategiska, den transdisciplinära samt den socio-kulturella arenan - där faktorer såsom politiska beslut, budget, kontext, aktörer och medborgare m.m. påverkar designprocessen. Uppsatsen har dock inte tagit hänsyn till dessa arenor, utan ramverket har använts för att förstå graden av medborgarinflytande genom designcykeln, så att dynamiken mellan landskapsarkitekt och deltagare inom medskapande design framträder tydligare. Därmed är ramverket förenklat i uppsatsen och inte troget forskarnas avsikt att förstå hela komplexiteten som råder i medskapande designprocesser.

6.5.1 Verifiering av data

Uppsatsens datainsamling, resultat och analys kan förstås och kritiserars utifrån de fyra faktorerna: validitet, tillförlitlighet, generaliserbarhet och objektivitet.

Validitet (trovärdighet) förklaras av Denscombe (2009) med hur lämplig den insamlade datan är för att besvara forskarfrågorna, samt om datan har samlats in på rätt sätt. I detta arbete bedöms validiteten vara hög, eftersom respondenterna i egenskap av landskapsarkitekter som arbetar med medskapande design har den insyn som krävs för att kunna ge svar på forskarfrågorna. Datat har också kontrollerats löpande under intervjun.

Tillförlitlighet handlar om att metoden ger samma resultat om den används vid olika tillfällen (ibid.). Den bedöms vara låg, eftersom resultatet troligen skiljer sig beroende på vilka som intervjuas och att medskapande designprocesser är projektspecifika genererar olika erfarenheter. Även intervjuarens inblandning i intervjuerna, genom deras semi-struktur, bedöms påverka att uppsatsen får ett unikt resultat.

Generaliserbarhet är huruvida forskningsresultatet kan appliceras på liknande fall (ibid.). Den bedöms vara låg, eftersom alla medskapande projekt är olika och kontextberoende, vilket stärks av respondenterna i denna uppsats.

Objektivitet handlar om att den insamlade datan inte ska förvrängas av forskaren efter egna värderingar och övertygelser (ibid.). Den bedöms medel, eftersom uppsatsens författare har varit medveten om att hon bär på förutfattade meningar om medskapande designprocesser utifrån litteraturstudien, men samtidigt behövt tolka materialet med hjälp av denna förförståelse. Forskarens "jag" kan inte helt uteslutas ur analysen av datan.

7 Slutsatser och vidare forskning

Uppsatsen har resulterat i en bättre förståelse av landskapsarkitektens roll och ansvar inom medskapande designprocesser genom att diskutera de möjligheter och utmaningar de möter samt hur de kan navigera i dessa komplexa processer - genom att få inblick i deras skiftande metoder och tillvägagångssätt. Därtill har uppsatsen belyst vilka kompetenser som landskapsarkitekten bidrar med och kan behöva utveckla för att arbeta med medskapande design.

Landskapsarkitektens kompetens ligger i dennes sätt att arbeta holistiskt, i flera skalor och tidsrymder samtidigt, samt förstå planeringsprocessen och vad som är realistiskt att genomföra. Det är av vikt när det handlar om att medla mellan beställare och deltagare, där de ser sig som en "mellanhand" eller brygga, eftersom det är viktigt att kommunicera vad som är möjligt för deltagarna att påverka inom designprocessen. Vad som går att realisera behöver utgå från beställarens och projektets ramar, där tid och budget avgör. Kommunikation kring projektets förutsättningar är därför essentiellt för att få människor att förstå gränsen för deras inflytande. Därför följer en social och pedagogisk kompetens i att förklara planeringsprocessen och bemöta deltagarna väl så att inga missförstånd uppstår.

Ansvar för att planera och genomföra designprocessen ligger på landskapsarkitekten, såväl som ansvaret för slutresultatet. Samtliga intervjuade menar att tid och budget sätter begränsningar för deltagarnas inflytande under designprocessen, och mest märkbart blir det under gestaltning där landskapsarkitekten emellanåt tvingas fatta snabba beslut utan att involvera deltagarna, så att projektet mynnar ut i ett genomförbart förslag med tillhörande ritningar m.m. De intervjuade lyfter också att det är viktigt att erkänna deras kompetens som landskapsarkitekter, som deltagarna saknar - och det kan tolkas som en ovilja att lämna ifrån sig för mycket makt över gestaltning och slutresultatet, då det är i dessa skeden som deltagarna får mindre beslutsfattande. En av de intervjuade menar att det hänger ihop med att det är hon som fått ansvaret för projektet, och att hon saknar mandat att överlåta det till deltagarna. Analysen av de projekt som lyfts i uppsatsen visar att deltagarnas inflytande är något begränsat, och inte helt jämlikt med landskapsarkitektens. Det kan även förklaras av att makten ligger hos beställaren, som landskapsarkitekten behöver förhålla sig till. Således tycks reellt medborgarinflytande ännu inte vara en verklighet i den svenska samhällsplaneringen, och behöver uppmärksammas ifall kommuner menar allvar med att verka för social hållbar samhällsutveckling där medborgare tillåts påverka sin omgivning (Hansen et al, 2022; Finansdepartementet, 2021; Ström et al, 2017).

Vidare forskning bör fokusera på att förstå beställarens perspektiv på medskapande designprocesser, eftersom det är där den verkliga makten finns vad

gäller möjligheter till medskapande med civilsamhället. Det är beställarens ramar som styr, genom att kravet på en effektiv planeringsprocess hämmar reellt medborgarinflytande (Henecke & Khan, 2002) för att det ofta är en tidskrävande och långdragen process. Osäkerhet kring hur engagemang och missnöje från medborgare ska tas omhand är också något som dyker upp i intervjuerna samt litteraturstudien (Ström et al, 2017; Tahvilzadeh, 2016). Medskapande design utmanar dessutom traditionell styrning (Antonini, 2021) vilket kan leda till en ovilja att arbeta med medskapande design och att det inte prioriteras. De komplexa procedurerna kan också verka avskräckande för att det inte finns några enkla riktlinjer för hur de ska genomföras (Brodin, 2018; Stenberg et al, 2013; Tahvilzadeh, 2016). Dock beror medborgarnas inflytande i samhällsplaneringen på att kommuner bjuder in dem i processen, och det är därför av betydelse att utforska incitament för hur kommuner och andra beställare kan gynnas av samarbete med medborgare.

Källförteckning

Böcker

Brolund de Carvalho, S. (2015). Sökandet efter en arkitektroll i medborgarnas tjänst, i Lindholm, T., Oliveira e Costa, S. & Wiberg, S. (red). *Medborgardialog - demokrati eller dekoration*. Klippan: Arkus.

Denscombe, M. (2009). *Forskningshandboken*. Lund: Studentlitteratur.

Henecke, B. & Khan, J. (2002). Medborgardeltagande i den fysiska planeringen - en demokratiteoretisk analys av lagstiftning, retorik och praktik. Department of Sociology, Lund University.

Lindholm, T., Oliveira e Costa, S. & Wiberg, S. (red). *Medborgardialog - demokrati eller dekoration*. Klippan: Arkus.

Tahvilzadeh, N. (2015). *Deltagande styrning - optimistiska och pessimistiska perspektiv på medborgardialoger som demokratipolitik*, i Lindholm, T., Oliveira e Costa, S. & Wiberg, S. (red). *Medborgardialog - demokrati eller dekoration*. Klippan: Arkus.

Elektroniska källor

Finansdepartementet (2021). *Den hala tvålen - Verktyg och metoder för social hållbarhet i fysisk planering och stadsutveckling*. (Fi2019:A). Regeringskansliet. <https://www.regeringen.se/contentassets/3d6ae840c00f4b159294c8e986b56a04/den-hala-tvalen--verktyg-och-metoder-for-social-hallbar-i-fysisk-planering.pdf> [2023-02-10].

PBL. Plan- och bygglag (2010:900). Finansdepartementet. <https://lagen.nu/2010:900#K3P8> [2023-02-10].

Stenberg, J., Abrahamsson H., Benesch H., Berg M., Castell P., Corkhill E., Danielsson S., Friden, A., Heed Styffe, R., Jadelius, L., Larberg, V., & Tahvilzadeh, N. (2013). *Framtiden är redan här- hur invånare kan bli medskapare i stadens utveckling*. Forskningsrådet Formas. https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/174504/local_174504.pdf [2023-01-27]

Ström, L., Molnar, S., Isemo, S. (2017). *Social hållbarhet ur ett samhällsplaneringsperspektiv - en kunskapsöversikt*. (2017:4). Mistra Urban Futures.
<https://www.mistraurbanfutures.org/sites/mistraurbanfutures.org/files/Rapport-2017-4.pdf> [2023-01-18]

Tahvilzadeh, N. (2016). *Öppna rum för deltagande: Idéer för demokratiseringen av Stockholm*. Stockholm Stad. <https://start.stockholm/globalassets/start/om-stockholms-stad/utredningar-statistik-och-fakta/utredningar-och-rapporter/social-hallbarhet/oppna-rum-for-deltagande-ideer-for-demokratiseringen-av-stockholm-underlagsrapport.pdf> [2023-02-25].

UN (2015). *Transforming our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. (A/RES/70/1). United Nations.
<https://sdgs.un.org/sites/default/files/publications/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web.pdf> [2023-01-18]

WCED (1987). *Our common future*. The World Commission on Environment and Development. Chair: Gro Harlem Brundtland. Oxford University Press.
<http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf> [2023-01-18]

Examensarbeten

Brodin, A. (2018). *Landskapsarkitektur som dialog – Att utveckla inkluderande planeringsprocesser genom fysiska interventioner*. [Examensarbete, Sveriges Lantbruksuniversitet]. Epsilon.
https://stud.epsilon.slu.se/13538/1/brodin_a_180704.pdf

Vetenskapliga artiklar

Antonini, M. (2021). An overview of co-design: advantages, challenges and perspectives of users' involvement in the design process. *Journal of Design Thinking*, 2(1), 45-60.

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of planners*, 35(4), 216-224.

Dempsey, N; Bramley, G; Power, S & Brown, C. (2011). *The social dimension of sustainable development: Defining urban social sustainability*. Sustainable Development, 19 (5). ss. 289–300.

Gaete Cruz, M., Ersoy, A., Czischke, D., & Van Bueren, E. (2022a). Towards a framework for urban landscape co-design: Linking the participation ladder and the design cycle. *CoDesign*, 1-20.

Gaete Cruz, M., Ersoy, A., Czischke, D., & van Bueren, E. (2022b). A Framework for Co-Design Processes and Visual Collaborative Methods: An Action Research Through Design in Chile. *Urban Planning*, 7(3), 363-378.

Hansen, R., Buizer, M., Buijs, A., Pauleit, S., Mattijssen, T., Fors, H., & Konijnendijk, C. (2022). Transformative or piecemeal? Changes in green space planning and governance in eleven European cities. *European Planning Studies*, 1-24.

Kerr, J., Whelan, M., Zelenko, O., Harper-Hill, K., & Villalba, C. (2022). Integrated co-design: A model for co-designing with multiple stakeholder groups from the 'fuzzy' front-end to beyond project delivery. *International Journal of Design*, 16(2), 75-90.

Olsson, S. (2012). *Social hållbarhet i ett planeringsperspektiv*. Göteborgs Stad.

Bilaga 1 - Intervjuguide

Introduktion: Berätta lite om dig själv och din arbetsplats.

Övergripande om medskapande design

1. Hur skulle du förklara medskapande design?
2. Vad fick dig intresserad av medskapande design?
3. Hur länge har ni arbetat med medskapande design på arbetsplatsen?
4. Vem tar initiativet till medskapande designprocesser? (*Vem är uppdragsgivare och vem finansierar dessa designprocesser? Är det stor efterfrågan på att involvera medborgare genom medskapande design?*)
5. Vilka samhällsgrupper har ni arbetat med i medskapande design? (*ex. föreningar, privata företag, marginaliserade grupper såsom barn och unga, socioekonomiskt svaga, hemlösa*)
6. Vilka möjligheter ser du med medskapande design?
7. Vilka utmaningar ser du med medskapande design?
8. *Ett vanligt argument mot medskapande design brukar vara att det är tidskrävande och kostsamma: Delar du den åsikten? Hur kan man göra medskapande design mindre tidskrävande och kostsamt?*

Designprocessen (arbetssätt)

9. Kan du beskriva hur er medskapande designprocess går till? (*Har ni något utarbetat sätt som ni arbetar på? Berätta om ert tillvägagångssätt.*)
10. Har du ändrat ditt tillvägagångssätt över tid? (*Hur var första gången du var med i en medskapande designprocess? Vad drog du för lärdomar?*)
11. Vad avgör vilka metoder och verktyg du använder?
12. Har några metoder/ verktyg visat sig mer effektiva i att involvera medborgare i medskapande design? Skiljer det sig åt mellan olika samhällsgrupper vilka metoder/ verktyg som inkluderar flest? (*ex. medelålders, barn och unga, marginaliserade grupper, föräldrar etc.*)

Roller och ansvar

13. Hur fördelas rollerna i medskapande designprocesser? Hur skulle du benämna din roll? (*ex. facilitator, ledare, expert, designer*) Vilka andra roller finns?
14. Hur fördelas ansvar inom gruppen? Vad är ditt ansvar? Vad har de andra för ansvar?
 - under designprocessen?

- för slutresultatet?
15. Vad bidrar du med som landskapsarkitekt i dessa designprocesser? Är det någon särskild kompetens som vi landskapsarkitekter har och kan bidra med i medskapande designprocesser?
 16. Vilken ytterligare kompetens behöver man ha för att planera och genomföra medskapande designprocesser? (ex. pedagogik, teknisk expertis, beslutsfattande/ projektledning)
 17. Vad är din största utmaning som landskapsarkitekt, i mötet med medborgare?

Inflytande i designprocessen

18. Har du den kunskap du behöver för att vara trygg i att involvera medborgare i medskapande designprocesser?
19. Om du tänker på ett särskilt projekt där du arbetade med medskapande design, hur skulle du placera graden av medborgarinflytande i olika faser av designprocessen?

Designfaser:

- *Research: samla in information/göra efterforskningar till projektet*
- *Analys: analysera inhämtad information och bygga kriterier till projektet*
- *Idégenerering och design: testa idéer och designa möjliga lösningar utifrån projektets kriterier*
- *Urval: utvärdera alternativ och välja en lösning som funkar*

Medborgarinflytande utifrån Arnsteins ladder of participation:

- *Informera: medborgare informeras om processen/ projektet, envägskommunikation*
 - *Konsultera: rådslå med medborgare om vad de tycker*
 - *Deltagande: medborgare får fatta beslut som rör vissa delar av projektet*
 - *Partnerskap: medborgare får fatta beslut löpande genom projektet, ett intensivt samarbete med medborgare som bygger partnerskap*
20. Finns det några samhällsgrupper du finner svårare att inkludera? (ex. marginaliserade grupper) Hur jobbar ni med att göra allas röst hörd genom medskapande design på er arbetsplats?
 21. Hur upplever du ditt eget inflytande i designprocessen jämfört med i en traditionell process?

Publicering och arkivering

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

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

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

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