



Norges miljø- og
biovitenskapelige
universitet

Masteroppgave 2021 30 stp
Fakultet for landskap og samfunn

Portaler som verktøy for innbyggermedvirkning. En studie av E16portalen

Portals as tools in public participation. A Study of
the E16 Portal

Ida Haraldseid Gramstad
By- og regionplanlegging

Bibliotekside

Tittel: Portaler som verktøy for innbyggermedvirkning. En studie av E16portalen

Title: Portals as tools in public participation A Study of the E16 Portal

Forfatter: Ida Haraldseid Gramstad

Veileder: Mina De Marino, Førstemanuensis ved fakultet for landskap og samfunn,

Institutt for by- og regionplanlegging

Sideantall: 124

Nøkkelord: Medvirkningsportaler, innbyggermedvirkning, digitale verktøy,

Key words: Digital portals for public participation, citizen participation, digital tools

Forord

Denne masteroppgaven markerer slutten av det femårige mastergradstudiet By- og regionplanlegging ved Norges miljø- og biovitenskapelige universitet. En avslutting som ble veldig annerledes enn forventet, med perioder i lockdown og stengt universitet. En digital hverdag har vært utfordrende, men har også vist hvor avhengige vi er av gode digitale verktøy i hverdagen.

Tusen takk til Mina De Marino for god veiledning gjennom prosessen med å forske og skrive en akademisk oppgave. Jeg vil også takke Timothy Kevin Richardson for gode diskusjoner i starten av masterarbeidet. Jeg vil takke alle som har stilt opp på intervju og svart på spørsmålene mine. Takk for både innsikt i prosjekter og gode råd til yrkeslivet.

Jeg må selvfølgelig takke alle vennene mine i Ås som har bidratt til en fantastisk studietid. Dette gjelder spesielt kollektivet som har vært lyspunktet i en ellers grå koronatilværelse. Til slutt vil jeg takke for all hjelp og støtte jeg har fått i masterarbeidet, spesielt fra mamma og pappa.

Ida Haraldseid Gramstad

Ås 31.mai 2021

INNHOLSFORTEGNELSE

Bibliotekside	2
Forord	3
Sammendrag	6
Abstract	7
DEL 1 Innledning.....	8
1.1 Problematisering.....	10
1.2 Oppgavens struktur	11
1.3 Sentrale begreper og forkortelser.....	12
Del 2 Litteratur og teoretisk tilnærming	13
2.1 Medvirkning.....	13
2.1.1 Hvorfor er medvirkning viktig?.....	14
2.2 Modeller for medvirkning og teoretisk perspektiv	14
2.2.1 Medvirkningsstigen	14
2.2.2 Demokratiske kubene	16
2.2.3 Kommunikativ rasjonalitet i planlegging og den ideelle samtalen	18
2.3 Medvirkning etter plan- og bygningsloven	19
2.3.1 Medvirkning i transportplanlegging	20
2.3.2 Følgeprosjekt E18 Dørdal - Grimstad	21
2.4 Kommunikasjon i medvirkning.....	22
2.4.1 Ulike medvirkningsmetoder	22
2.5 Digitalisering	25
2.5.1 Utviklingen av internett	26
2.5.2 Digital og tradisjonell medvirkning.....	27
2.5.3 Bruk av digitale verktøy i medvirkning	28
2.6 Medvirkningsportaler	33
2.6.1 Bruk av medvirkningsportaler i Norge	34
Del 3 Metode	36
3.2 Forskningsdesign.....	37
3.3 Casesdesign	39
3.4 Valg av case.....	39
3.5 Intervju	41
3.5.1 Utvalg av informanter	42
3.5.2 Gjennomføring av intervju	42
3.5.3 Bearbeiding av intervjudata	42
3.6 Nettsideanalyse	44

3.6.1 Fremgangsmåte.....	45
3.6.2 Bearbeidelse av nettsideanalysene	47
3.7 Sosiale medier	47
3.8 Utdfordringer	48
3.9 Etske betraktninger	49
3.10 Validitet og reliabilitet i forskningsdesignet.....	49
DEL 4 Funn	51
4.1 E16 prosjektet.....	51
4.1.1 Bruk av Facebook i E16prosjektet.....	52
4.1.2 Folkemøter	53
4.1.3 Høringsinnspill	53
4.2 Innholdsanalyse av intervjuene	55
4.2.1 Oppsummering av funnene i innholdsanalysen	67
4.3 Digitale plattformer i medvirkning.....	68
4.3.1 E16portalen	68
4.3.2 Byrom Kolbotn.....	69
4.3.3 Medvirkningsportal E6 Gyllan - Kvål	70
4.4 Sammenlikning av portalene	70
DEL 5 Diskusjon og konklusjon	73
5.1 Kommunikasjon i E16prosjektet	73
5.2 E16prosjektet opp mot modeller for medvirkning	75
5.3 Digitalisering av medvirkning.....	76
5.3.1 Fordeler og ulemper med digital medvirkning	78
5.4 Medvirkningsportalene.....	79
5.5 Portalene i teoretisk perspektiv	81
5.6 Egne refleksjoner om portalene	82
5.7 Svarene på forskningsspørsmålene og problemstillingen.....	83
5.8 Styrker og svakheter med oppgaven.....	84
Del 6 Konklusjon og avsluttende refleksjoner.....	85
Referanser og figurliste	
Vedlegg 1 Intevjuguide	
Vedlegg 2 Nettsideanalyse av E16portalen	
Vedlegg 3 Nettsideanalyse av Byrom Kolbotn	
Vedlegg 4 Nettsideanalyse av E6 Gyllan – Kvål	

Sammendrag

Medvirkning er et krav fra plan- og bygningsloven og det skal legges til rette for digital dialog i planprosessen, jf, § 5-2 (PBL, 2008). Medvirkningsportaler som verktøy for å gjennomføre digitale planprosesser er ikke utforsket nok. I Norge er Nye Veier en sentral aktør i bruk av medvirkningsportaler og deres bruk av [E16portalen.no](https://www.e16portalen.no) i prosjektet med ny E16 mellom Kongsvinger og E6 er case for masteren.

Masteroppgaven følger et kvalitativt forskningsdesign hovedsakelig basert på metodene intervju og nettsideanalyse. Ved å intervjuere aktører i E16prosjektet har jeg fått en større innsikt i prosjektet og hva som er E16portalen sin rolle er i innbyggermedvirkning. For å forstå bedre hvordan portaler er utformet er det gjort nettsideanalyse både av [E16portalen](#), [Byrom Kolbotn](#) og [Medvirkningsportalen E6 Gyllan – Kvål](#). Dette er gjennomført for å svare på hovedproblemstillingen:

Hvordan fungerer digitale portaler, slik som E16portalen.no, som kommunikasjonsplattform for innbyggermedvirkning?

Oppgaven bidrar til å belyse mulighetene og utfordringene med å bruke medvirkningsportaler i planprosesser. Den ser på hvordan de er utformet og hvilken type kommunikasjon det legges opp til. Studien viser at medvirkningsportalene fungerer hovedsakelig som informasjonssider for prosjektene og legger ikke opp til god nok toveiskommunikasjon. Mange av portalene er ennå i testfasen og det trengs retningslinjer på hvordan de skal brukes. Fordelen med digital medvirkning er at man når et mye større publikum og gjør planprosessen mer gjennomsiktig. Det ser ut til at digital medvirkning har kommet for å bli, og fremtiden vil være en hybridløsning av både digital og fysisk medvirkning.

Abstract

Participation is a requirement from the Planning and Building Act and digital dialogue must be facilitated in the planning process, cf. section 5-2 (PBL, 2008). Participation portals as tools for implementing digital planning processes have not been explored enough. In Norway, Nye Veier is a key actor in the use of participation portals and their use of E16portalen.no in the project with the new E16 between Kongsvinger and E6 is the case for the master.

The master's thesis follows a qualitative research design mainly based on the methods of interview and website analysis. By interviewing actors in the E16 project, I have gained a greater insight into the project and what role the E16 portal plays in the citizen participation process. To better understand how portals are designed, website analysis has been done of both the [E16 portal](#), [Byrom Kolbotn](#) and the [Participation portal E6 Gyllan - Kvål](#). This has been done to answer the main problem:

How do digital portals, such as E16portalen.no, function as a communication platform for citizen participation?

The thesis will shed light on the possibilities and challenges of using participation portals in planning processes. It looks at how they are designed and what type of communication is planned. The study shows that the participation portals function mainly as information pages for the projects and do not provide sufficiently two-way communication. Many of the portals are still in their test phase and guidelines are needed on how to use them. The advantage of digital participation is that you reach a much larger audience and make the planning process transparent. It seems that digital participation will continue to be an important part of participation processes and the future will be a hybrid solution of both digital and physical public participation.

DEL 1 Innledning

I planlegging er det et krav at befolkningen skal involveres i saker som vil påvirke dem. Byene og regionene man planlegger er der folk skal bo og leve. Derfor er det sentralt at fagpersoner hører på hva folket ønsker seg. Det er ikke hovedsakelig for oss selv vi planlegger, men for allmenheten.

Vi gjennomgår en periode med rask digital utvikling. Denne utviklingen har også påvirket planlegging og hvordan man kan involvere innbyggere. Nettsider, sosiale medier og medvirkningsportaler gjør store mengder informasjon tilgjengelig for alle, men det gjør også at man må kjempe for oppmerksomheten til folket. Nedstengningen i forbindelse med Covid-19 pandemien har flyttet medvirkning helt over på digitale kanaler og tvunget alt til å endre seg raskt.

I bruk av nye digitale løsninger for planarbeid er Nye Veier en sentral aktør i Norge. Flere av prosjektene deres bruker digitale medvirkningsportaler som har samlet mange innspill. Et av prosjektene deres er samarbeidet med kommunene Sør-Odal, Kongsvinger, Nes og Ullensaker, som har startet arbeidet med kommunedelplan for ny E16 mellom E6 og Kongsvinger. Nye Veier fikk dette oppdraget fra Samferdselsdepartementet i 2019 og de fire kommunene har inngått et interkommunalt plansamarbeid for E16prosjektet. (*Planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6*, 2020).

Planarbeidet for ny E16 mellom Kongsvinger og E6 er case for masteren, med spesielt fokus på deres medvirkningsportal: E16portalen.no. Store infrastrukturprosjekter slik som dette vil skape mye debatt og engasjement fra mange siden «veitraseer og infrastruktur [er] noe som berører innbyggerne sitt hverdagsliv direkte.» (Hanssen & Strand, 2018, s. 303). Dette er også en av grunnene til at det ble valgt å bruke veiprojekt i masteroppgaven. Det handler om noe konkret som skal komme, det er ikke en svevende plan med visjoner for utvikling som kan være vanskelig å forstå som privatperson, det er en håndfast og forståelig vei som er resultatet av planprosessen. Prosjektet vil påvirke mange og det er derfor viktig at befolkningen får medvirke på en slik måte at de føler seg hørt i prosessen og får forståelse for alternativet som blir valgt fremfor de andre mulige veitraseene. Gjennom en digital portal kan flere medvirke, i forhold til eksempelvis workshops eller folkemøter som samler et begrenset antall personer.

Det legges mye arbeid ned i medvirkning i *E16 Kongsvinger E6* prosjektet ifølge dem selv.

Siden oppstarten har prosjektnettsiden E16portalen blitt oppdatert jevnlig og åpnet opp i høringsperioden for innspill i kartportal og barn og unges egen medvirkningsportal. Dette kommer i tillegg til folkemøter og dialogmøter. E16portalen omtales i planprogrammet som prosjektet sin «egen digitale medvirkningsportal som informerer om planarbeidet.» (*Planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6, 2020, s. 20*) Det er ifølge dem «viktig tiltak for effektiv gjensidig informasjonsformidling.» (ibid.) Nye Veier har flere aktive medvirkningsportaler og det er et viktig prinsipp for dem «å gjøre det enklere for publikum å medvirke i planprosessen» (*Sendte ut Norges første digitale varsel om planoppstart, 2021*).

E16portalen er ikke den eneste medvirkningsportalen som brukes i Norge. Det finnes flere portaler fra Nye Veier og andre planaktører, slik som kommuner. For å bedre forstå E16portalen sammenliknes den med portalene *Byrom Kolbotn* og *E6 Gyllan – Kvål*. Byrom Kolbotn er en portal fra Nordre Follo kommune som gir informasjon og samler innspill om sentrumsutviklingen i Kolbotn. Kommunen har et ønske om å utvikle området til et attraktivt område og ønsker derfor input fra befolkningen, hva de synes er bra, dårlig og ideer til forbedring. Det er et planprosjekt som skiller seg fra planlegging av vei og viser variasjon i bruk av medvirkningsportaler.

I sammenlikningen av portaler er to av dem fra Nye Veier, både E16portalen og Medvirkningsportalen E6 Gyllan – Kvål. Portalen for veistrekning E6 mellom Gyllan – Kvål har et annet design enn E16portalen, som viser variasjonen innad i veiplanleggingen. Den har et enklere design og mindre informasjon, selv om den har de samme grunnleggende funksjonene. Informere og samle innspill.

Masteroppgaven følger et kvalitativt forskningsdesign som hovedsakelig er basert på metodene intervju og nettsideanalyse. Ved å intervju aktører i E16prosjektet har jeg fått en større innsikt i prosjektet og hva som er E16portalen sin rolle er i innbyggermedvirkning. For å forstå bedre hvordan portaler er utformet er det gjort nettsideanalyse både av E16portalen, Byrom Kolbotn og Medvirkningsportalen E6 Gyllan – Kvål. Oppgaven er et bidrag i diskusjonen om medvirkningsportaler og digitaliseringen av planfaget. Hvordan portaler brukes i Norge og hvilke muligheter som ligger i dem. Hvilket publikum kan man nå ut til og hvordan man kommuniserer digitalt i medvirkning.

Problematisering

Medvirkning er et krav i Plan- og bygningsloven og må gjennomføres ved utarbeidelse av planer. Medvirkning i planarbeid er viktig for å styrke den demokratiske legitimiteten og sikre effektive planprosesser. Det finnes mye forskning på medvirkning og kommunikasjon i planfaget, men det er ikke like mye på den digitale kommunikasjonen og generelt mangler

det empirisk kunnskap om bruk av digital innbyggermedvirkning. (Münster et al., 2017). Det er mangel på kunnskap om hvordan digitale arenaer bidrar til medvirkning, men det ses som noe som kan ha stort potensiale (Nyseth & Ringholm, 2018).

Digitale medvirkningsprosjekter er under utvikling. Flere som forsker på slike prosjekter peker på at det må undersøkes ytterligere hvordan de fungerer og hvordan de digitale verktøyene kan utvikles videre. (Bonsón et al., 2012; Münster et al., 2017). Det har vært problemer med å få folk til å bruke mulighetene for digital medvirkning (Toots, 2019) og å sikre reel medvirkning (Horgan & Dimitrijević, 2019). For å minske avstanden mellom myndighetene og befolkningen må systemene være interaktive og enkle å bruke. (Oliveira et al., 2020). Tilgjengelighet for alle og sikkerhet er viktige elementer for at folk skal stole på plattformene. (Rodríguez-Bolívar et al., 2018)

Problemstillingen i min masteroppgave er:

Hvordan fungerer digitale portaler, slik som E16portalen, som kommunikasjonsplattform for innbyggermedvirkning?

For å belyse denne problemstillingen tas det utgangspunkt i følgende forskningsspørsmål:

Hva slags kommunikasjon er det mellom innbyggere og fagpersoner i medvirkning?

Hvordan endres innbyggermedvirkning når den blir digital?

Hvordan brukes medvirkningsportaler til å kommunisere med innbyggerne?

Disse spørsmålene stilles siden det trengs en større forståelse for hvordan medvirkningsportaler fungerer og hvilken rolle de spiller i en planprosess. Digitaliseringen endrer samfunnet på alle arenaer og mange av verktøyene er ennå i prøvefasen. Og det er foreløpig lite forskning på effektene av bruk av nye digitale medvirkningsformer (Nyseth & Ringholm, 2018, s. 332). Det første digitale varselet om planoppstart har blitt sendt ut og det ser ikke ut som planprosesser vil bli mindre digitale fremover. (*Sendte ut Norges første digitale varsel om planoppstart*, 2021). Covid-19 har i tillegg ført til en digital ildprøve for hele samfunnet og man ser at mye kan løses digitalt.

Økt kunnskap om utforming av medvirkningsportaler kan være med på å danne grunnlag for utforming av portaler som involverer flere befolkningsgrupper. God kommunikasjon mellom partene i plansaker kan redusere konflikt og gir større aksept for planer. Min oppgave plasserer seg sammen med annen utforskning av portaler som del av grunnlaget for økt forståelse for medvirkningsportaler, deres utfordringer og potensial.

Oppgavens struktur

Oppgaven er delt inn i 6 deler

Den første delen presenterer problemstillingen med forskningsspørsmål, problematiseringen og bakgrunn for E16prosjektet.

Del to går inn på relevant litteratur og tidligere forskning på medvirkning. Det omhandler hvorfor det er viktig, hvordan digitaliseringen endrer kommunikasjonen og modeller for å øke forståelsen og skape et rammeverk for å analysere medvirkningsmetoder.

Den tredje delen er metodekapittelet som beskriver de kvalitative metodene som er brukt for den empiriske datainnsamling og analyse. Fremgangsmåten for å velge case, intervju, analysere. utfordringer og etiske betraktninger.

I del fire presenteres funnene i studiet med innholdsanalyse av intervjuene og sammenlikning av nettsideanalysene. Ytterlige gjennomgang av E16prosjektet og medvirkningen som er gjennomført der.

I del fem diskuteres funnene opp mot tidligere forskning.

I del seks kommer konklusjon og tanker om veien videre for digital medvirkning gjennom portaler.

Til slutt kommer referanser figurliste og vedlegg.

Sentrale begreper og forkortelser

BEGREPER

Medvirkning	Medvirkning er «borgernes deltakelse i offentlig planlegging, som er rettet mot å bringe kunnskap og synspunkter inn i planprosessen.»(Nyseth & Ringholm, 2018, s. 317). Det er at «innbyggere deltar direkte i konkrete plan- eller beslutningsprosesser» (Aarsæther et al., 2015, s. 188). Dette kalles også for innbyggerinvolvering.
Digitale verktøy	Digitale verktøy brukes i denne masteren som et samlebegrep for alle digitale løsninger som brukes i et planleggingsarbeid, slik som internettsider, portaler, sosiale medier og apper.

Medvirkningsportaler Medvirkningsportaler er en nettside for et planprosjekt der man kan komme med innspill.

Web 0.1, 0.2, og 0.3 Brukes som et begrep for å forklare de ulike utviklingstrinnene av internett. Web 1.0 er starten på internett med enveiskommunikasjon, mens Web 2.0 kjennetegnes av toveiskommunikasjon. Web 0.3 kjennetegnes av «big data» og innholdet blir tilpasset den enkelte brukeren. (Alnæs & Tørdal, 2018)

Medvirkningsstigen «The Ladder of Citizen Participation» oversatt til medvirkningsstigen er en modell laget av Sherry R. Arnstein for å vise ulike grader av makt som gis/ikke gis til befolkningen under medvirkning. (Arnstein, 1969)

Demokratiske kubene Modell for medvirkning med tre faktorer: utvalg av deltakere, kommunikasjon og beslutning, autoritet og makt. (Fung, 2006)

FORKORTELSER:

PBL	Lov om planlegging og byggesaksbehandling (plan- og bygningsloven)
EVAPLAN	Evaluering av plan- og bygningsloven mellom 2014 til 2018 (forskningsprosjekt)
NTP	Nasjonal transportplan
DESI	Digital Economy and Society Index – EU sin måling av et land sin digitale kompetanse
E16prosjektet	planprosjektet for ny E6 mellom Kongsvinger og E6, utarbeidelse av kommunedelplan av kommunene Nes, Sør-Odal, Kongsvinger og Ullensaker sammen med Nye Veier og deres konsulenter.
E16portalen	Refererer til https://www.e16portalen.no/ som er medvirkningsportalen i E16prosjektet
Byrom Kolbotn	Prosjektportalen fra Nordre Follo kommune https://www.byromkolbotn.com/
E6 Gyllan – Kvål	Medvirkningsportalen for reguleringsplan veistrekning Gyllan til Kvål (E6) https://gisbim2.nois.no/e6-gyllan-kvaal/home/1

Del 2 Litteratur og teoretisk tilnærming

2.1 Medvirkning

Medvirkning er et krav i plan- og bygningsloven. Kommunen påser at det gjennomføres i offentlige og private planprosjekter, jf. § 5-1 (PBL, 2008). I plan- og bygningslovens formålsparagraf står det at «Planlegging og vedtak skal sikre åpenhet, forutsigbarhet og medvirkning for alle berørte interesser og myndigheter» (PBL, 2008, § 1-1 fjerde ledd). Uttrykket *alle berørte interesser* kan tolkes bredt, og involvere alle som i noen grad påvirkes av et planforslag. Det er mange ulike grupper som blir påvirket av et planforslag og skal hensyntas i medvirkning. Innbyggere, organisasjoner, bedrifter og myndigheter er parter i medvirkningen.

«Kommunen har et særlig ansvar for å sikre aktiv medvirkning fra grupper som krever spesiell tilrettelegging, herunder barn og unge. Grupper og interesser som ikke er i stand til å delta direkte, skal sikres gode muligheter for medvirkning på annen måte.» jf. § 5-1. andre ledd (PBL, 2008)

I denne oppgaven er hovedfokuset på innbyggermedvirkning. Dette er kommunikasjonen mellom befolkningen som berøres av et planforslag og fagpersonene som utarbeider planen. De andre aktørene i medvirkningsprosessen gis mindre oppmerksomhet. Denne avgrensningen gir mulighet å gå dypere inn i en type kommunikasjon istedenfor å skrape på overflaten av flere typer. Det er også naturlig å spisse inn med tanke på rammene for en masteroppgave.

2.1.1 Hvorfor er medvirkning viktig?

Medvirkning er viktig for å sikre demokratiske og effektive planprosesser (Aarsæther et al., 2015). Det åpner opp for at «vanlige folk» får dele sin kunnskap og ytet sine meninger om planarbeidet. Med vanlige folk menes her personer som ikke er ansatt for å utarbeide planen som diskuteres. Jeg ser på det som viktig for en fagperson å høre på hva folket ønsker seg. Det er de som skal bo og leve i områdene som planene omhandler.

Deltakelse i planarbeid styrker den demokratiske legitimiteten, som er den «tillit innbyggerne har til de styrende politikere og som gjør at beslutninger blir sett på som rettmessig av befolkningen.» (Falleth & Hanssen, 2015, s. 188). Befolkningen deltar enten indirekte eller direkte i planarbeidet. Den største deltakelsen er gjennom *indirekte deltakelse*, som er at

man stemmer på representanter som utgjør beslutningsmyndighet. Den *direkte deltakelsen* i planprosesser er medvirkning. (Falleth & Hanssen, 2015). I oppgaven her er det den direkte deltakelsen som er i søkelyset.

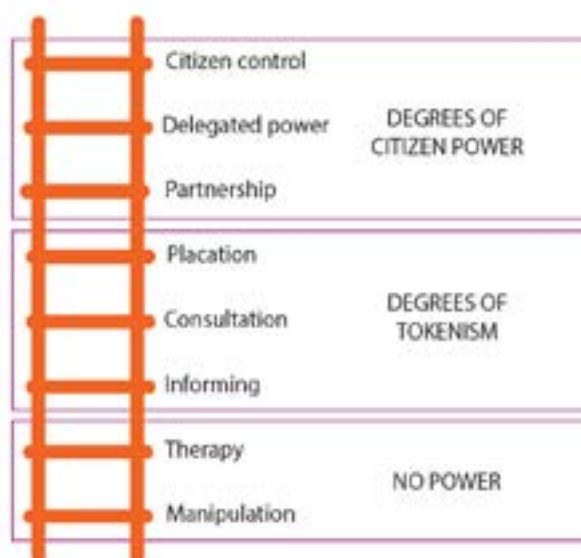
Med ny teknologi øker potensialet for å styrke kommunikasjonen med myndighetene. Dette kan åpne for en desentralisering av demokratiet. Med desentralisering av demokratiet menes at det blir mer direkte deltakelse. All makt vil ikke ligge hos et fåtall personer, men vil fordeles utover. (Oliveira et al., 2020). I Norge kan dette for eksempel ses ved at kommunene er planmyndighet og kan bestemme mye over utviklingen i egen kommune istedenfor at staten bestemmer alt.

Med å få innspill underveis i prosessen, kan problemer med planer bli rettet tidlig, og man kan unngå innsigelser. Et større informasjonsgrunnlag gjør at man kan utelukke alternativer raskere, og dermed gjøre prosessen mer effektiv. De nye løsningene, slik som digitalt varsel ved planoppstart, sparer mye tid og penger i et prosjekt. Å ha en transparent planprosess er nøkkelen til innbyggermedvirkning (Löwner et al., 2020)

2.2 Modeller for medvirkning og teoretisk perspektiv

2.2.1 Medvirkningsstigen

Det er laget modeller for å illustrere ulike grader av medvirkning. Den mest brukte i planfaget er Sherry R. Arnstein sin modell «The Ladder of Citizen Participation» heretter kalt stigen eller medvirkningsstigen. Modellen viser en rangering av ulike former for medvirkning illustrert som trinnene på en stige, se figur 2.1. Hvor høyere opp man kommer, jo mer makt får innbyggerne som medvirker. Det er en simplifisering av virkeligheten for å få frem at det er ulike graderinger av innbyggermedvirkning. (Arnstein, 1969, s. 271).



FIGUR 2.1. Medvirkningsstigen, basert på Arnsteins "Ladder of Citizen Participation" (1969, s. 217)

De to første trinnene er preget av enveiskommunikasjon og gir ikke noe reel påvirkningskraft til befolkningen. Det kan være ved at befolkningen blir manipulert med å få være med i en komite der det forventes at de følger meningene til makthavende. Dette brukes for å vise til at man har hatt befolkningen med seg på sin side og at grassrota støtter forslaget, selv om de gjerne ikke er informert om saken eller kun kjenner til deler av den. (Arnstein, 1969)

De neste tre trinnene på stigen er ulike grader av symbolske handlinger som er skritt mot fullverdig medvirkning. Det man starter med er å informere, slik som Arnstein sier det: "Informing citizens of their rights, responsibilities, and options can be the most important first step toward legitimate citizen participation" (1969, s. 219). Problemet med dette er at det kun gis ut informasjon, men det er ikke noe mulighet å respondere og diskutere det som blir presentert. Det er enveiskommunikasjon via media slik som brosjyrer og møter der overflattisk informasjon diskuteres. Det neste steget er konsultasjon, som Arnstein også ser på som et skritt mot fullverdig medvirkning. Problemet på dette trinnet er at det alene ikke gir noen garanti for at ideene og bekymringene fra befolkningen vil telle i beregningen. Det har for eksempel i nabolag vært så mange spørreundersøkelser om holdninger at befolkningen blir lei av å svare, spesielt siden de ikke ser noen resultater av deltakelsen. Videre på trinnet *placation* får befolkningen noe innflytelse på planer, slik som å bli invitert med i beslutningskomite. Men de er ennå i mindretall noe som fører til at de lett kan bli nedstemt av majoriteten. (Arnstein, 1969)

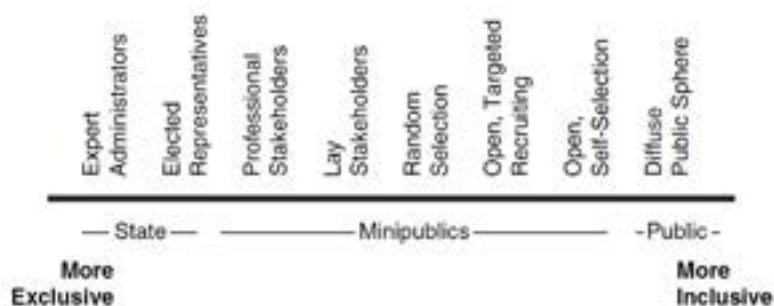
«In most cases where power has come to be shared it was taken by the citizens, not given by the city. There is nothing new about that process. Since those who have power normally want to hang onto it, historically it has had to be wrested by the powerless rather than proffered by the powerful.» (Arnstein, 1969, s. 222)

Øverst på medvirkningsstigen får befolkningen en reel medvirkningsmulighet. Dette kan være med å inngå partnerskap der makten blir fordelt gjennom forhandlinger mellom makthavende og befolkningen. Dette fungerer ifølge Arnstein best der lokalsamfunnet kan betale ledere. Et partnerskap oppsto på initiativ fra lokalbefolkningen som var sinte over hvordan de tidligere hadde fått «medvirke». Det kan også løses ved at innbyggerne får beslutningsmyndighet for en spesifikk plan eller program og en vetorett om man ikke blir enige i forhandlinger. Eller helt på toppen at innbyggerne får styre et program eller institusjon helt selv. Dette er ikke noe som utføres til det fulle i praksis siden det er bystyret som har makten og ansvaret. (Arnstein, 1969)

2.2.2 Demokratiske kuben

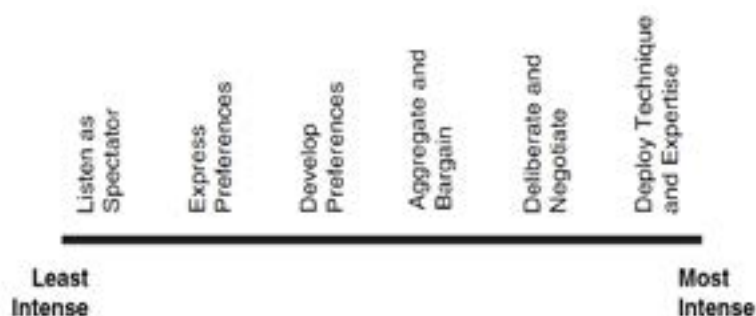
Fung argumenterer for at Arnsteins stige er utdatert og at det er en skala som fokuserer kun på påvirkningskraften personer får i en avgjørelse, og ikke tar inn over seg at «citizen control» ikke alltid er det rette trinnet å være på. Fung har utviklet en modell som han kaller den demokratiske kuben der det er tre faktorer som spiller inn, utvalg av deltakere, kommunikasjon og beslutning, autoritet og makt. (Fung, 2006)

Den første faktoren er utvelgelse av deltakerne. Her er det et spørsmål om hvem som er kvalifisert til å medvirke, om de er representative for befolkningen og har nok informasjon og kompetanse til å ta gode vurderinger. (Fung, 2006, s. 67). Det er i stor grad at folk er *self-selected*, at de selv velger aktivt å medvirke. Dette fører til at de som vanligvis deltar ikke er representative for hele befolkningen, men er ofte en liten gruppe mennesker med høy utdanning. Det er ulik grad av utvelgelse, fra åpent for alle til kun utvalgte som arbeider med beslutningene. (ibid) Dette vises i figur 2.2



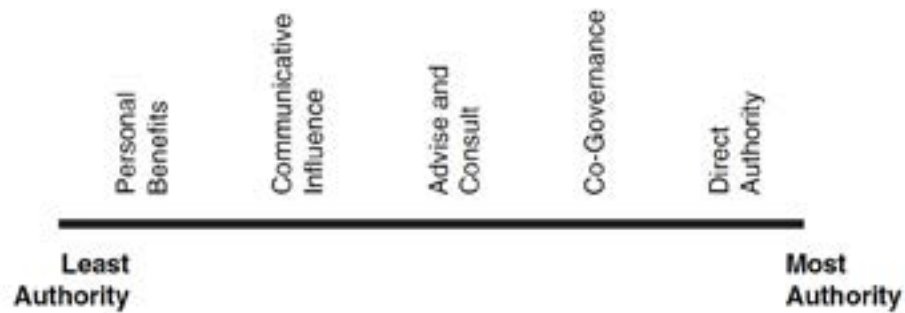
Figur 2.2 Participant Selection metodes (Fung, 2006)

Den neste faktoren er kommunikasjon og beslutning. Det handler om hvilken kommunikasjon det er mellom partene i beslutningsprosesser. Sitter personene og kun hører på det som blir sagt, eller er de aktivt med i diskusjonen og beslutningene? Det handler også om hvor mye kunnskap deltakerne sitter med, om det er profesjonelle som diskuterer saken eller om man argumenterer for egne meninger. Er man med som tilskuer eller er man ekspert i feltet og viser sin ekspertise? Her er det ofte de tre minst intense punktene man inntar som deltaker, som vist i figur 2.3. (ibid)



Figur 2.3 Modes of Communication and Decision (Fung, 2006)

Faktor nummer tre er autoritet og makt (se figur 2.4). Det handler om hvilken rolle man har som deltaker og hvilken virkning deltakelsen har. Ofte deltar man for personlige fordeler med at man lærer om planen og kan med dette utfylle de tre første trinnene fra kommunikasjon og beslutning (se figur 2.3). Det går fra å være der for sin egen del til å være en beslutningstaker.



Fung sin kube har likheter med Arnstein sin medvirkningsstige, spesielt på faktoren autoritet og makt. Fra personlige fordeler, med at man blir informert om planene til å ha makt eller kontroll i beslutningsmulighetene.

Med punktene satt sammen, kan man plassere ulike medvirkningstiltak og lettere forstå hvordan man får medvirke. Det er ikke en modell som gir fasitsvar på hvor medvirkningen skal ligge. Det er ikke sikkert at det beste er at kun eksperter tar valg eller at man kun får lytte til informasjon uten å komme med innspill selv.

2.2.3 Kommunikativ rasjonalitet i planlegging og den ideelle samtalen

Her tar jeg kort for meg kommunikativ planlegging opp mot den instrumentelle rasjonaliteten for å bedre forstå kommunikativ rasjonalitet i planlegging.

Rasjonalitet handler om ulike metoder som er fornuftige i vitenskapen. Naturvitenskapen baserer mye på den instrumentelle rasjonaliteten, eksempel gjennom teknologi. Det er vitenskap drevet av kunnskap og logikk der det er tydelige årsakssammenhenger. Dette er ikke like tydelig i samfunnet der det er kompliserte og uklare sammenhenger. Skal man forstå samfunnet trenger man modeller som tar med alle faktorene i samfunnet (Adam, 2015). I medvirkning er det ikke mulig å finne en klar årsakssammenheng mellom alle faktorene som spiller inn, og ut ifra det lage en mal for medvirkning. Modellen for medvirkningsstigen er eksempel på dette, den viser kun en faktor i medvirkning. Den demokratiske kuben viser tre faktorer, men virkeligheten består av så mange faktorer at ikke alle kan settes i en modell.

Med å bygge planer på kommunikativ rasjonalitet endres fokuset fra «resultat til prosess, og planlegginga blir ein meningsdannande prosess med vekt på brei deltaking og omfattande læring.» (Adam, 2015, s. 277). Skal denne meningsdannede prosessen fungere må det være argumentene som kommer frem som avgjør, ikke hvem som kommer med dem. Dette vil si at det har like stor vekt om en sivilperson kommer med et argument eller om det er en planlegger. Det er selve innholdet som teller. «En beslutning er kommunikativ rasjonell når beslutningen er blitt nådd gjennom konsensus der alle involverte har deltatt, der alle deltakerne har hatt like forutsetninger og er fullt informert.» (Holsen & Moltumyr, 2001)

Den kommunikative tankegangen er inspirert av filosofen Jürgen Habermas (ibid). Han presenterte ideen om den herredømmefrie diskursen som ses på som den ideelle samtaleformen for kommunikativ rasjonalitet. Det handler om at aktørene i samtalen er likestilt, opptre ærlig, ønsker å komme til en felles forståelse og er åpne for å endre oppfatning i løpet av prosessen (Adam, 2015). Den ideelle samtalen er et ideal og det er rettet kritikk mot at denne tankegangen blir for utopisk (Holsen & Moltumyr, 2001). Som det kommer frem fra Arnstein, er det alltid skjevheter i maktbalansen mellom partene i medvirkning (Arnstein, 1969). Den ideelle samtalen krever en situasjon som ikke er realistisk i forhold til tid, ressurser, aktørenes rolle/maktposisjoner og åpenhet i prosessen.

2.3 Medvirkning etter plan- og bygningsloven

I Norge styres planarbeidet og medvirkningen etter plan og bygningsloven (PBL) fra 2008. Lovens minstekrav er at planforslaget skal sendes på høring og offentlig ettersyn, der det skal «legges til rette for elektronisk presentasjon og dialog i alle faser av planprosessen.» jf. PBL § 5-2. Det er at informasjonen om en plan skal tilgjengeliggjøres og man skal kunne komme med innspill på planen.

I lovens forarbeider er rollen til digitalisering videre forklart:

«Informasjonsteknologien har skapt muligheter for en rask behandling og formidling av informasjon over lange avstander. Bruk av internett er blitt mer og mer vanlig. Dette åpner for nye og bedre kanaler for kommunikasjon mellom beslutningstakerne og befolkningen, selv om konkurransen om oppmerksomhet også er økende. Denne utviklingen gjør det mulig med effektivisering og kvalitetsheving, men den stiller også nye krav til kompetanse og omstilling i planleggingen.» (2008, kap. 1.1.1.)

Dette er en omstilling som tar tid, men man beveger seg stadig fremover. I januar 2021 ble det første digitale varselet om planoppstart sendt ut i prosjektet E6 Gyllan – Kvål. Dette er

den første løsningen som er klar fra Kommunal- og moderniseringsdepartementet (KDM) som jobber «med å lage en digital verktøykasse som gjør det mulig å utvikle ulike digitale løsninger for planområdet.» (*Sendte ut Norges første digitale varsel om planoppstart*, 2021). I deres *Nasjonale forventninger til regional og kommunal planlegging 2019 – 2023* trekkes det frem at «Bruk av digitale løsninger for dialog med innbyggerne, kan øke deres forståelse for planprosessene og gi bedre medvirkning» (*Medvirkning i planlegging 2014*, s. 10)

Gjennom EVAPLAN (evaluering av plan- og bygningsloven) er det sett på hvordan medvirkning er ivaretatt etter PBL. Medvirkning står som både hensynet til demokrati, effektivitet og rettsikkerhet. Dette er hensyn som kan være vanskelige å ivareta på samme tid, men er sentralt for å vurdere planes legitimitet. Det deles inn i prosesslegitimitet og resultatlegitimitet, som betyr at prosessen har vært gjennomført på en god måte eller om utfallet av prosessen er god (Nyseth & Ringholm, 2018).

Planprogram som ble innført i 2008 versjonen av plan- og bygningsloven, gir offentligheten muligheter til å påvirke hvordan planprosessen designes. Planprogrammet er «en plan for planleggingen»(Hanssen & Strand, 2018, s. 304). I arbeidet med EVAPLAN kom det frem at det er vanskelig å forklare innbyggerne hva et planprogram er. Rundt halvparten er enig eller nokså enig i at planprogrammet «brenner av innbyggernes engasjement for tidlig i prosessen, og gjør det vanskelig å engasjere dem senere» (ibid, s. 308). Det er interessant å følge med videre på folks engasjement i E16prosjektet.

Et spørsmål som er utforsket i EVAPLAN, er om kommunene følger lovens minstekrav eller går de lenger i medvirkningsprosessene sine. Det er igjennom spørreundersøkelsen kommet frem at «opp mot 80 % betrakter det [medvirkning] som svært viktig» (Nyseth & Ringholm, 2018, s. 321). Selv om nesten alle mener at medvirkning er svært viktig, er det flere av kommunene som ikke følger lovens minstekrav eller ikke går utover minstekravene.

Når det gjelder digitale verktøy brukes det i 18 % i de spurte kommunene og 29 % bruker sosiale medier. Brev eller SMS er mye flittigere brukt i kommunene med 43% (Nyseth & Ringholm, 2018). Med å sende brev eller SMS får man direkte kontakt med de som blir berørt av planarbeidet. Dette kan være en metode for å lede videre til nettside eller digital portal som gir mer info om prosjektet og kan være interaktiv med tanke på innspill i planprosessen.

Det er flere mulige forklaringer på at de nye metodene for medvirkning ikke brukes så mye. Nyseth og Ringholm peker på at det er resurskrevende og at manglende kompetanse og tidspress gjør at digitale metoder velges bort. I tillegg er de såpass nye at en del kommuner gjerne venter med å prøve det ut til andre kommuner har delt sine erfaringer (2018, s. 323).

2.3.1 Medvirkning i transportplanlegging

I transportplanlegging, slik som annen planlegging, er alle prosjektene unike og har dermed behov for ulik utforming for medvirkning. Planlegging av store infrastrukturprosjekter tar ofte veldig lang tid. Det er mange som blir påvirket av tiltakene. Blir ikke befolkningen tatt med tidlig nok i prosessen kan det føre til store forsinkelser og kostnadstap. Det er gjerne en sterk konflikt mellom partene som bare vokser med tiden. Derfor trengs det medvirkning fra tidlig fase i prosjektene for å skape tillitt til planene. Dette gjøres med å ha en transparent prosess. (Löwner et al., 2020)

2.3.2 Følgeprosjekt E18 Dørdal - Grimstad

Nye Veier driver mange prosjekter. Et av prosjektene som de har drevet er det interkommunale plansamarbeidet for veistrekningen E18 Dørdal – Grimstad. Prosjektet har hatt en følgegruppe fra SINTEF og NTNU som har forsket blant annet på «Hvordan har digitale verktøy blitt anvendt i planprosjektet?» (Ramstad et al., 2020, s. 100). Det ble brukt en digital medvirkningsportal der man kunne få opp modell av de ulike veitraseene og plassere innspill. De fikk inn 1500 innspill i portalen gjennom hele planprosessen og av innbyggerne som kom med tilbakemelding var 79 % fornøyd med medvirkningsportalen. (ibid) Det kommer frem at det er relativt nytt med «mulighet til innspill med stor stedpresisjon» (ibid, s. 94) for innbyggere. Innspillene er med på å styrke kunnskapen til rådgiverne, som delvis veier opp for at de ikke har samme lokalkunnskap som de kommunale planleggerne. (Ramstad et al., 2020, s. 103)

Prosjektet har også vært case i masteroppgaven *Erfaringer fra interkommunalt plansamarbeid etter plan- og bygningsloven: E18 Dørdal- Grimstad* der det ble trukket frem at; «For å gjennomføre et vellykket interkommunalt plansamarbeid etter plan- og bygningsloven bør det:

- Engasjeres en plankoordinator som skal ha kontroll på de ulike aktørenes interesser og behov, samt bidra til at lokale interesser blir ivaretatt i prosjektet.
- Gjennomføres en grundig medvirkningsprosess med folkemøter og bruk av en digital innspillportal.

- Være en felles forståelse for prosjektmålene og aktørene må forholde seg til målene.
- Gjennomføres interkommunale plansamarbeid bare der det i hovedsak er sammenfallende lokale og regionale interesser.
- Gis tilstrekkelig informasjon og innspillmuligheter til kommunene og innsigelsesmyndighetene underveis i prosessen for å tilrettelegge for tilstrekkelig forankring.» (Vestre, 2019, s. 7)

Vestre kom frem til at det er begrenset med forskning på interkommunalt plansamarbeid og at det bør gjennomføres mer forskning på feltet (Vestre, 2019). Prosjektet *E16 Kongsvinger E6* er et interkommunalt samarbeid og det er derfor interessant å se om anbefalingene fra følgeprosjektet er fulgt. I følgeprosjektet har hele prosessen blitt gjennomgått, mens i masten er kun medvirkning i fokus.

2.4 Kommunikasjon i medvirkning


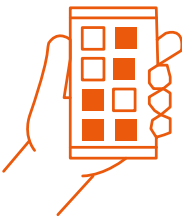

«Kommunikasjon er det å formidle og dele ideer og informasjon, for eksempel ved hjelp av språk.» (Allott) Det er den informasjonen man deler med å uttrykke seg språklig, men også den kommunikasjonen som skjer ved handlingene våre, slik som å smile. (ibid) I medvirkning er det mange ulike måter man kommuniserer med innbyggere. Eksempel på ulike kommunikasjonskanaler for innbyggermedvirkning presenteres i figur 2.5. I figuren er de ulike kanalene kategorisert etter om det er fysisk eller digital medvirkning og om det er enveis eller toveis kommunikasjon. (Münster et al., 2017).



Figur 2.5 Modellen er basert på Figure 2. Overview of communication channels: physical, virtual, 1-way and 2-way (Münster et al., 2017). Den er oversatt til norsk og tilpasset kommunikasjonskanaler som nevnes i oppgaven.

2.4.1 Ulike medvirkningsmetoder

Det er mange ulike medvirkningsmetoder som brukes i planarbeid. I tabell 2.1 er et utvalg av metodene lagt inn sammen med informasjon om fordeler, utfordringer og forbedringer som trengs. Dette er for å lettere se forskjellen på eksempel et fysisk og et digitalt folkemøte. Kommunikasjonen endres når medvirkningen blir digital. Mye av kommunikasjonen mellom personer avhenger av kroppsspråk, noe som kan forsvinne gjennom digitale verktøy.

Medvirknings Metode	Type kommunikasjon	Fordeler	Utfordringer	Forbedringer
 <p><i>Medvirkningsportaler/ Innbyggerdialog</i></p>	Medvirkningsportaler er internettsider som tilrettelegges slik at alle kan komme med innspill om lokale forhold. Innspillene med tilhørende informasjon kartfestes. (Nye Veier)	Alle kan få tilgang til portalene og får den samme informasjonen. Alt i prosjektet kan samles ett sted. Befolkningen kan enkelt komme med innspill i en sak de er informert om.	Å holde seg oppdatert som bruker og finne frem til alle relevante dokumenter i saken. Integrering mellom kommunens arkivsystem og kartapplikasjoner. (<i>Digitalisering av planprosessen 2020</i>)	Sidene må være brukervennlige og forstås uten opplæring. Veiledere eller retningslinjer på hvordan de skal brukes
 <p><i>Apper</i></p>	Applikasjoner er dataprogram som installeres på smarttelefoner, nettbrett o.l. Har ofte en spesifikk funksjon.	Gjennom apper som er fokusert på innbyggere kan man mer effektiv fremme beslutningstaking i nabolag og sentrum. (Oliveira et al., 2020) Er lett å knytte til geografiske områder med å bruke mobilens GPS	Apper må installeres på mobilen. Krever smarttelefon og ofte tilgang til internett.	Utvikling av apper som kan brukes aktivt i planlegging
 <p><i>Folkemøter</i></p>	Kan kategoriseres under Workshop, er ofte delt inn i en del som er presentasjon av prosjektet og en del for debatt/diskusjon	Får samlet mange for å informere og diskutere prosjektet. Kan bli en god debatt	Utfordringer med plass i lokalet, kan være flere vil møte opp enn de som får sitte i salen, vil da ikke komme den samme informasjonen ut til alle.	Filme fysiske folkemøter slik at alle kan få tilgang til den samme informasjonen

<p><i>Digitale folkemøter</i></p> 	<p>Digitalt oppmøte Kan være at folkemøtet foregår med publikum i salen, og sendes direkte. Er i opptak, eller gjennomføres som møte på videplattform slik som teams.</p>	<p>Alle kan følge folkemøtet og det krever ikke mer enn internett for å bli med. Man kan som regel komme med spørsmål i chatt eller kommentarfelt. Mulighet for å se møtet i opptak i etterkant når det passer.</p>	<p>Kan være tekniske problemer med opptak, slik som dårlig lyd og filming eller problemer med streaming. Bli ikke en naturlig samtale mellom partene slik som kan bli på fysiske folkemøter og man mister å møte andre å diskutere med dem i pausene.</p>	<p>Øke den tekniske kvaliteten i streaming av folkemøter og at møtene er tilgjengelige for alle som ønsker å følge dem.</p>
<p><i>Dialogmøter/ særmerter</i></p> 	<p>Gjensidig utveksling av informasjon og synspunkter gjennomført i mindre grupper.</p>	<p>Gir mulighet å diskutere og komme frem til en felles forståelse på problemene.</p>	<p>Krever fysisk oppmøte. Tar tid for partene å reise til møtestedet. Møtestedet kan sette føringer for samtalen, eksempel med å invitere innbygger inn på plankontoret har man som planlegger mye mer autoritet enn om dere møtes på et mer nøytralt sted.</p>	<p>Møtes på nøytral grunn. Man prøver å følge den ideelle samtalen til Habermas.</p>

Digitale dialogmøter



Gjensidig utveksling av informasjon og synspunkter gjennomført i mindre grupper på videosamtale.	Mer fleksibelt på når møtene gjennomføres og det spares tid i reise for begge parter.	Utfordring med dynamikken og flyten i samtalen. Mister mye kroppsspråk og lettere for misforståelser enn med fysisk oppmøte. Digitale ferdigheter og internetttilgang ble trukket frem fra intervju som utfordring under dialogmøter.	Trenger at de som deltar har lik digital kompetanse og at møtet styres på en annen måte for å få mer dynamikk i samtalen.
--	---	---	---

Tabell 2.1 Ulike medvirkningsmetoder innholdet er basert på nevnte kilder, intervju og egne refleksjoner

For å få til ønskede resultater i en medvirkningsprosess må det brukes ulike medvirkningsverktøy. Det er ikke nok å kun sende ut et brev og så være ferdig med det, skal det være en medvirkningsprosess med kvalitet må befolkningen først bli informert om planene og så videre få en mulighet til å påvirke dem. Münster et al. presenterer fire hovedutfordringer for digital medvirkning:

- Det er få som deltar.
- De som deltar, representerer ikke majoriteten av innbyggerne.
- Kommunikasjon kan være krevende, spesielt i tidlig fase av prosjekter
- Prosessen er ikke transparent nok og resultatene kan skuffe.

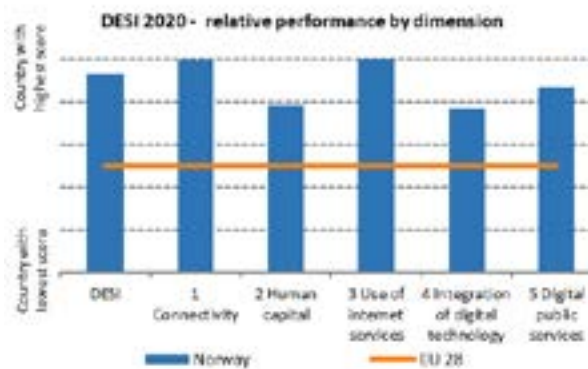
(Münster et al., 2017)

2.5 Digitalisering

Internett og teknologi utgjør en stadig større del av hverdagen til de fleste. Den digitale kompetansen øker og i Norge er «så å si alle på nett, og majoriteten i befolkningen har sterke grunnleggende digitale ferdigheter. Dette viser at de fleste har den digitale kompetansen som kreves for å delta i *det digitale samfunnet*» (Bjønness et al., 2021, s. 59) Nettsider, sosiale medier og apper brukes av stadig flere, og mer av planarbeidet blir også digitalt.

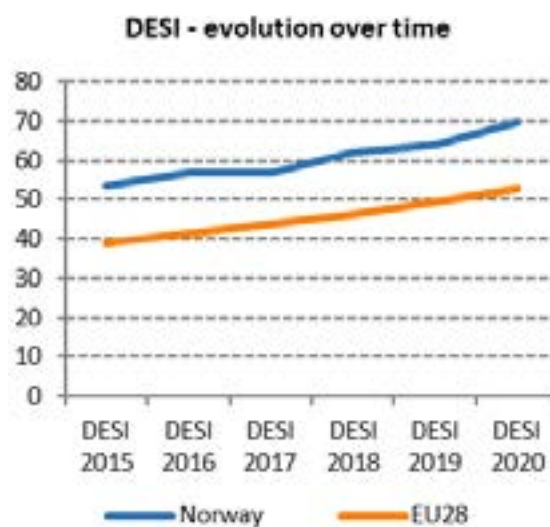
Norden ligger på Europatoppen i digitalisering. Graden av digital modenhet i EU måles i Digital Economy and Society Index (DESI). Indeksen er utarbeidet av Europakommisjonen og «måler fremdrift på fem hovedområder – utbredelse av bredbånd og mobilnett, bruk av Internett i husholdninger, digital kompetanse, digitalisering i næringslivet og digitale offentlige tjenester». (Digitalisering av planprosessen 2020). I indeksen ligger Norge på en

tredjeplass, kun overgått av Finland og Sverige og med Danmark like bak. Norge scorer høyere enn Europagjennomsnittet på alle fem hovedområder, spesielt på tilkobling (på nett) og bruk av internettjenester (se stolpediagrammet figur 2.6). Det er kun 1% av befolkningen som aldri har brukt internett i Norge opp mot 9% i EU. (Europakommisjonen, 2020a). I figur 2.7 viser linjediagrammet at den digitale modenheten øker fra år til år, både i Norge og Europa.



Figur 2.6 Norges DESI score sammenliknet med gjennomsnittet i Europa

Det er demografiske forskjeller i internettkompetansen i Europa, der unge (16-24 år) har 82% med minst grunnleggende digital kompetanse mens aldersgruppene 55-74 år ligger på 35 % (Europakommisjonen, 2020b, s. 52). I Norge er det også demografiske forskjeller i den digitale kompetansen. *Kompetanse Norge* sin undersøkelse av den digitale kompetansen i befolkningen for 2020 viser at den eldre befolkningen og ikke-sysselsatte har lavere digital kompetanse enn resten av befolkningen og står derfor i «fare for å ikke henge med på den digitale utviklingen» (Bjønness et al., 2021, s.59)



Figur 2.7 Utviklingen av digital modenhet i Norge og Europa

DESI-indeksen 2020 viser tall fra 2019, altså effekten av Covid-19 er ikke synlig i datasettet. Med restriksjonene på å møtes fysisk ser man tydelig hvor viktig det er med god internettdekning og digital kompetanse. Mye mer av samfunnet i Norge ville ha stengt enda mer ned om man ikke hadde omstilt seg til en digital hverdag, enten det gjelder skole, arbeid eller innbyggermedvirkning. Ifølge Europakommisjonen er «den digitale kompetansen ryggmargen til et digitalt samfunn» (Europakommisjonen, 2020b, s. 12, min oversettelse). Det hjelper ikke å ha masse teknologi og internetttilgang om ingen vet hvordan det skal brukes. Dette gjelder også for den digitale medvirkningen, skal de digitale verktøyene brukes må det være enkelt og intuitivt hvordan. Det blir som å gi noen en bil uten en nøkkel, uten nøkkel får man ikke noe fremgang. Den nøkkelen er den digitale kompetansen hos

befolkningen. I Norge har vi et godt utgangspunkt for dette, mange sitter med nøkkelen og mangler bare den rette bilen. Det er et ansvar som ligger hos utviklerne av digitale plattformer.

2.5.1 Utviklingen av internett

I starten var internett preget av enveiskommunikasjon der hovedsakelig administratorer la innhold på nettsider, kalt for Web 1.0. Internett utviklet seg videre til Web 2.0, som kjennetegnes med at publikum kan bidra med å laste opp innhold og påvirke innholdet på internettet. Dette kan være gjennom å kommentere på artikler eller legge ut en video på YouTube. Det er også slik at dataprogrammer kan kjøres via internett og trenger ikke å lastes ned på pc-en. (Alnæs & Tørdal, 2018). Teknologien under Web 2.0 skaper nye medvirkningsverktøy som kan øke gjennomsiktigheten og innbyggermedvirkningen. Innbyggerprodusert innhold gir mer diversitet i meningene som presenteres. Det gir myndighetene en plattform for å engasjere befolkningen og rette oppmerksomhet til kommunal planlegging (Bonsón et al., 2012). Men det er ikke selvsagt at medvirkningen vil øke selv om man bruker digitale plattformer, det mangler i mange tilfeller nok deltakere eller utforming som gjør diskusjon og problemløsning mulig (Lapintie & De Marino, 2015).

Internett utvikler seg stadig og det neste trinnet er Web 3.0 som kjennetegnes av at store mengder data lages slik at innholdet tilpasses til den enkelte. (Alnæs & Tørdal, 2018) Dette kan allerede ses på sosiale medier, slik som Instagram, der innholdet er tilpasset hva man pleier å se på og hvilken type bilder man liker der. Dette kan gi muligheter for å treffe de personene som man tror vil delta, eksempel med å sende reklame om medvirkningsportalen til alle som liker kommunen på Facebook.

2.5.2 Digital og tradisjonell medvirkning

Gjennom undersøkelser om medvirkning i norske kommuner gjennomført av EVAPLAN og *Design og arkitektur Norge*, kom det frem til at de tradisjonelle metodene er mest brukt. Bruken av digitale verktøy er også relativt utbredt. «Felles for begge studiene er at de viser at de metodene som dominerer, først og fremst er egnet til å informere, ikke involvere.» (Henga, 2017, in Nyseth & Ringholm, 2018, s. 323). De tradisjonelle metodene trenger å bli utfordret av nye metoder som er mer egnet til å involvere

Folkemøter med fysisk oppmøte kan ha en større terskel for deltakelse enn de digitale

folkemøtene. Det tar opp mot et par timer å delta og man må komme seg til møtestedet. På folkemøter er det ofte en nokså homogen gruppe som møte opp, mest hvite menn med grått hår. Det er vanskelig å vite hvem som streamer folkemøtene. Er det slik at det er en mer mangfoldig gruppe som følger folkemøtene digitalt, eller er det slik at det er den samme gruppen mennesker som ser både møtene fysisk og digitalt? Brukere av digitale verktøy, slik som sosiale medier, argumenterer for at «slike verktøy når ut til mange, i motsetning til folkemøter som treffer en snever gruppe» (Nyseth & Ringholm, 2018, s. 323).

Det bør planlegges tidlig i prosessen hvordan man skal legge til rette for aktiv medvirkning. «Det ligger en særskilt utfordring i å sikre aktiv medvirkning fra interesser som ikke er organisert, og å unngå at de organiserte interessene blir for dominerende.» (Nyseth & Ringholm, 2018, s. 320). Det kan tenkes at de digitale plattformene gir ulike deltakere en lettere måte å kommentere saker enn ved fysisk opplegg. Tenk deg en privatperson som gjerne vil delta i plandebatten, men ikke føler at den har nok kompetanse eller har viktige nok meninger i forhold til de andre som er på arrangementet. Med å bruke en digital løsning vil alle sammen bli like godt hørt. Det kan også være en bedre arena for å kunne fremme meninger som ikke alle er enige i. Det er ikke like lett å stille seg opp i en forsamling, med meninger som man tenker at alle er imot, men det kan vise seg at flere har tenkt på det samme uten å ha ytret meningen sin. Internett gir personer anonymitet, mens i tradisjonell medvirkning er man i en gruppe med andre personer (Lapintie & De Marino, 2015). Dette kan gjøre at personer tør å komme med meningene sine, men kan også være negativt med tanke på net troll og usakelige debatter.

Det kan bli gjennomført en saklig debatt på netforum der ulike meninger blir presentert. I artikkelen *Planning in the age of web 2.0* presenteres forskningen på en borgerinitiert Facebook gruppe i Finland som har greid å oppnå en saklig debatt om byutvikling. Gruppen «More City to Helsinki» har tydelige regler for debatten (høflig og god mot andre, presentere egne meninger og ikke rakke ned på andre, ha kilder om mulig, presentere argumenter og ikke starte ny debatt om samme tema har vært tatt opp allerede og holde seg til temaet og være saklig) og har ikke hatt mange kommentarer de har måttet slette (Lapintie & De Marino, 2015). Dette viser at man kan få til en saklig debatt selv over nett, men det krever at alle involverte følger «reglene» for debatten.

2.5.3 Bruk av digitale verktøy i medvirkning

Det er flere prosjekter som har testet ut ulike digitale verktøy for å fremme medvirkning. Dette viser at det er et ønske om å bruke digitale verktøy i medvirkning, men at det ennå er i startfasen.

Tabellen under viser et utvalg av prosjekter der ulike digitale verktøy har blitt brukt eller testet ut i innbyggermedvirkning.

Utvalg av tidligere prosjekter	Teknologi og medvirkning	Utfordringer	Muligheter
<p>ChangeExplorer App (Wilson et al., 2017)</p> <p>Se figur 2.9</p>	<p>Prøveprosjekt med medvirkningsapp knyttet opp til smartklokke som gir varsel når man går inn i et område som skal utvikles.</p> <p>Får opp litt info om området og muligheten på å svare på hvilke type endring man ønsker og kan komme med kommentarer til dette.</p>	<p>Appen er en simplifisert metode for medvirkning som kan føre til at personer rapporterer problemer med et område og ikke hva de ønsker i fremtiden.</p> <p>Løsninger som baserer seg på dyre digitale dingser vil kunne virke ekskluderende for de gruppene i samfunnet som ikke har resursene eller kompetansen til å bruke dem.</p>	<p>Data innsamlet kan gi planleggere info om hvordan steder brukes, og hva folk ønsker seg.</p> <p>Denne enkle formen for medvirkning kan fungere som en inngangsport til mer omfattende medvirkningsmetoder.</p> <p>Stedspesifiserte valser gjør det lette å vurdere områder siden man er der fysisk.</p>
<p>Terf visualization tool (Jutraz & Zupancic, 2015)</p>	<p>Terf er en virtuell verden der man kan gå rundt i 3D-modeller av områder og ulike forslag til utvikling. Terf kan brukes til å ha møter og chatte og man kan lære om prosjekter der.</p>	<p>Presenterer ikke utfordringer med Terf, peker kun på at det trengs en justering av programmet og at selv om folk liker Terf, sier det ikke noe om hvor nyttig det er som medvirkningsverktøy.</p>	<p>Kombinerer ulike funksjoner og er velegnet til å involvere de yngre som vanligvis ikke deltar. Dette er et verktøy som brukerne likte og synes det var enkelt å navigere i 3D modellene.</p> <p>Kan brukes gjennom hele prosessen og gjør at man kommer nærmere befolkningen og deres nærområder.</p>

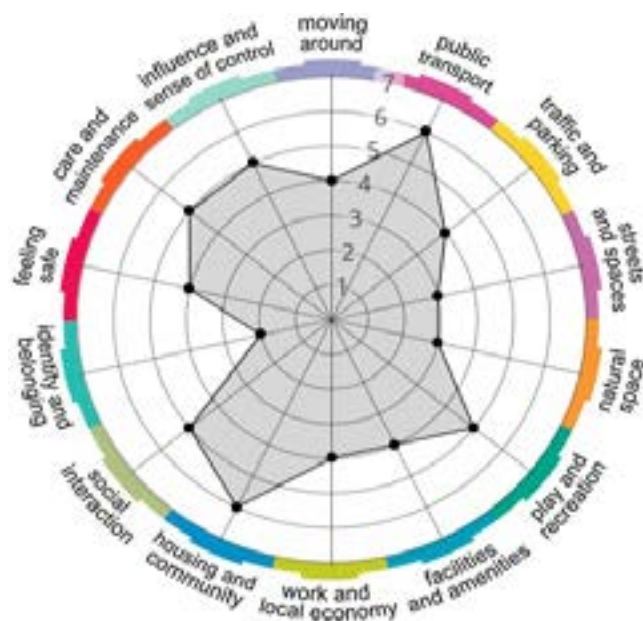
<p>Sosiale medier i nabolag (Johnson & Haleboua, 2014)</p>	<p>Studie av et nabolag der man prøvde å få til mer medvirkning med bruk av Facebook og Twitter, men fikk ikke stor oppslutning.</p> <p>Det ses på som en løsning som kombineres med fysiske møter.</p>	<p>Utfordring med at ikke alle er på sosiale medier og kan derfor falle utenfor. Andre synes det blir for personlig å bruke sosiale medier.</p> <p>Man er redd for å miste møtene ansikt til ansikt som er med på å styrke båndene i nabolaget.</p>	<p>Flere i nabolaget ser muligheter med spesielt Facebook til å kommunisere i nabolaget.</p>
<p>Ride Report App (Griffin & Jiao, 2019)</p>	<p>App som logger sykkelturene til innbyggerne og de kan komme med tilbakemeldinger om det var en positiv eller negativ tur.</p>	<p>Skjevhet i brukere av appen og lite informasjon om hvem de er, så vet ikke hvem i befolkningen brukerne representerer.</p>	<p>Gir planleggerne informasjon til planleggerne om sykling i byen og hvilke områder som kan trenge oppgradering.</p>
<p>WikiMap PPGIS (Griffin & Jiao, 2019)</p>	<p>Kart på nett der folk kan komme med innspill i kart om utfordringer for sykkel og gange og rutene de brukte.</p> <p>Nettdugnad (Crowdsourcing), legger til rette for å samle inn kunnskap i fellesskap.</p>	<p>Skjevheter i brukere i forhold til befolkning.</p>	<p>Produksjon av data som skaper større kunnskapsgrunnlag om spesifikke tema, her sykkel og gange i byen.</p> <p>Det var over dobbelt så mange som engasjerte seg via PPGIS som gjennom fysiske møter</p> <p>Legger til rette for å utvide deltakelse.</p>

<p>Place Standard</p> <p>Nettside/app</p> <p>(Skottland)</p> <p>(Horgan & Dimitrijević, 2019)</p> <p>Se figur 2.8</p>	<p>Nettside og app som fungerer som en slags spørreundersøkelse/kartlegging av et valgt område/plan der man finner ut hvilke punkter området scorer høyt på og hva det trengs forbedring på. Skaper dialog. Utviklet som «top-down» men åpner også opp for «bottom-up».</p>	<p>Trenger videreutvikling (er prototype).</p> <p>Det er resurskrevende å håndtere store datamengder og avklarte hvem som videre har ansvar til å gjøre noe med resultatene.</p> <p>Utfordrerne med å ha medvirkning som er representativt for hele befolkning.</p>	<p>Enkelt å bruke og får mye data til å bruke videre i planarbeidet.</p> <p>Place Standard diagrammet (Se Figur XX) er et visuelt sterkt virkemiddel å bruke videre i prosessene.</p>
<p>Aktivniy Grazhdanin (AG)</p> <p>Plattform</p> <p>(Moskva)</p> <p>(Horgan & Dimitrijević, 2019)</p>	<p>Portalen <i>active citizen</i> (Aktivniy Grazhdanin) er en plattform på nett og app for å engasjere innbyggere i planer. Det er del av satsningen på smarte byer og gir innbyggeren innsikt i urban utvikling i Moskva.</p> <p>Brukes også til avstemminger der det er muligheter å stemme fysisk.</p> <p>Brukt mye som kanal for tilbakemelding om feil i byen, slik som hull i veien</p>	<p>Mangler transparent beslutningsprosess, befolkning har følt de har deltatt uten at innspillene har hatt noe virkning eller de har fått stemt over saker som ikke betyr så mye for byutviklingen, slik som hvilken type trær det skal være. Og det har vært problemer med at man kan stemme flere ganger over et forslag.</p> <p>Man kan få poeng for å delta, eksempel til metro, kan da bli manipulasjon av de med dårligere råd.</p>	<p>Mange gater har blitt forbedret og sender man inn problemer blir det fikset hurtig.</p> <p>Plattformen gir muligheter til å ha «geo-targeted polling» der man stemmer over det som gjelder i området man bor.</p>

<p>Osale.ee</p> <p>Plattform (Estonia) (Toots, 2019)</p>	<p>Portal lansert av myndighetene i Estland for informasjon, konsultasjon og aktiv medvirkning i utarbeidelse av lovgivningsutkast.</p> <p>Fikk etter den var etablert en stor oppgang, men så gikk det veldig ned, de peker blant annet på at en av koordinatorene sluttet å arbeide på Osale.ee, endring i hvilket departement som hadde ansvar og en konkurrerende plattform.</p>	<p>Utfordret av sosiale media sine mer fleksible former for diskusjon.</p> <p>Var ikke klare retningslinjer på hvordan input fra portalen skulle brukes.</p> <p>Har ikke vært en politisk prioritet.</p>	<p>Med god markedsføring kan portaler bli mye brukt og nå ut til mange, selv om her mistet portalen sitt store publikum etter en periode.</p> <p>Er det engasjerte personer som arbeider med portalene kan de nå ut til mange.</p>
<p>Engage Calagary Portal (Levenda et al., 2020)</p>	<p>Plattform som skaper infrastruktur for innbyggermedvirkning</p> <p>Hadde en egen app til budsjettutforming – der man kunne utforske mulighetene der og sende inn til prosjektteamet.</p>	<p>Selv om mange får kommentere på prosjektene er det lett at det blir symbolske handlinger.</p>	<p>Får innspill fra flere personer, ikke kun de som er veldig opptatt av saken.</p>
<p>Eksempler fra Norge -Tidligere masteroppgaver på tema</p>	<p>Teknologi og medvirkning</p>	<p>Utfordringer</p>	<p>Muligheter</p>
<p>SimOrkdal Spill i portal (Røhme, 2013)</p>	<p>Spill der man kunne bygge modell over hvordan man ønsket Orkdal til å se ut i fremtiden. Del av en større planprosess med å legge føringer for utvikling av Orkdal.</p>	<p>Få personer som brukte spillet. Noen flere som gikk inn for å se på forslagene.</p> <p>De som deltok i prosessen var ikke så fornøyd.</p>	<p>Om flere bruker spill kan man samle flere visuelle visjoner for et sted og man kan enklere forstå hvordan ulike forslag vil endre et sted.</p>

<p>Cities: Skyline Spill (Reigstad & Jacobsen, 2020)</p>	<p>Masteren utforsket mulighetene til å bruke spill som et verktøy for medvirkning gjennom å bygge opp en modell av Fornebu i dataspillet Cities: Skylines.</p>	<p>Krever at planleggere har nok kunnskap til å forstå spillet, å bygge modeller og tilpasse innholdet til befolkningen.</p>	<p>Gir en realistisk modell av et område og er enkelt å bruke. Kan brukes på alle trinnene i stigen.</p>
--	---	--	--

Tabell 2.2 Digitale verktøy. Innholdet i tabellen er hentet ut fra forskningsartiklene om de ulike prosjektene som har brukt digitale medvirkningsverktøy og er grunnlaget for vurderingen av dem.



Figur 2.8 viser et eksempel av Place Standard diagrammet



Figur 2.9 viser hvordan ChangeExplorer fungerer på smartklokke

2.6 Medvirkningsportaler

Medvirkningsportaler er nettsider der man kan medvirke i ulike plansaker. De har ulik utforming, men hovedfunksjonen er at man kan komme med innspill i en planprosess. Noen prosjekter har en informasjonsside med en ekstern kartløsning for innspill, mens andre har det direkte på nettsiden. Det kan være en portal som brukes fast av en by slik som Osale.ee (Toots, 2019) eller en portal for et spesifikt prosjekt slik som E16portalen.

En medvirkningsportal må kommunisere til brukerne «What to do», «Until when to do» og «How to do». (Münster et al., 2017). Dette er at plattformen skal være tydelig på hva man kan gjøre under de ulike fasene av planarbeidet og hvordan det gjøres.

2.6.1 Bruk av medvirkningsportaler i Norge

Her er en oversikt over de aktive portalene i Norge som jeg fant våren 2021. Dette er ikke en utfyllende liste, siden portalene går under mange ulike benevninger og kalles ikke alltid for en medvirkningsportal. Det er også utfordrerne å få en oversikt på grunn av at portalene har ofte en begrenset levetid siden de kun er åpne så lenge prosjektet er aktivt eller i innspillfasen. Det er ulike programmer som er brukt til portalene. Portaler med samme programvare ser nokså like ut og har ca. samme funksjonalitet.

Portaler laget i ArcGIS Hub – samme program og liknende oppsett som E16portalen.no:

Planarbeid for E6 Øyer – Frya og Sjøa -Otta
Avsender Nye Veier, (Figur 2.10)



Figur 2.10

Portal for reguleringsplanarbeidet til NTNU
Campussamling. Avsender Statsbygg og NTNU
(Figur 2.11)



Figur 2.11

Portaler med annet oppsett

Medvirkningsportal for fv.416, Øylandsdal – Dørsdal, portal der man kommer rett inn i kart og kan gi innspill og se innspillene som har kommet inn. Likhende kartportalen til byrom Kolbotn. (Figur 2.12)



Figur 2.12

Marknadsportal planforslag E6 Kvithammar – Åsen. Kartløsning med mulighet til å se ulike områder og sende innspill på epost. (figur 2.13)



Figur 2.13

E39 Mandal – Lyndal øst – nettside for prosjektet, nokså lik E16portalen med annet oppsett. (figur 2.14)



Figur 2.14

Arcgis

Medvirkningsportal for avlastet E6 ved Lillehammer. Nettside der man blar nedover for å få informasjon om prosjektet, er lenker til plandokumenter. Får «historien» i kronologisk rekkefølge. (figur 2.15)



Figur 2.15

E6 Storhove Øyer – portal nesten lik som Medvirkningsportal for avlastet E6 ved Lillehammer, har i tillegg en menylinje for å navigere på siden. (figur 2.16)



Figur 2.16

Medvirkningsportal Moelv – Roterud – lik utforming som E6 Storhove – Øyer. (2.17)



Figur 2.17

Portaler i gisblim

Medvirkningsportal for E6 Roterud – Storhove, tilsvarende oppsett som E6 Gyllan – Kvål (Figur 2.18)



Figur 2.18

Decidim

internasjonalt oppsett/program som er i utprøvningsfase i Norge

Portalen «Vi utvikler Stavanger» som legger til rette for diskusjon i forbindelse med kommuneplanen. Er ennå beta versjon (versjon under utprøving), krever innlogging for å komme med innspill. Åpner opp for diskusjon på ulike planer og i ulike bydeler. (figur 2.19)



Figur 2.19

Portalen «Sammen skaper vi Øvre Eiker» har nokså likt oppsett som portalen for Stavanger kommune, krever også pålogging for å kunne komme med innspill. Fungerer som en samleside for medvirkning i kommunen. Siden er under konstruksjon. (figur 2.20)



Figur 2.20

Trondheim kommune benytter seg også av decidim og virker som den har vært aktivt lengst av disse tre kommunene. (figur 2.21)



Figur 2.21

Del 3 Metode

3.1 Introduksjon til metodedelen

Denne delen tar for seg forskningsdesignet med metodene som er brukt for å svare på problemstillingen. Studien består av tre intervjuer med aktører som arbeider i prosjektet E16 Kongsvinger E6, gjennomgang av Facebook-sider og analyse av prosjektportalen E16portalen sammen med portalene Byrom Kolbotn og E6 Gyllan Kvål. Metodedelen inneholder også refleksjoner rundt etikk, validitet og reliabilitet til forskningsopplegget i masteren.

3.2 Forskningsdesign

I samfunnsvitenskapelig forskning er det to hovedretninger innen metode, kvalitativ og kvantitativ. Metodene handler om hvilken type data man skal samle inn og hvordan man skal analysere den. Den kvalitative metoden handler om «egenskaper ved fenomener» (Johannessen et al., 2011, s. 417) og er kjennetegnet av «åpenhet og fleksibilitet» (ibid). For å svare på problemstillingen vil det brukes kvalitativ metode fordi det er best egnet for å få en dypere forståelse for et enkelt case, og er åpnere for innspill og data utenom det forventede i en undersøkelse (Everett & Furseth, 2012). «Kvalitativ metode er særlig hensiktsmessig hvis vi skal undersøke fenomener som vi ikke kjenner særlig godt, og som det er forsket lite på» (Johannessen et al., 2011, s. 36). Det er ennå nytt med bruk av medvirkningsportaler og det er derfor ikke sikkert hvilken data man trenger. Derfor er det en fordel at det er åpnet for uventet data. Tabellen på neste side viser forskningsdesignet, med bruk av metode og hvilken informasjon som samles inn (figur 3.1).

Type	Forsknings spørsmål	Hva slags informasjon trengs	Hvilken data trenges	Hvordan samle inn data
Hoved Problemstilling	Hvordan fungerer digitale portaler, slik som e16portalen.no, som kommunikasjonsplattform for innbyggermedvirkning?	Bruke svarene fra forskningsspørsmålene til å svare på problemstillingen.		
Teoretisk	Hva slags kommunikasjon er det mellom innbyggere og fagpersoner i medvirkning?	Definere medvirkning, digitale verktøy og ulike typer kommunikasjon. Informasjon om tradisjonelle og nyere medvirkning metoder	Undersøkelser om hvordan kommunikasjon er mellom innbyggere og fagpersoner i medvirkning	Teoretiske tekster og bøker Eksempler fra annen forskning. (Münster et al., 2017) Intervjuene
Teoretisk/ Empirisk	Hvordan endres innbyggermedvirkning når den blir digital?	Hvordan den digitale medvirkningen er i forhold til mer tradisjonelle metoder. Hvilke styrker og svakheter det har.	Undersøke tidligere erfaring man har med bruk av ulike typer digital medvirkning (se tidligere prosjekter s. 28).	Artikler og tekster om medvirkning og digital medvirkning. Intervju med fagfolk i e16portalen (se innholdsanalysen s. 55) Gjennomgang av Facebook-sider
Empirisk	Hvordan brukes medvirkningsportaler til å kommunisere med innbyggerne?	Informasjon om hva som legges ut i portalene og hvordan innbyggere kan respondere på det eller om de ikke kan respondere.	Oversikt over portalene og kommunikasjonen der. Tall på hvor mange som bruker portalene (se punkt 4.4 sammenlikning av portalene, s 70)	Nettsideanalyse av portalene. (kap 4.3 s.68 og Vedlegg 2-4) Intervju med fagfolkene fra e16portalen. (se innholdsanalysen, s.55)

FIGUR 3.1 Forsknings spørsmålene trenger ulike data for å bli besvart og ulike metoder for å innhente informasjonen. Tabellen viser bruk av metode og hvilken informasjon som er innhentet til de ulike forskningsspørsmålene. Kapittelhenvisningene viser til hvor i masteren de ulike temaene presenteres.

3.3 Casedesign

Det er valgt å bruke case, som går ut på at man studerer et fenomen innen en avgrensning, slik som geografisk avgrensning. En case velges ut fra det caset man forventer å lære mest av (Bell et al., 2019, s. 64). Når det kommer til å bruke case som forskningsmetode er det skepsis til dette i forskningsmiljøet, blant annet siden man ikke kan generalisere ut fra en case og at teoretisk kunnskap verdsettes mer. Den danske professoren Bent Flyvbjerg mener at det er misforståelser om case studier som gjør at det har en så lav status blant kolleger i samfunnsvitenskapen. Han har gjennom artikkelen «Five Misunderstandings About Case-Study Research» (2006) argumentert for at om man skal kunne være ekspert i noe, så kan ikke kunnskapen kun være kontekstuavhengig. Det er ikke mulig å komme frem til generelle regler som gjelder ved alle anledninger i samfunnsvitenskapen, slik man kan i annen vitenskap. En ekspert er en som har jobbet med mange caser innen sitt fagfelt ifølge Flyvbjerg. Skal man bli en ekspert på medvirkning holder det ikke å bare kunne den generelle teorien rundt det, man må ha erfaring med hvordan medvirkningen har blitt gjennomført på flere ulike steder for å kunne tilpasse det til det enkelte prosjektet. Derfor er det valgt å bruke prosjektet *E16 Kongsvinger - E6* og tilhørende medvirkningsportal <https://www.E16portalen.no/> sammenliknet med to andre portaler for å forstå hvordan medvirkningen er gjennomført og starte grunnlaget for å bli en ekspert i digital medvirkning.

3.4 Valg av case

For å velge portaler til case ble det satt opp disse kriteriene:

- Aktiv portal
- Portal med mulighet for å sende innspill på planarbeid
- Norsk portal

Det første kriteriet er et portalen tilhører et aktivt planarbeid. Ved å velge en aktiv portal kan man selv teste ut funksjonaliteten til portalen og analysere nettsiden. I et aktivt planarbeid er det lettere å få kontakt med personer siden det er interesse og debatt om plansaken. Det andre kriteriet er at en kommune eller bedrift bruker en digital portal der det er en mulighet for innbyggerne å delta i medvirkning gjennom portalen, ikke kun at det legges ut en plan på nett med mulighet til å sende inn høringsforslag på epost. Det er valgt å bruke en norsk portal fordi Norge ligger i toppen på digitalisering (Europakommisjonen, 2020b) og egen kjennskap til det norske plansystemet.

Gjennom tidlig lesing av litteratur om digitale verktøy i planlegging kom jeg på sporet av Nye Veier og deres aktive bruk av ulike digitale portaler i planleggingen av vei. På Regjeringens sine sider kom det frem at Nye Veier er «blant aktørene som har lagt stor vekt på å gi publikum muligheter til å gi innspill – også direkte i kartløsninger» (Digitalisering av planprosessen 2020). Nye Veier har flere veiprojekter gående, og et av dem som hadde en aktiv portal er prosjektet E16 Kongsvinger – E6. I prosjektet arbeider Nye Veier sammen med Ullensaker, Nes, Sør-Odal og Kongsvinger kommune for å planlegge veistrekningen. De har en egen nettside, <https://www.E16portalen.no/>, der all saksinformasjon ligger, både om planene som utarbeides, møter og medvirkningsportal. Det er også utformet en egen medvirkningsportal for å involvere barn og unge på nettsiden, og den har aktivt vært presentert på skoler. Dette viser at det har blitt satset på ulike målgrupper og brukt ulike medvirkningsgrep for å nå ut til befolkningen.

For øyeblikket har Nye Veier problemer med medvirkningsportalene grunnet at det «må avklares formaliteter rundt behandlingsansvar for personopplysninger i portalen.» (E16portalen, hentet 25.02.2021). Dette kan vise at det trengs veiledere eller standarder rundt hvordan det digitale skal løses i medvirkningen. Det er også en interessant case siden det har blitt gjennomført medvirkning i 2020, et år der mye har blitt tvunget til å gjennomføres digitalt med hensyn til smittesituasjonen.

E16portalen er en prosjektportal der informasjon om planarbeidet på strekningen E16 Kongsvinger til E6 er samlet. Den har vært åpen siden varsel om planoppstart i mai 2020 og har også blitt brukt under høring av planprogrammet høsten 2020. Det har kommet inn mange innspill via portalen som kan ha noe å si på hvor mye data man kan få ut ifra casen. Store infrastrukturprosjekter slik som dette påvirker mange og fører til mye debatt som gjør det naturlig at flere blir engasjert og har et ønske om å bruke medvirkningsmulighetene som er tilgjengelige. Det er ifølge Griffin og Jiao lite empirisk kunnskap om medvirkning i større skala transportplanlegging, og det trengs videre forskning på medvirkningsprosessen, ikke kun teknologien som brukes (2019). Det ses på selve kommunikasjonen som har vært på plattformen og hvordan teknologien kan støtte opp medvirkningsprosessene om den brukes riktig.

Den neste portalen som er valgt ut er **Byrom Kolbotn**. Dette er en portal for å involvere innbyggere i sentrumsutvikling til Kolbotn. Denne portalen ble valgt på grunnlag av å studere et planprosjekt som ikke handler om utvikling av vei slik som E16portalen og E6 Gyllan – Kvål. Dette er et prosjekt der resultatet endrer omgivelsene på en annen måte enn bygging av en

ny vei. Portalen består av prosjektside og ekstern side for innspill. (Nordre Follo kommune)

Den tredje portalen som er case for nettsideanalysen er **Medvirkningsportal E6 Gyllan – Kvål** (Nye Veier). Portalen har samlet både informasjon og medvirkning på samme side. Portalen ble laget for å informere og involvere de som blir berørt av ny vei mellom Gyllan og Kvål. Den er også i en tidlig fase i planprosjektet med utforming av planprogram, noe som allerede har blitt vedtatt i E16 prosjektet. Portalen er også valgt for å vise variasjonene i veiprojekter og hvordan det er mange veier til medvirkning.

3.5 Intervju

For å få en større forståelse for bruken av E16portalen, ble det gjennomført intervju med ansatte i prosjektet. Det ble gjennomført tre digitale semistrukturerte intervjuer. Spørsmålene gikk hovedsakelig ut på hvilken medvirkning det har vært gjennomført i E16 prosjektet, hvordan det har fungert å bruke digital portal og annen digitalt kommunikasjon samt erfaring og tanker rundt bruk av digitale verktøy i medvirkning. Intervjuguiden ligger i *Vedlegg 1 Intervjuguide*.

Intervju gir i forhold til et strukturert spørreskjema informanten større frihet til å uttrykke seg og komme med «erfaringer og oppfatninger», spesielt siden «sosiale fenomener er komplekse» (Johannessen et al., 2011, s. 144-145). Med å holde mer en samtale enn en utspørring, blir det mer flyt og det er lettere for informantene å uttrykke seg. Med å forklare muntlig bruker informantene mindre tid og energi på å svare på spørsmålene. Dette gjør det lettere for informantene, men gir forskeren mer arbeid med å bearbeide dataene i ettertid. Intervjuene var semistrukturerte, som betyr at spørsmålene ble brukt som en guide for å få informasjon på de samme temaene fra alle informantene.

Det ble valgt å bruke semistrukturerte intervju som er «den mest utbredte formen for kvalitative intervjuer (Johannessen et al., 2011, s. 147). Det ble sett på som mest hensynsmessig i forhold til strukturert eller ustrukturert intervju. Det strukturerte intervjuet har en begrenset fleksibilitet, mens de ustrukturerte intervjuene kan være vanskelige å sammenlikne, avhengig av relasjon mellom informantene og intervjuer (ibid). Det semistrukturerte intervjuet kommer i midten av disse og gir frihet innenfor rammene av intervjuguiden.

3.5.1 Utvalg av informanter

Informantene er de personene man får informasjon fra og i kvalitative metoder forsøker vi «å få mye informasjon (data) om et begrenset antall personer» (Johannessen et al., 2011). Hvor mange informanter man trenger avhenger av størrelsen på prosjektet, tid og økonomi. Siden masteroppgaven er et begrenset prosjekt, ble det valgt å gjennomføre få intervjuer. Det er ulike måter å velge informantene på, og det har her vært et strategisk utvalg. Ved strategisk utvalg av informanter velger man dem som kan gi «mest mulig kunnskap om fenomenet» (Johannessen et al., 2011, s. 110), altså de som har mest kunnskap om E16portalen. For å få kunnskap om prosjektet og portalen ble det gjennomført intervju med personer fra Nye Veier og deres konsulenter. Dette er fordi det er de som har utformet og arbeider med portalen. De som styrer prosjektet, kjenner best til planprosessen. Av de fem spurte deltok tre på intervju. Det ble ikke gjennomført intervjuer med politikere, siden fokuset er på det planfaglige og ikke det politiske.

3.5.2 Gjennomføring av intervju

Intervjuene ble gjennomført på videoplattformene Zoom og Teams i løpet av mars og april. Det ble valgt å gjennomføre digitale intervju grunnet smittesituasjonen med Covid-19. Intervjuene tok i underkant av en time. På forhånd hadde intervjuobjektene fått tilsendt informasjonsskriv om prosjektet på epost og signert samtykkeerklæring om at det ble tatt opptak av intervjuet. Intervjuene ble tatt opp for å bli transkribert. Det har fordeler med at man kan studere nærmere det som har blitt sagt og man er ikke avhengig av å huske alt kun ut fra notater og minne (Bell et al., 2019). Viktig informasjon kan forsvinne under intervjuet, og er det mer fokus på å notere ned svar enn å høre på respondenten og få en flyt i intervjuet. Ulempen med transkripsjon er at det er en tidkrevende prosess (ibid.), men med få intervjuer er fordelene større enn ulempene.

3.5.3 Bearbeiding av intervjudata

For å få informasjon ut fra intervjuene er det gjennomført en innholdsanalyse der innholdet fra transkripsjonene er kodet. Innholdsanalysen fokuserer på de tre semistrukturerte intervjuene som er gjennomført i studien. Målet med dette er å forstå perspektivene til de som utformer og bruker portalene i sitt arbeid med innbyggermedvirkning.

Innholdet er delt inn i tre ulike kategorier: *digitalisering, medvirkningsportaler og kommunikasjon i medvirkningsprosessen*. De valgte kategoriene ses på som relevante å utforske basert på litteraturgjennomgangen i del 2. De er valgt ut deduktivt og har koder for ulike aspekter som undersøkes for å svare på forskningsspørsmålene. Dette er presentert i

figur 3.2

Den deduktive fremgangsmåten følger strukturering for *Deductive Category Assignment*:

- Utforming av forskningsspørsmål med teoretisk bakgrunn
- Definere kategoriene
- Utarbeidelse av koder og tabell slik som vist i figur 3.2 og 3.3
- Kode innholdet fra intervjuene
- Revidere kodene om nødvendig
- Analysere innholdet

(Mayring, 2014, kap. 6.5)

DIGITALISERING	MEDVIRKNINGSPORTALER	KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGSPROSESSEN
Digital utvikling	Bruk og utforming	Kommunikasjon i E16 prosjektet
Fordeler ved digitalisering	Bruk og utforming av E16portalen	Behandling av innspill
Digital i til forhold mer tradisjonell fysisk medvirkning		
Utfordringer ved bruk av portaler/ E16portalen		

Figur 3.2 Kategoriene og de ulike aspektene som undersøkes i innholdsanalysen

Hele analysen presenteres i del 4 figur 4.6. Tabellen er delt inn i Kategori – Kode – Utdrag fra intervju – og foreløpig argumenter. Figur 3.3 viser de to første utdragene fra intervju med koden DigF som handler om fordeler ved digitalisering. Her får man frem hva de ulike partene har trukket frem som fordeler ved digitaliseringen. Kolonnen *Foreløpige argumenter* er en samling av innholdet under ulike koder. Funnene er oppsummert under tabellen til innholdsanalysen i del 4.

Kategori	Kode	Utdrag fra intervjuene	Foreløpige argumenter
	Kode forklart første gang den brukes	Parentesen forklarer hvilket intervju sitatet er hentet fra	
DIGITALISERING	DigF1	«Det er jo det at Vi har jo nådd et annet publikum, kanskje med, og også ha dem digitalt.» (3)	Digitale verktøy gjør det mulig å nå et mye større publikum enn de som vanligvis engasjerer seg i plansaker.
	DigF2	«Når det blir digitalt og mer åpent for alle tilgjengeliggjort bedre for alle grupper. Det er alle kommunene helt klare på at det Det er en stor positiv effekt av den koronasituasjonen Vi har hatt, at alt har vært digitalt» (2)	Det er mer åpent og tilgjengelig for alle og det er en lavere terskel for å delta.

Figur 3.3, utdrag fra innholdsanalysen som viser oppsettet på den, se figur 4.6 for hele innholdsanalysen

3.6 Nettsideanalyse

For å utforske hvordan portaler for medvirkning i Norge er bygget opp er det gjennomført nettsideanalyse av E16portalen sammen med to andre medvirkningsportaler. Analysen baserer seg på malen for nettsideanalyse fra NDLA, som fremhever innhold, oppsett og interaktiviteten til nettsiden (Aksnes, 2018). Nettsidene ble valgt ut etter de forskjellige utformingene til portalene. E16portalen, som er case for undersøkelsen, har en nettside med store informasjonsmengder og er et omfattende planprosjekt. Portalen Byrom Kolbotn omhandler et mindre planprosjekt om sentrumsutforming, mens medvirkningsportalen for E6 Gyllan – Kvål er en enklere portal for et veiprojekt. Portalene er videre redegjort for i del 4.

Det er valgt å bruke tre portaler for å kunne sammenlikne dem og se på hvilke elementer som fungerer bra og hvilke elementer fungerer mindre bra. De er valgt ut etter «information oriented selection» som betyr at det er ikke tilfeldig hvilke caser som ble trukket ut, men de ble trukket ut med bakgrunn i å få så mye informasjon som mulig ut av casene og ha varierte caser (Flyvbjerg, 2006, s. 230).

I forbindelse med nettsideanalysene kontaktet jeg prosjektansvarlige for å få tilgang på brukerdata om hvor mange som har brukt nettsidene og hvor mange som har kommet med innspill. Dette er for å få en oversikt over hvor mange som besøker og kommer med innspill på sidene og forstå om portalene har lyktes med å nå publikum.

3.6.1 Fremgangsmåte

Analysene av nettsidene er oppsummert i del 4 og ligger i vedlegg 2, 3 og 4. I analysen gikk jeg frem som om det var første gang jeg brukte nettsiden og fulgte malen til NDLA. Nettsideanalysene ble gjennomført i slutten av februar og starten av mars 2021. Her viser jeg fremgangsmåten for nettsideanalysen med en del E16portalens analyse som eksempel.

Under temaet *hypertekstualitet og struktur* gjelder det å forstå hvordan nettsiden er bygget opp og hvordan den kobler videre til andre sider. For å teste ut strukturen ser man på hvordan informasjonen er strukturert og delt inn under ulike kategorier. Det er hvordan man kan bevege seg rundt på siden fra en kategori til en annen. På E16portalen har man den hvite menylinjen oppe så lenge man er på nettsiden. Det gjør det enkelt å komme tilbake til forsiden og bevege seg mellom kategoriene *Møter og dokumenter*, *Ofte stilte spørsmål*, *Kontaktinformasjon*, *Barn og unge* og *Nyhetsarkiv*. For å se hvordan man beveger seg rundt gikk jeg inn på de ulike kategoriene og beveget meg rundt i dem.

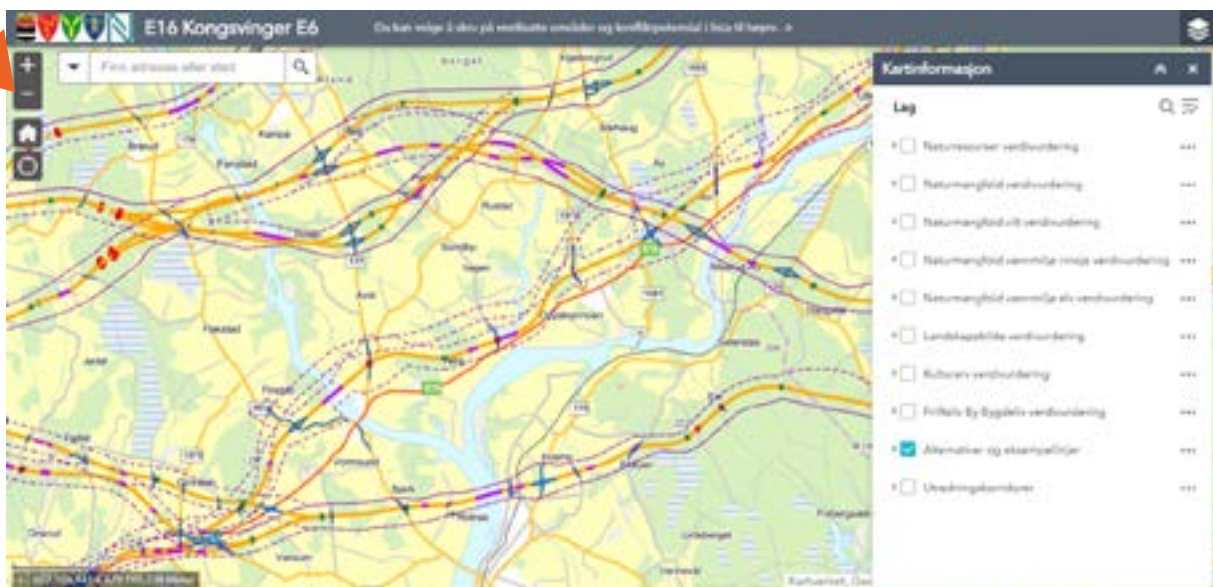


Figur 3.4 forsiden til E16portalen

Øverst i venstre hjørne, markert med sirkel i figur 3.4, er det tre streker som åpner en meny på siden der man kan velge utforsk og blant annet åpne kart. Det er ikke tydelig at de tre strekene fører til noe som kan være interessant for brukeren av siden. Symbolet blir nesten borte der oppe i hjørnet og det ikke logisk at den skal benyttes. Den åpner et panel der man kan velge *Logg på* (virker som det gjelder parter i prosjektet), *Arrangementer*, *Data*, *Dokumenter* eller *Apper og kart*. (se figur 3.5) Velger man kart kommer man inn i en kartportal der man kan justerte kartutsnitt og hvilken informasjon man ønsker i form av ulike kartlag, denne er vist i figur 3.6

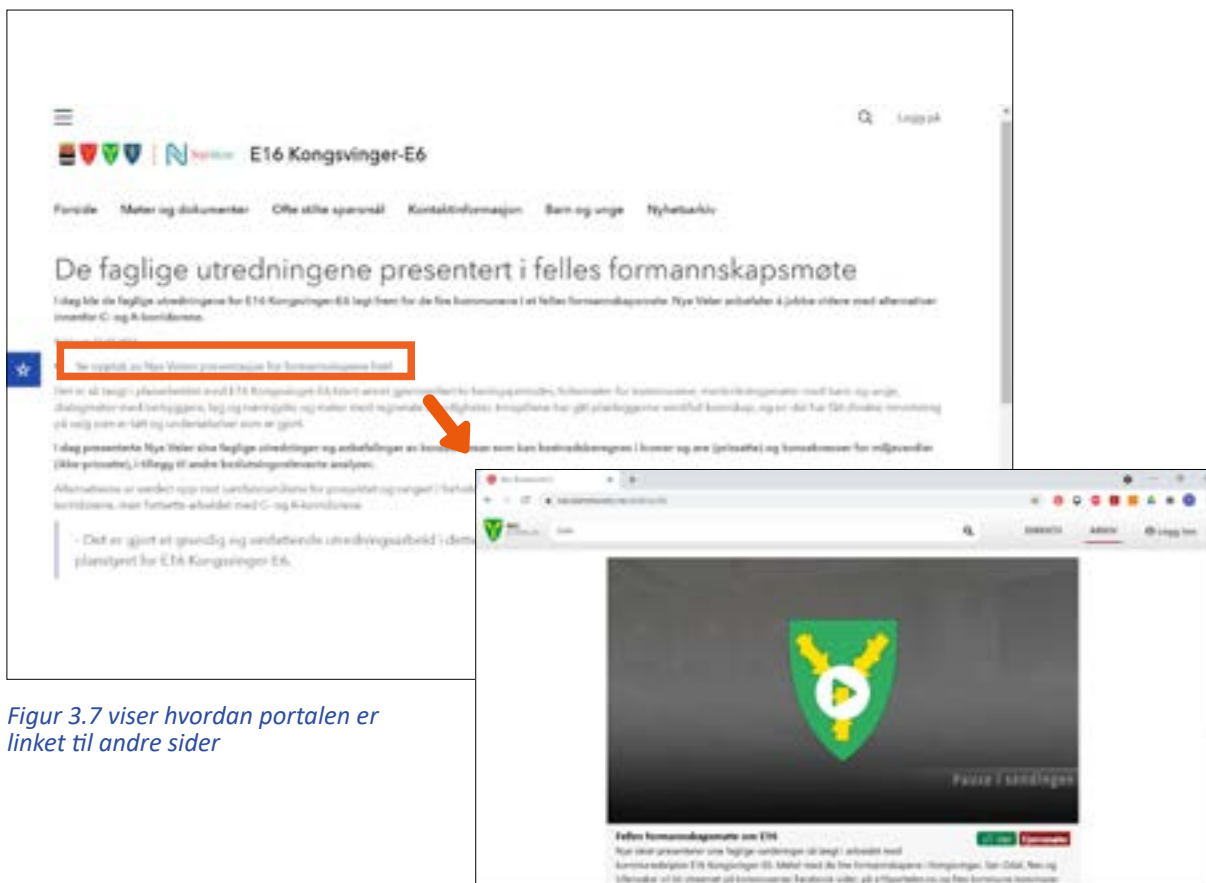


Figur 3.5 åpning av menylinjen i hjørne



Figur 3.6 kartløsning

Videre for å finne ut av hypertekstualiteten til E16portalen klikker man på de ulike lenkene og ser på hvor de leder og hvordan det henger sammen med resten av siden. Eksempel med å klikke på lenken «Se opptak av Nye Veiers presentasjon for formannskapet her!» under en nyhetssak. Med å trykke på lenken kommer man rett inn til videoen som ligger på Nes kommunes side, se figur 3.7. Man må etterpå gå tilbake til E16portalen for å lese videre på nyhetssaken. Dette vurderer jeg som litt tungvint i forhold til om lenken hadde åpnet seg i en ny fane istedenfor i samme vindu som E16portalen. Flere av de andre lenkene fører leseren inn i plandokumenter, presentasjoner eller andre møtevideoer. På grunn av alle lenkene i portalen kan den vurderes som en nettside med høy hypertekstualitet.



Figur 3.7 viser hvordan portalen er linket til andre sider

3.6.2 Bearbeidelse av nettsideanalysene

Analysen av E16portalen ble gjennomført 25. februar 2021 og det må tas hensyn til at kartet med innspillfunksjon på dette tidspunktet var inaktivt. Det er lagt ved i vedlegg 2 hvordan innspillfunksjonen fungerte for å sammenlikne de tre portalene på likt grunnlag.

Funnene fra de tre nettsideanalysene er satt sammen i *4.4 sammenlikning av portalene*. Her presenteres formålet med portalen for å forstå hva portalen skal gjøre. Videre er spørsmålet hvor i planprosessen portalen brukes fordi det er ulik input man søker i de ulike planfasene. Det neste punktet er oppbygning og brukervennlighet som går på utformingen av nettsidene og om den er lett å bruke. Til slutt er det dialog, både hvilke muligheter nettsidene har for dialog og den faktiske dialogen som måles i antall innspill som har kommet inn i prosjektene. Disse punktene er satt opp for å kunne svare på forskningsspørsmålene om medvirkningsportaler.

3.7 Sosiale medier

Det er gjort en gjennomgang av kommunene sin bruk av Facebook fra oktober 2020 til første mars 2021. Facebook er en kommunikasjonskanal der kommunene enkelt når ut til

de innbyggerne som følger dem. Det ble sett på innlegg med forbindelse til E16 prosjektet og kommentarfeltet der. Dette ble studert for å se hvordan den digitale dialogen er i E16 prosjektet utenfor den offisielle prosjektsiden E16portalen.

En oppsummering av gjennomgangen er presentert i 4.1.1. Det ble sett på hvilken type innlegg kommunene la ut, hvor mange som kommenterte under innleggene, hvilken type kommentar og hvordan kommunene responderer på kommentarene. Dette er nettsidene som har blitt brukt:

Ullensaker: <https://www.facebook.com/ullensakerkommune/>

Sør-Odal: <https://www.facebook.com/SorOdal.kommune>

Kongsvinger: <https://www.facebook.com/kongsvingerkommune/>

Nes: <https://www.facebook.com/nesimitthjerte/>

3.8 utfordringer

Grunnet situasjonen med Covid-19 har det ikke vært aktuelt å gjennomføre intervjuene fysisk. De ble gjennomført på videosamtaleplattformene Zoom eller Teams. Det var utfordrende, spesielt i det første intervjuet å få en flyt i intervjuet og ikke bryte inn når intervjuobjektet pratet. Gjennom videosamtale mister man en del av kroppsspråket og det er vanskeligere å vite når den andre er ferdig å snakke om et tema. Dette ble jeg bevisst og la heller inn lengre pauser, slik at intervjuobjektet fikk mer tid til å tenke seg om og å kunne utdype mer på spørsmålene. I et av intervjuene fikk respondenten tekniske problemer og det ble en pause i samtalen.

Transkripsjon av intervju ble gjennomført med å bruke Word dikter funksjonen og deretter rette feilene fra dikteringen. Dette var med ulik grad av suksess. Der intervjuobjektet hadde snakket i hele setninger og sammenhengende uten tenkepause fungerte det bra, men der intervjuobjektet snakket i mer usammenhengende setninger eller brukte mye fyllord ble det mer utfordrende å transkribere.

En annen utfordring har vært rekruttering av informanter. Personene som ble spurt om å delta arbeider alle med E16 prosjektet og har perioder der de er veldig travle. Det tok lang tid å få svar og sette opp tid til intervju.

Det å analysere portalene er også en utfordring siden de er under stadig utvikling. Spesielt E16portalen som har blitt fulgt over lenger tid, etter den ble valgt ut som hovedcase i masteren. På tidspunktet nettsideanalysene ble gjennomført var ikke medvirkningsportalen åpen, men den er likevel tatt med i beregningene for å kunne sammenlikne hvordan aktive medvirkningsportaler er bygget opp.

3.9 Etske betraktninger

I alle forskningsopplegg må man vurdere om det er etiske problemstillinger. Det er spesielt viktig i forbindelse med behandling av personopplysninger. Personopplysninger er informasjon som gjør det mulig å identifisere enkeltpersoner, slik som navn eller en kombinasjon av flere faktorer slik som kjønn og stilling. Sensitive personopplysninger handler om personlige faktorer hos respondenten slik som helse, politisk oppfatning og rulleblad (Johannessen et al., 2011). I forbindelse med intervjuene ble det behandlet data som NMBU kategoriserer som «data med ikke sensitive personopplysninger» (Gul data) (Fossum-Raunehaug, 2021). I det ferdige materialet er respondentene anonymisert, det vil si at personopplysningene ikke kommer frem i oppgaven. Respondentene har mottatt informasjonsskriv med samtykkeerklæring og de har fått mulighet til å stille spørsmål om opplegget før og etter gjennomføring av intervju. Planen for intervju har gjennomgått godkjenning fra Norsk senter for forskningsdata (NSD) og veileder. Denne godkjenningen er en god forsikring på at man ikke krysser noen etiske grenser.

Det har vært en etisk vurdering i forbindelse med innhenting av data fra sosiale medier og portalene. I materialet fra sosiale medier er navn og profilbilder fjernet på grunn av personvern

Oppgaven er skrevet på eget initiativ og det er ikke interesser til en oppdragsgiver som kan farge oppgaven. Forskningsopplegget har ikke kompliserte etiske problemstillinger.

3.10 Validitet og reliabilitet i forskningsdesignet

I forskningsdesign må man vurdere reliabiliteten (troverdigheten) og validiteten (gyldigheten) til studien. Det er både en ekstern og intern reliabilitet og validitet. Det er den eksterne reliabiliteten som handler om i hvilken grad denne studien kan bli gjentatt. (Bell et al., 2019, s. 362). Metodedelen her redegjør for forskningsopplegget og sammen med vedleggene er det mulig å gjennomføre en tilsvarende studie av medvirkningsportaler. Vedleggene inneholder

flere skjermdumper av portalene og informasjon om når de er hentet ut. Det gjør at andre kan tolke bildene, men ikke teste ut hele funksjonaliteten til nettsidene. Portalene er i stadig endring, så man ville ikke kommet frem til det samme om man i ettertid vil analysere de samme portalene.

Den interne reliabiliteten handler om de som arbeider sammen er samstemt i resultatene (Bell et al., 2019). Det er i dette forskningsopplegget kun vært undertegnede som har behandlet dataene. Dette kan svekke troverdigheten til resultatene. For å veie opp for dette har det vært en tett dialog med veileder og i forbindelse med intervjuene har transkripsjonen blitt sendt til intervjuobjektet for gjennomlesing. Man er selv subjektiv og dette vil prege arbeidet, men bevisstheten om dette er med å styrke troverdigheten.

Validiteten handler om gyldigheten av studiet. Den eksterne validiteten handler om i hvilken grad man kan generalisere ut fra studien (Bell et al., 2019, s. 363). Dette er en kvalitativ studie og man kan derfor ikke generalisere. Dataene fra undersøkelsene øker forståelsen for e16prosjektet og portalene og viser hva som skjer i noen tilfeller av digital medvirkning i Norge.

Intern validitet er hvor godt egnet studiet er til å svare på problemstillingen. Med å følge metodene her svarer man på spørsmålene ut ifra perspektivet til planleggere i E16prosjektet og et utvalg norske medvirkningsportaler. Man kan ikke generalisere, men kan peke på utfordringer og muligheter som ligger i bruk av medvirkningsportaler som kommunikasjonsplattformer og dermed svare på hvordan de fungerer.

DEL 4 Funn

I denne delen presenteres funnene fra intervju og nettsideanalysene. Det starter med en oversikt over E16 prosjektet med deres bruk av sosiale medier, folkemøter og høringsinnspill. Detaljer fra intervjuene brukes sammen med funnene, og hovedinnholdet fra intervjuene presenteres i innholdsanalysen figur 4.6. Etter innholdsanalysen av intervjuene presenteres nettsideanalysene med en sammenlikning av E16portalen, Byrom Kolbotn og E16 Gyllan – Kvål.

4.1 E16 prosjektet

Her er en kort oversikt over prosjektet E16 Kongsvinger E6 og medvirkningen som er gjennomført i forbindelse med høring av planprogram. Denne oversikten forklarer rammene rundt E16portalen og medvirkningen i prosjektet. Som det går ut ifra litteraturen, er det ofte en kombinasjon av medvirkningsmetoder som brukes i et prosjekt. Derfor ses portalen sammen med resten av prosjektet.

På deler av strekningene mellom Kongsvinger og E6 er det allerede blitt vedtatt kommunedelplaner, eller vei har blitt bygget. (*Planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6*, 2020, s. 13). Det er en lang og litt vond historie med denne veiutbygningen forklarer ordfører og styreleder Knut Hvithammer. Det har tidligere vært Vegvesenet som har utarbeidet planer, og prosjektet var en stund prioritert i NTP (Nasjonal Transportplan). Men etter nye krav gir den tidligere planlagte veien for lite samfunnsnytte og har derfor mistet prioritering. På grunnlag av dette har kommunene ønsket fortgang i prosessen og fikk dermed Nye Veier til å ta prosjektet inn i sin portefølje. Målet er å finne en ny korridor som gir nok samfunnsnytte slik at veistrekningen kan bli realisert for å spare liv og tid. Ordførerne er glade for engasjementet. Det er både folk som er glade for ny vei og mange som er redde for konsekvensene på deres nærmiljø sier Hvithammer. Det trengs et godt kunnskapsgrunnlag for å kunne velge den rette korridoren. (Sør-Odal kommune, 2020)

Siden det har vært en så lang prosess har det ført til at mange har motarbeidet vei i sitt nærområde. Det har vært «grunneierlag som er så ressurssterke de har engasjert egne advokater [...] Det er ganske heftig egentlig engasjement.» (intervju 1). Dette engasjementet ses i aksjonsgrupper slik som «Nei til ny E16 i Ullensaker» på Facebook (www.neinye16.no). Aksjonsgruppen har per 1. mars 4500 medlemmer og har sannsynligvis påvirket enkelte i kommunestyret i Ullensaker som «gjorde vedtak om at de bare ville godta en vei knyttet til Nybakk» (Intervju 3)

4.1.1 Bruk av Facebook i E16prosjektet

Facebook brukes også av kommunene i IKP som kommunikasjonskanal i E16 prosjektet. Funnene nedenfor er en kort oppsummering av hva som har vært publisert og kommentert på fra folkemøtene som ble avholdt i oktober 2020 til 1.mars 2021.

Alle de 4 kommunene har egne Facebook-sider der viktig informasjon deles med innbyggerne. I oktober ble folkemøtene sendt direkte på Facebook, der hver kommune avholdt dem på ulike dager. Siden november har det ikke vært stor aktivitet i forbindelse med E16 prosjektet. Det har blitt delt lenke til videomøtene som har blitt avholdt i det interkommunale samarbeidet. I Sør-Odal har det vært noen få kommentarer under slike møtevideoer, og kommunen har svart på tekniske og praktiske spørsmål.

Det samme kan ses under den ene videoen til formannskapsmøtet delt på Nes kommune sine sider. Her er det en diskusjon på rundt 40 innlegg på valg av korridor og spørsmål om samfunnsnyttene med å bygge mer vei. Det er spesielt en person som har kommet med mange kommentarer og spørsmål, og noen andre har svart på noen av disse og kommet med egne innspill. Det er en negativ tone mot prosjektet og bygging av ny vei. Kommunen har ikke kommentert noe her. Eksempel på slikt innlegg er figur 4.1



Figur 4.1 eksempel på kommentarer på Facebook

I Kongsvinger og Ullensaker er det ikke noen kommentarer under møtevideoene, kun noen spørsmål knyttet til stengingen av portalen i Ullensaker (se figur 4.2). Det er et innlegg alle de fire kommunene la ut når portalen ble utilgjengelig, og med et løfte om mer informasjon. Dette er ikke noe som har blitt funnet på Facebook sidene.



Figur 4.2 skjermdump av Ullensaker kommune sitt innlegg om at E16portalen var midlertidig stengt, samme innlegg var på alle de fire kommunenes Facebooksider

I alle kommunene har det vært mye kommentarer og diskusjoner i kommentarfeltene under de digitale folkemøtene som ble avholdt i oktober 2020. På Facebook sidene til Kongsvinger og Sør-Odal var det rundt 70-80 kommentarer, mens det i Ullensaker og Nes var rundt 300 – 400 kommentarer. Dette kan ha sammenheng med folketallet i kommunene, der Ullensaker og Nes har størst befolkning. En del av spørsmålene har blitt besvart av kommunen på en veldig offisiell måte, og ofte med henvisninger til ulike dokumenter og planer. Det virker som en del av innbyggerne ikke er fornøye med de svarene de får, og flere er imot hele prosjektet med å bygge vei. Figur 4.3 viser et eksempel på kommentar som kom frem under folkemøtet i Ullensaker kommune.



Figur 4.3 Kommentar under folkemøte

4.1.2 Folkemøter

Folkemøtene ble holdt på ulike dager i kommunene, men det var den samme presentasjonen som ble holdt slik at alle mottok lik informasjon. Det var ca. 900 deltakere på møtene som per 13. november hadde 23 000 visninger. Folkemøtene var og er tilgjengelige fra link enten fra E16portalen.no eller Facebook-sidene til kommunene. Møtet gikk direkte på Facebook der man kunne komme med spørsmål i kommentarfeltet eller sende inn SMS. Disse spørsmålene ble besvart underveis, og noen ble samlet og ble stilt til et panel med politikere og fagfolk.

I tillegg til folkemøtene så har også styremøter blitt sendt direkte, og ligger ute på Sør-Odal sin videoplattform for styremøter. Her samles alle møtene i IKP og den mest sette videoen av alle er *Informasjonsmøte om E16* som var felles for kommunestyrene. Den ble publisert 28.05.2020 og har 708 visninger per 7. april 21.

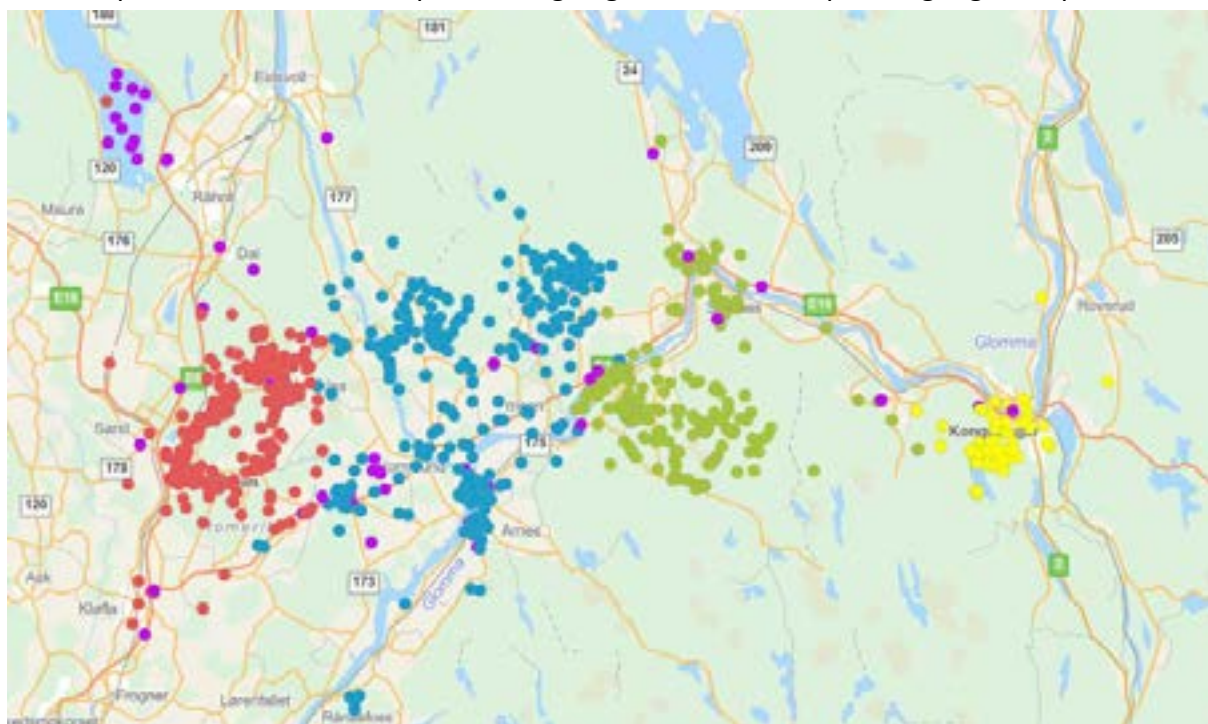
4.1.3 Høringsinnspill

Høsten 2020 var planprogrammet på høring. Tidslinjen viser høringsperioden for planprogrammet:



Figur 4.4 Tidslinje høringsprogram (E16portalen)

I Høringsrunden kom det inn ca. 1180 innspill, hovedsakelig gjennom E16portalen, men også noen på epost. 490 av disse var innspill fra barne- og ungdomsportalen. Av alle innspillene var ca. 900 av dem fra privatpersoner. Innspillene går mye ut på bekymring for at natur og rekreasjonsområder skal bli ødelagt/få lavere kvalitet. Privatpersoner har ønske om å skjerme bolig, natur og jordbruk (IKP, 2020). Innspillene er delt inn etter kommuner og fagområder. Alle innspillene ble samlet i E16portalen og i figur 4.5 vises innspillene geografisk plassert.



Figur 4.5 viser innspill etter høring av planprogram, kategorisert etter kommune, Ullensaker rødt, Nes blå, Sør-Odal grønt og Kongsvinger gul, lilla er kommuneuavhengig eller gjelder mer enn en kommune.

Innspillene fra private handler ikke så mye om innholdet i selve planprogrammet. De inneholder «opplysninger om områder som er viktige i lokalmiljøet, f.eks. friluftsområder eller naturområder. Svært mange omhandler også ønske om at korridoren skal legges utenom spesielle områder, eller at det skal velges en annen korridor.» (IKP, 2020, s.134). Det er også flere som kommenterer på at «medvirkningsprosessen har vært mangelfull» (Oppsummering uttalelser planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6, 2020, s. 32)

Etter høringen er den største forskjellen ut ifra innspillene at det ble opprettet ett nytt

punkt som heter *bomiljø og folkehelse*, som handler om å få inn folkehelseperspektivet i utredningskorridorene.

4.2 Innholdsanalyse av intervjuene

Figur 4.6 viser innholdsanalysen av de tre intervjuene som ble gjennomført med ansatte i E16prosjektet. Den tar for seg kategoriene digitalisering, medvirkningsportaler og kommunikasjon i medvirkningsprosessen (e16prosjektet). En oppsummering kommer etter tabellen.

Digitalisering går ut ifra kap. 2.5, for å forstå den digitale utviklingen i medvirkningen opp mot digitaliseringen som ses i samfunnet. Hvordan de tradisjonelle metodene for medvirkning ses opp mot de digitale metodene. Både styrker og svakheter blant begge trekkes frem. Spesielt med fokus på fordelene og utfordringene med å bruke E16portalen i prosjektet.

Kategorien medvirkningsportaler tar for seg bruk og utforminger av portaler, spesielt E16portalen. Den kan ses opp mot tabell 2.2, som trekker frem utfordringer og muligheter for ulike tekniske verktøy, og hvordan de har fungert.

Kommunikasjonen i medvirkningsprosessen handler både om kommunikasjonen på E16portalen og ellers i prosjektet. Det gir forståelse for hvilken type kommunikasjon som er gjennomført, se figur 2.5, om det er toveis eller enveis kommunikasjon. Behandling av innspill er også sentralt under kommunikasjon, siden det er den offisielle måten befolkningens stemme kommer frem og bearbeides i prosjektet. Kommunikasjonen henger også sammen med teorien og modellene for medvirkning i del 2.

Kategori	Kode	Utdrag fra intervjuene	Foreløpige argumenter
	<i>Kode forklart</i>	<i>Parentesen forklarer hvilket intervju</i>	
	<i>første gang den brukes</i>	<i>sitatet er hentet fra.</i>	
DIGITALISERING	DigUt1 Digital utvikling	«Vi har blitt nødt å forholde oss til at vi ikke har kunne ha fysiske møter har jo gjort at vi har hoppet mange mange mil fremover, [...] hadde Jo aldri lært dette på en naturlig måte, ved å bare å ta det sånn gradvis i bruk, så Jeg tror [...] samfunnet har kommet langt [...] bruken av digitale møter.» (1)	Situasjonen med covid-19 pandemien har tvunget prosjektet til en digital fremgang som eller ikke hadde kommet naturlig. Man har kommet langt på kort tid og det vil videre være mye bruk av digitale løsninger.
	DigUt2	«Det er en stor positiv effekt av den koronasituasjonen vi har hatt, at alt har vært digitalt. [...] Det er noe som har kommet for å bli.» (2)	
DIGITALISERING	DigUt3	«Det er helt vanlig det og alle prosjektene kjører jo sånn digital informasjon og stort sett en ekstern medvirknings portal eller egen side» (1)	Det er flere prosjekter som bruker digitale portaler og det begynner nå å bli mer vanlig, men er ennå såpass nytt at man ikke vet helt hvordan man skal håndtere regelverket rundt digitale portaler.
	DigUt4	Det er ikke mange andre digitale prosjekter som har gjort, det begynner å bli nå.» (2)	
	DigUt5	«portaler og sånt, det tror jeg og blir bare mer og mer utav. Så må man bare finne ut hvor grenselandet er mellom GDPR og offentlighetsloven. Hvordan man Skal håndtere det» (3)	

DIGITALISERING	DigUt6	«veldig mange flinke datakyndige personer [...] Når du legger ut informasjon så tilgjengeliggjør du det, og også på en måte som gjør at det kan lastes ned og bearbeides [...] litt i den retningen noen har interesse av. Det er jo en effekt av digitalisering som vi også ser.» (2)	Digitaliseringen gjør det enklere for personer å danne interessegrupper på sosiale medier slik som Facebook og skaper muligheter for å endre informasjonen man finner på nettsider. Dette kan gjøre at usann informasjon brukes for å fremme personlige meninger.
	DigUt7	«en del av det digitale samfunnet vi har [er] at Facebook gjør det mulig å danne interessegrupper» (2)	
DIGITALISERING	DigF1	«Det er jo det at vi har jo nådd et annet publikum, kanskje med, og også ha dem digitalt.» (3)	Digitale verktøy gjør det mulig å nå et mye større publikum enn de som vanligvis engasjerer seg i plansaker. Det er mer åpent og tilgjengelig for alle og det er en lavere terskel for å delta.
	Fordeler ved digitalisering		
	DigF2	«Når det blir digitalt og mer åpent for alle tilgjengeliggjort bedre for alle grupper. Det er alle kommunene helt klare på at det det er en stor positiv effekt av den koronasituasjonen vi har hatt, at alt har vært digitalt» (2)	
	DigF3	«grupperinger som sier at nå har vi [...] orket kommet med innspill. Dette var jo så enkelt, så og vi synes det er kjempebra at vi får så mye informasjon på portalen.» (3)	
	DigF4	«Hvis du har fysiske møter da så er det Jo ofte de som er veldig sånn en kritiske eller kanskje det er en som er veldig engasjert og tar liksom hele det hele møtet [...] de som er litt mer forsiktig eller de som kanskje til dels er	

		positive til prosjektet de tør Jo ikke å reise seg og så var den tilsvarende rollen da.» (1)	
	DigF5	«kjempestore fordeler å kunne nå til mange, mange flere gjennom å tilrettelegge digitalt, og uansett om du har fysisk møte, så vil du streame det og gjøre det tilgjengelig.» (2)	
	DigF6	«at det blir mye mer tilgjengelige og det blir tilgjengelig for alle. Du kan sitte hjemme i stua di og å få med deg det som skjer.» (2)	
DIGITALISERING	DigF8	«i større grad tilpasset den tid de ville ha den informasjonen» (1)	Tidsmessig kan man selv velge når man ønsker informasjon om prosjektet og de som arbeider i prosjektet sparer masse tid på å ikke måtte reise.
	DigF9	«tror Jeg vel kanskje at digitale prosesser det gjør det også veldig effektivt da vi vi reiser mindre. Vi bruker mindre tid på å bevege oss å forflytte oss i møter og så videre. Så det gir Jo en mulighet til å være veldig effektiv sånn tidsmessig.» (2)	
DIGITALISERING	DigF10	Her [digitale folkemøter] får alle [forhåpentligvis] en balansert informasjon og så kan de gå Inn og se det etterpå.» (1)	Folkemøter og politiske møter har blitt mer tilgjengeliggjort og alle kan fra egen telefon følge med på hva som diskuteres og få «balansert informasjon».
	DigF11	«Folkemøter og politiske møter og sånn er det jo mulig å koble seg opp på telefonen og se, og da har du jo god kvalitet da. så det må få informasjon, er jo det veldig tilgjengelig for alle. Så	

		<p>bare der har jo teknologien gått veldig framover, så man trenger Jo ikke teams, eller zoom eller annet for å for å hente informasjon.» (2)</p>	
DIGITALISERING	<p>DigTm1</p> <p>Digital i til forhold mer tradisjonell fysisk medvirkning</p> <p>DigTm2</p> <p>DigTm3</p>	<p>«Sånn som vi arrangerte det digitale folkemøte, så var det vanskelig å få til, fordi at den eneste kommunikasjons kanalen inn til oss var chatt. Ja de kunne ikke komme der og ha et liveshow for å si det sånn og komme med sitt syn.» (3)</p> <p>«Nådd et annet publikum, kanskje med, og også ha dem digitalt. At ikke er i gåseøyne, bare menn 50 pluss som ofte er overrepresentert på åpne møter» (3)</p> <p>«så du får sånn veldig sånn ensidig, kanskje negativt fokus i møter vi har fysisk.» (1)</p>	<p>Med digitale møter når man et bredere publikum, ikke kunde som er veldig sterkt engasjert i saken, da gjerne med sterke kritiske kommentarer til planen. Det stenger mer av for at man kan holde en appell, men åpner opp for at flere kan kommunisere.</p>
DIGITALISERING	<p>DigTm4</p> <p>DigTm5</p>	<p>«Det er høyere terskel for å møte fysisk i et politisk møte enn nå gå inn i møtet på den saken du ønsker å høre på når det ligger tilgjengelig på streaming.» (2)</p> <p>«kontordag for eksempel har jeg alltid hatt god erfaring med, at folk enten kunne komme på rådhuset og sette seg ned og se på et kart og få dette mer forklart» (1)</p>	<p>Det er lettere å følge politiske møter digitalt, men det er ennå kvaliteter med å kunne møte fysisk for mer uformelle møter slik som åpne kontordager.</p>

DIGITALISERING	DigTm6	«blir veldig fort å skrive noe i kampens hete, som er kanskje er mindre gjennomtenkt enn om du hadde formulert i en E-post eller i et brev.» (2)	Det er ulikheter i digital kompetanse og spesielt voksne trenger mer nettvett. I diskusjoner på nett kan det komme en del kommentarer som ikke er så heldige, som ville vært unngått ved å heller sende inn en kommentar til prosjektet eller ved å diskutere muntlig.
	DigTm7	«den digitale kompetansen er veldig forskjellig» (2)	
	DigTm8	«Voksne trenger mer nettvett generelt, men har ikke vært et stort problem i dette prosjektet.» (2)	
DIGITALISERING	DigTm9	«Så alt i alt så er det mer oppsider enn nedsider ved digitalisering av medvirkningsprosesser, etter min vurdering, og diskusjon vi har hatt både i kommunene og prosjektet om det her.» (2)	Det vurderes slik at e16 prosjektet har hatt mye mer fordeler enn ulemper med bruk av digitale verktøy i planprosessen.
DIGITALISERING	DigUp1 Utfordringer ved bruk av portaler/ E16portalen	«Og at teknolog gir nye muligheter, men er også det er dataen blir lett tilgjengelig og man må finne en balansegang. Mellom personvern og offentlighetsloven» (3)	Det er spesielt utfordringer med personvern med å samle inn informasjon på medvirkningsportaler. E16portalen måtte stenge ned innspilledelen på grunn av uklarheter rundt personvern. Man må ha samtykke for å samle inn personopplysninger og være tydelig på hvordan de vil brukes på portalen. Barn og unge anonymiseres for å sikre deres personvern.
	DigUp2	«har gjort en juridisk vurdering av om man oppfyller kravene til GDPR, så etter forrige runde så har man faktisk valgt å ta ned den prosessen eller den portalen for å være på den sikre siden» (2)	
	DigUp3	«Det er ikke mange som har gjort det, så her er det sånn at vi er nok i grenseland på en konflikt mellom det	

som står i offentlighetsloven og det som er GDPR skrivet» (3)

DigUp4 «ved høringen planprogrammet så kom det inn 290 innspill i den barne- og ungdoms portalen. Der ble jo bruker anonym, nettopp på grunn av personvern» (2)

DigUp5 «Det er viktig at du får et samtykke.» (1)

DigUp6 «Så det vi bør gjøre neste gang, det er det at folk må trykke på en knapp, som du ofte får du når du skal oppgi personopplysninger, og det å gjøre folk oppmerksom på at dette blir offentliggjort på en sånn og sånn måte, vil du det eller ikke.» (3)

**MEDVIRKNINGS-
PORTALER**

MpBu1
Bruk og
utforming

Nye Veier har «stort sett lagt opp til sånne såkalte medvirknings portaler og den er ofte på en sånn ekstern side som egentlig rådgiveren vår styrer» (1)

Det er for Nye Veier nå vanlig å legge opp til bruk av medvirkningsportaler i prosjektene. Portalene er gjerne delt i en

MpBu2

«Det er noen andre som har gjort det også, men det er veldig, veldig nytt, for å si det sånn» (3)

informasjonsdel og en innspilddel, og styres ofte av rådgivere. Siden det er relativt nytt med bruk av portaler må

MpBu3

«Det er helt vanlig det og alle prosjektene kjører jo sånn digital informasjon og stort sett en ekstern medvirknings portal.» (1)

man utvikle de videre for å finne et oppsett som flest mulig blir fornøyd med og være en seriøs informasjonsformidler.

MpBu4

«modningsprosess som man må legge ned med i sånne type oppsett [og man

		må finne] et grensesnitt som de fleste liker» (3)	
	MpBu5	«Vi har Jo vært digitale i stort sett alt Vi har gjort i alle plan prosjekter som har startet opp siden i mars i fjor. og det har Jo vært ganske mange av de Nye Veier sin regi.» (1)	
MEDVIRKNINGS- PORTALER	Mp16Bu1	«Alt materiale er lagt ut på portalen, løpende, og det er jo veldig tilgjengeliggjort da sammenlignet med mange andre planprosesser der man jobber i det skjulte» (2)	Det er arbeidet mye for at informasjonen i prosjektet er tilgjengelig og at det skal være enkelt å klikke seg inn i portalen og gi innspill. Det mangler at innspillene ligger åpne for alle selv om dette var intensjonen. Det har vært mange endringer underveis på portalen.
	Mp16Bu2	«Normalt ville du brukt den kommunale siden, men siden dette er et samarbeid mellom 4 kommuner så har vi laget den prosjektportalen» (3)	
	Mp16Bu3	«består av 2 deler, en informasjons del og en medvirkningsportal, så i de høringsrundene som har vært, så har man kunne gå inn til direkte i portalen å legge inn sine innspill. [...] har jo ønsket vært at disse innspillene kan ligge åpent i en portal» (2)	
	Mp16Bu4	«de høringsrundene som har vært, så har man kunne gå inn til direkte i portalen å legge inn sine innspill» (2)	
	Mp16Bu5	«det det som mangler da at folk skal som sagt kunne finne sin egen merknad» (1)	

	Mp16Bu6	«det at du kunne klikke deg inn i den E16portalen og på en måte kjapt klikke inn i kartet hvor du skal komme med kommentar til prosjektet og skrive kommentarer rett inn og kanskje møte et brukergrensesnitt som en yngre befolkning har mulighet til å også bruke» (3)	
	Mp16Bu7	«det har vært veldig stor endring på vår portal» (2)	
MEDVIRKNINGS- PORTALER	Mp16Bu8	«Vi lever i et informasjonssamfunn der flyter over av informasjon, så det er jo vanskelig å nå ut uansett. Men [jeg] syns [vi/E16portalen] har lyktes med å samle alt på ett sted, og det er en stor fordel.» (2)	E16portalen legger opp til deling av informasjon som kommer fra planarbeidet. Det er ikke et åpent diskusjonsforum slik som eksempel Facebook legger opp til. Dette er for å unngå
	Mp16Bu9	«Jeg tror [...] at flere er mer skeptisk til informasjonen som kommer bare på en Facebook side enn hvis du har det på [...] faglig portal» (3)	diskusjoner som blir usaklige og vanskelige å følge med på. Portalen skal være en samling av pålitelig informasjon.
	Mp16Bu10	«Blir jo ikke en sånn diskusjons plattform som du ofte har under en Facebook side sant, det ligger jo ikke E16portalen opp til» (3)	
	Mp16Bu11	«Det er nettopp det spin-off diskusjoner er [...] er vanskelig å ha kontroll på.» (3)	
	Mp16Bu12	«Man har jobbet målrettet med det, også fordi ikke alle har vært fornøyd og synes at det har vært lett nok å finne fram til informasjon der» (2)	

	Mp16Bu13	«Det er jo fordi at du der har mulighet å legge ut «riktig informasjon» men du må da være tro mot at det du legger der skal være faglig og oppriktige ting» (3)	
MEDVIRKNINGS-PORTALER	Mp16Bu14	«Jeg tror uansett at det hadde vært mye oppmerksomhet omkring dette prosjektet. Men det hadde nok vært litt andre grupper, kanskje som da tok større plass enn det man har sett nå.» (2)	Det er et prosjekt som uansett ville hatt mye oppmerksomhet, men med å ha E16portalen har de truffet flere målgrupper. Unge har fått en arena for å komme med sine tanker og mange folk er positive til portalen etter hvert som de har brukt den.
	Mp16Bu15	«også barn og unge som er veldig opptatt av samfunnet altså de bidrar jo med veldig mye og har veldig gode tanker som mulig å fange opp og ta med seg på en helt annen måte» (2)	
	Mp16Bu16	«Så jeg får veldig mye, mer og mer gode tilbakemeldinger etter hvert som folk er blitt kjent på siden.» (3)	
KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGS-PROSESSEN	KoMp1	«Vi har ikke klart å kommunisere egentlig godt nok hva en sånn planprosess innebærer av trinn i beslutning.» (1)	Det er mye arbeid å kommunisere planarbeidet på en folkelig måte. Det var vanskelig i starten for mange å forstå hvor i prosessen man er. Det er derfor viktig å tilrettelegge informasjon etter om det er fagfolk eller
	KoMp2	«dra ut det mest essensielle på en litt mer folkelig måte.» (3)	«mannen i gata» som skal lese det.
	KoMp3	«Men samtidig så har du et annet publikum som ønsker å lese det, og det er jo for mannen i gata og de kan nok bli veldig faglig tung for mannen i gata» (3)	

	KoMp4	«Det å være bevisst, hvilket publikum du til enhver tid skal legge det budskap ut til, det er hovedclue.» (3)	
	KoMp5	«Den vanlige mann i gata skjønner jo ikke plan og bygningsloven og den demokratiske prosessen vi har i Norge rundt den.» (3)	
KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGS- PROSESSEN	KoMp6	«styret [IKP] er et politisk organ, så i det øyeblikket styret får informasjon, altså faglig informasjon, så er det offentlig materiale for alle.» (2)	Informasjonen som kommer til IKP er åpen for alle og det er mange som etterspør mer informasjon. Det må hele tiden legges ut den nyeste
	KoMp7	«Mediebildet totalt er jo også viktig i et prosjekt, man må følge med på det som skjer for å høre hva som rører seg der ute.» (2)	informasjonen, som kan være litt krevende for Nye Veier, men det er del av å ha en gjennomslukt planprosess.
	KoMp8	«Men også innbyggerne, altså noen etterspør, men vi må ha bakgrunns materialet for rapportene og så vet vi trenger det, så sånn sett så føler på at man løper litt etter også, fordi at man skal være transparent da.» (2)	
	KoMp9	«siden det har vært pandemi, så har jo alt skjedd digitalt» (2)	
KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGS- PROSESSEN	KoMp10	«folk som prøver å hjelpe oss å [] fremskaffe et kunnskapsgrunnlag.» (1)	Det er mange som hjelper prosjektet og kommer med informasjon som er viktig for Nye Veier. Det krever tilbake at Nye Veier må

	KoMp11	«I tillegg har vi hatt godt samarbeid med ungdomsrådene i kommunene» (3)	tilgjengeliggjøre sin informasjon.
	KoMp12	«At alt skal være veldig tilgjengeliggjort, da sammenliknet med mange andre planprosesser der man jobber i det skjulte» (2)	
	KoMp13	««Det er jo positivt å og bra om man får engasjement og innspill, men det er også litt krevende fordi at man da blir sett veldig i korta og må jo hele tiden gi ut det som ligger der» (2)	
KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGS-PROSESSEN	KoBi1	«Etter mitt skjønn, etter det jeg har holdt på med planlegging, så er det mer er normalt for å si det sånn» (1)	Det har kommet inn flere innspill enn forventet til planprogrammet og man har ikke sett før at det er et så stort engasjement i liknende planprosjekter.
	KoBi2	«Nye veier eller andre som er involvert i prosjektet sier vel at de aldri har opplevd så mange høringsinnspill til et planprogram som det man har fått her» (2)	
	KoBi3	«Vi har hatt flere høringsrunder enn det som er vanlig i dette prosjektet, og man har jo fått veldig, veldig mange innspill.» (2)	
KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGS-PROSESSEN	KoBi4	«så har jo prosjektet hatt god nytte av de høringsrundene for å hente informasjon og å supplere den kunnskapen som allerede ligger i offentlige register» (2)	Alle innspillene har blitt samlet i E16portalen og er tilgjengelige for ansatte i prosjektet. De har hatt god nytte av informasjonen som har kommet inn i

KoBi5	«Jeg mener alt har kommet inn av innspill har faktisk blitt registrert i portalen [E16portalen] og hvis det var for eksempel Avinor eller om det var fylkesmannen i Viken som jo sånn bare generelle kommentarer så er de bare lagt en plass samlet i en klynge da.» (1)	høringsrundene og innspillene har ført til justeringer på planprogrammet.
KoBi6	«Så vil absolutt si at den høringsprosessen medførte noen justeringer på planprogrammet» (2)	

Kodene som er brukt i denne innholdsanalysen og hvor mange eksempler for hver kode:

DIGITALISERING

DigUt Digital utvikling (7)

DigF Fordeler ved digitalisering (11)

DigTm Digital i til forhold mer tradisjonell fysisk medvirkning (9)

DigUp Utfordringer ved bruk av portaler/ E16portalen (6)

MEDVIRKNINGSPORTALER

MpBu Bruk og utforming (5)

Mp16Bu Bruk og utforming av E16portalen (16)

KOMMUNIKASJON I MEDVIRKNINGSPROSESSEN

KoMp Kommunikasjon i E16 prosjektet (13)

KoBi Behandling av innspill (6)

Figur 4.6, Innholdsanalyse av de tre semistrukturerte intervjuene med ansatte i prosjektet E16 Kongsvinger E6 som har kunnskap om medvirkningen i prosjektet og bruken av medvirkningsportalen.

4.2.1 Oppsummering av funnene i innholdsanalysen

Denne oppsummeringen baserer seg på utsagnene fra de tre intervjuene med fagpersoner i E16 prosjektet.

Bruken av digitale portaler blir mer vanlig, og grunnet Covid-19 situasjonen har overgangen til kun digital medvirkning gått hurtig. Fordelen med digitale portaler er at man enkelt når et mye større publikum, og det er for mange lettere å engasjere seg i plansaker og komme med innspill. Dette gjelder spesielt et yngre publikum enn de som pleier å engasjere seg ved fysiske møter. Politiske møter og folkemøter blir mer tilgjengelige, og man kan selv velge når man ønsker å se dem.

I prosjektet fikk man inn mer innspill enn forventet. Alle innspillene ble samlet i portalen og gjennomgangene av dem førte til endringer i planprogrammet, samt sikret et større kunnskapsgrunnlag i prosjektet.

Det er ulik digital kompetanse og det er generelt viktig med nettvett for å få saklige diskusjoner på nett. Siden diskusjoner krever mye styring for å unngå feilinformasjon, ble det valgt å ikke ha diskusjon på E16portalen. Det ble fremhevet at portalen skal være en samling av pålitelig informasjon og et sted der alle parter skal få lik informasjon. Under folkemøtene endres diskusjonsformen når de er på internett. Tidligere har kun noen få kommet til orde under diskusjon i folkemøtene, og dette har gjerne vært noen som holder en lang appell og er sterkt kritiske til planen. Med å ha kommentarfelt aktivt under folkemøtene, får mange flere stilt spørsmål og gitt sitt syn på saken.

En spesielt stor utfordring i E16prosjektet er personvernet på E16portalen. Det må være en balansegang mellom personvernet og offentlighetsloven. På grunn av at denne balansegangen ikke er oppklart, måtte kartet med kommentarer fjernes fra offentligheten. En annen utfordring er det at man hele tiden må oppdatere portalen og sørge for at prosessen er gjennomiktig. Portalen arbeider for å nå tre ulike publikum, myndighetene, politikere og «mannen i gata». Derfor må mye av innholdet tilpasses de ulike målgruppene. Dette gjøres ved forklare planarbeidet på en folkelig måte i selve portalen, mens dokumentene inneholder fagutredningene som myndighetene trenger.

Portaler er ennå ganske nytt og det kreves en del arbeid med å finne ut hvordan de skal utformes, både med tanke på personvern og brukergrensesnitt. Portalen har endret seg mye siden oppstarten, basert på tilbakemeldinger fra brukere og innad i prosjektet. Det var mange negative tilbakemeldinger i starten, men de har blitt mer positive etter hvert som portalen ble tatt mer i bruk og har utviklet seg. En del av kritikken gikk ut på at det ikke var kommunisert godt nok hvor i planprosessen man var, og hva de ulike trinnene innebærer.

4.3 Digitale plattformer i medvirkning

Det er flere digitale medvirkningsportaler som ligger ute på nett. De tre norske medvirkningsportalene E16portalen, Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål er valgt for nærmere gjennomgang. Det er kun gjennomført intervju i forbindelse med E16portalen.

4.3.1 E16portalen

Den første portalen er **E16portalen** fra Nye Veier. Denne ble valgt på grunnlag av at det har vært en aktiv medvirkningsprosess i prosjektet, både mot den generelle befolkningen og rettet mot barn og unge. Nettsiden har samlet all informasjon i portalen og dette er en felles plattform for de fire kommunene i IKP og Nye Veier. (e16portalen) Analysen er gjennomført den 25. februar 2021. Dette er på et tidspunkt der medvirkningsportalene ikke er aktive grunnet utfordringer med personvernet via portalene og det var utenfor høringsperioden. Det er likevel tatt med hvordan portalen fungerte når man kunne sende inn innspill. Dette er for å ha et likere grunnlag i sammenlikningen av portalene. Forsiden av E16portalen ses i figur 4.7 og innspillsiden i figur 4.8

Se vedlegg 2 for hele analysen av E16portalen



Figur 4.7 forsiden på E16portalen



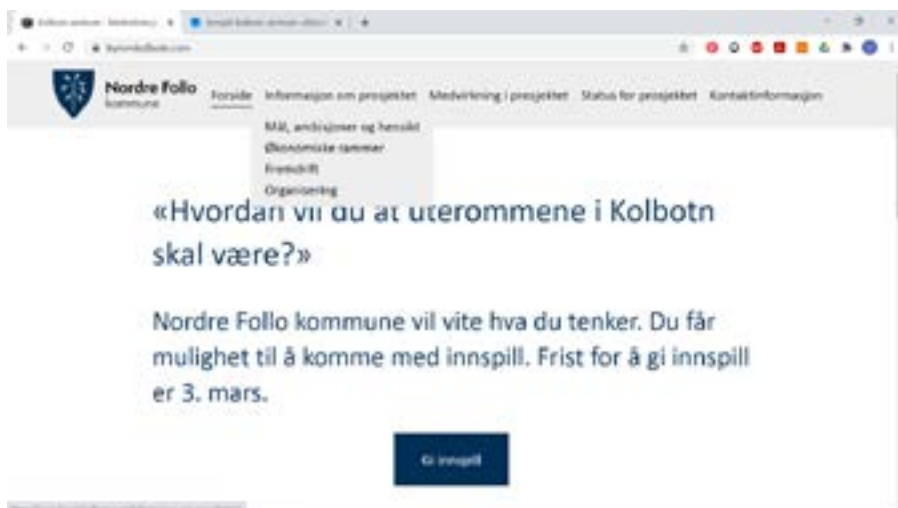
Figur 4.8 Innspillsportalen når den var aktiv på E16portalen.

4.3.2 Byrom Kolbotn

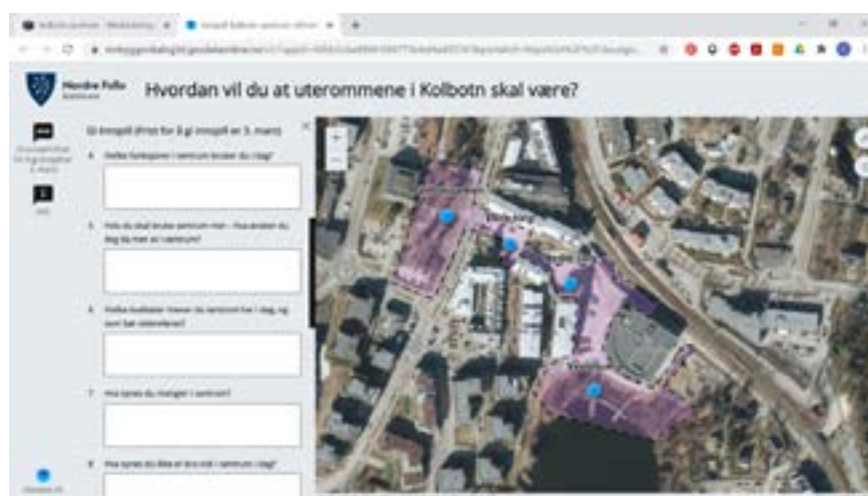
Byrom Kolbotn er prosjektsiden for planarbeidet for uteområdene i Kolbotn sentrum. Det er gjennomført en analyse av nettsiden og portalen for medvirkning i prosjektet «Hvordan vil du at uterommene i Kolbotn skal være?». «Dette er medvirkning mot *Attraktivt sentrum – det folk vil ha*» og er Nordre Follo sitt ønske om «å bygge videre på de kvalitetene Kolbotn sentrum har» og å «utforme de offentlig eide uterommene slik at de i større grad tas i bruk av hele befolkningen, både til hverdagsaktiviteter og fritidsaktiviteter, på dagtid og kveldstid.» (Nordre Follo kommune)

Bildene under viser forsiden til Byrom Kolbotn (figur 4.9) og innspillsportalen/innbyggerdialogen (figur 4.10) (per 3. mars 2021). På forsiden kan man fra menyen velge kategori og tema man vil lese om eller velge å «Gi innspill» som åpner den eksterne innbyggerdialogen. I innbyggerdialogen kan man svare på spørsmål om uterommene i Kolbotn som er markert på kartet.

Se vedlegg 3 for hele analysen av Byrom Kolbotn



Figur 4.9 forsiden
Byrom Kolbotn

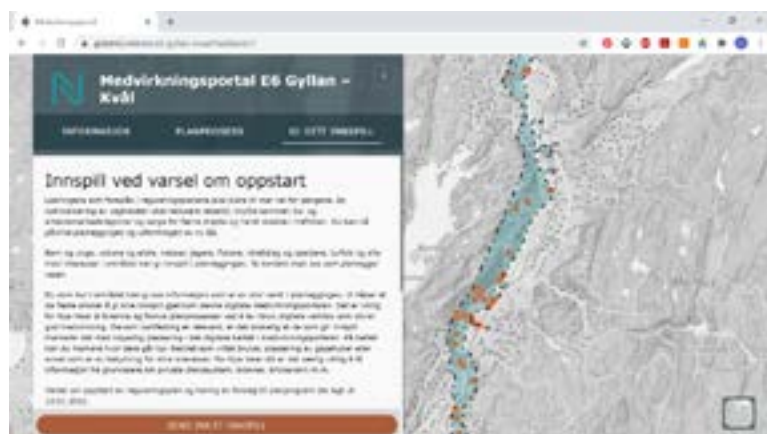


Figur 4.10
medvirkningsside
Byrom Kolbotn

4.3.3 Medvirkningsportal E6 Gyllan - Kvål

Medvirkningsportalen for veistrekningen E6 mellom Gyllan og Kvål tar for seg en del av en lengre veistrekning som Nye Veier planlegger. Portalen er laget med formålet å samle innspill fra befolkningen som berøres av planarbeidet, samt å informere dem om planprosessen. Den inviterer til å gi innspill og gjør det enkelt for brukeren å levere inn kommentarer som er knyttet til et geografisk punkt. Portalen ønsker samfunnsengasjement fra de som berøres av veibyggingen, noe som kan komme både befolkning og planleggere til gode. (Nye Veier)

Se vedlegg 4 for hele analysen av Medvirkningsportal E6 Gyllan – Kvål



Figur 4.11 viser portalen under «Gi ditt innspill». Her viser det hvor andre har kommet med innspill i portalen, men ikke hva som har blitt kommentert.

4.4 Sammenlikning av portalene

	E16portalen	Byromkolbotn	E6 Gyllan – Kvål
Avsender	Nye Veier	Nordre Follo Kommune	Nye Veier
Dato for analyse	(25.02.21)	(03.03.21)	(08.03.21)
Formål	Samle alt som skjer i det interkommunale samarbeidet med utarbeidelse av kommunedelplan for ny veistrekning og informere/involvere de som blir berørt av veien som planlegges	Samle innspill og informasjon fra kommunens befolkning for å utvikle Kolbotn sentrum til et attraktivt område og informere om arbeidet i prosjektet	Samle innspill fra befolkningen som sitter med lokalkunnskap om planområdet der det planlegges for vei.
Hvor i planprosessen brukes portalen	Har blitt brukt fra varsel om planoppstart og høring av planprogram. Arbeides nå med forslag til kommunedelplan.	Prosjekteringsfasen, i skisseprosjektfasen der man skal komme frem til et hovedgrep for utformingen.	Høring av forslag til planprogram

Oppbygging og brukervennlighet	<p>Det er mye informasjon som er samlet på nettsiden. Det er enkelt å finne frem til ulike nyhetssaker og informasjon, men når man åpner et dokument må man ofte gå ut av det for å komme tilbake til forsiden.</p>	<p>Informasjonen er samlet på nettsiden og delt inn i underkategorier. Det åpnes en ny fane for innspill. Siden gir ut all informasjon som føles nødvendig for å gi innspill til uterommene i Kolbotn sentrum.</p>	<p>All informasjon er oversiktlig samlet på en nettside. Det er enkelt å velge hvilket tema man vil lese om, bevege seg i kartet og levere innspill. Det er forklart hvordan man bruker siden og de ulike funksjonene, samt det er intuitivt hvordan man skal bevege seg rundt.</p>
Mulighet for dialog	<p>Under høring av planprogram har det vært mulig å sende innspill som er geografisk festet i kartportal. Denne muligheten har siden vært nede grunnet personvern, men forventes at tilsvarende vil åpne i høringsfasen til kommunedelplanen.</p> <p>Innspillene ble sendt inn ved å fylle ut skjema med informasjon med geografisk forankring i kart.</p>	<p>Det brukes et system som kalles innbyggerdialog der man i kartportal kan svare på ulike spørsmål om sentrumsutviklingen, som sendes som et innspill til kommunen.</p>	<p>Det er mulig å sende innspill som er geografisk stedfestet på kartet. Det forklares på siden at: «Innspillene som gis i medvirkningsportalen er på samme måte som andre innspill formelle uttalelser til plansaken. De vil følge saken i sin helhet til politisk behandling og innspillene vil være offentlige dokumenter.»</p> <p>Det gis mulighet å se hvor andre har kommet med innspill, men ikke innholdet i innspillet det eller hvem som har sendt det.</p>

<p>Faktisk dialog</p>	<p>I høring av planprogrammet kom det ca. 1180 innspill hovedsakelig gjennom E16portalen. 490 av dem gjennom barne- og ungdomsportalen og til sammen 897 innspill fra privatpersoner.</p> <p>Det ser ut som om vi har registrert 17 000-18 000 forskjellige brukere på portalen. (privat korrespondanse)</p>	<p>Det har vært 41 innspill i innbyggerdialogen og 394 som har besøkt medvirkningsportalen minst en gang. Ca. halvparten av treffene kommer fra Facebook. (Tall fra privat korrespondanse med ansatte i prosjektet)</p>	<p>For hele høringsperioden 13.januar til 16 mars er lagt inn totalt 80 innspill, av 25 enkeltbrukere. Innspill kan legges inn av en enkeltperson på vegne av flere.</p> <p>Tall for perioden (2. februar til 11. mars) der trafikken ble logget:</p> <p>«•Antall innspill: 47</p> <ul style="list-style-type: none"> •Unike brukere som har lagt inn innspill: 20 •Antall ganger nettsiden ble åpnet: 1888 •Totalt antall unike brukere av nettsiden: 641 •I gjennomsnitt åpner hver unike bruker siden 3.14 ganger. •Gjennomsnittlig tid nettsiden var i fokus/ forgrunnen:1m41sek » (privat korrospondanse)
-----------------------	--	---	---

Figur 4.12 sammenlikning av de tre medvirkningsportalene E16portalen, Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål.

DEL 5 Diskusjon og konklusjon

Diskusjonen tar opp funnene i masteroppgaven opp mot tidligere forskning. Først om hvordan medvirkningen har vært gjennomført i E16prosjektet og kommunikasjon i medvirkning. Videre diskuteres det hvordan medvirkningen endres når den blir digital og hvordan den digitale utviklingen åpner opp for nye muligheter. Så går jeg mer spesifikt inn på medvirkningsportalene E16portalen, Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål. Deretter samles diskusjonen for å svare på oppgavens problemstilling: *Hvordan fungerer digitale portaler, slik som E16portalen.no, som kommunikasjonsplattform for innbyggermedvirkning?* Det reflekteres avslutningsvis over styrker og svakheter med oppgaven.

5.1 Kommunikasjon i E16prosjektet

Det er mange ulike måter å kommunisere på i medvirkning. Figur 2.5 viser en oversikt over dette. Selv om de ulike metodene er delt inn i enveis eller toveiskommunikasjon er de i realiteten preget mye av enveiskommunikasjon. Selv om man har nettsider og apper, er det ofte ikke muligheter for dialog. På folkemøter er det ulik grad av tilpasning for dialog og spørsmål. Under folkemøtene i E16prosjektet kunne man gjennom hele møtene stille spørsmål i kommentarfeltet og få svar fortløpende. Samtidig som noen spørsmål ble tatt med videre til panelsamtalen på slutten.

I dialogmøtene er det direkte toveiskommunikasjon i medvirkning. Her sitter både innbyggere og planleggere sammen og diskuterer planen. Her er det mer åpent for å komme frem til en kommunikativ rasjonell beslutning. Det er en beslutning som baserer på hvilket argument som er best, ikke hvem som kom med den (Holsen & Moltumyr, 2001). Det er ikke sikkert at man er åpen for å endre oppfatning i løpet av diskursen. Jeg ser for meg at det er vanskelig å endre mening om en sak som har foregått lenge, men med å sitte sammen og kommunisere øker sjansen for å komme frem til en felles forståelse, selv om man ikke er enig i valget som blir tatt.

I det ene intervjuet ble det diskutert mye om viktigheten med en transparent prosess, som er at man spiller med åpne kort mot befolkningen. Dette er trukket frem av Löwner et. al. som viktig for å skape tillitt til store infrastrukturprosjekter (Löwner et al., 2020). Uten tillitt mellom partene vokser konflikten med tiden. Det har i E16 prosjektet lenge vært en konflikt

mellom de som ikke ønsker vei og de som planlegger vei. I starten da Nye Veier overtok prosjektet fikk de mye kritikk på planprosessen. Ifølge dem selv har en del av kritikken dempet seg utover i prosjektet, og de har fått inntrykk av at befolkning er mer fornøyd nå. Prosjektets demokratiske legitimitet styrkes også gjennom at Nye Veier har en transparent prosess der befolkningen involveres.

Informasjon er grunnlaget for å ta gode vurderinger (Fung, 2006), både for at befolkningen kan komme med de rette innspillene og at de rette valgene tas. All informasjon i prosjektet er samlet på E16portalen, og dette ble spesielt påpekt i det andre intervjuet. Det gjelder både informasjon til de som ønsker å medvirke og informasjon til de som utarbeider kommunedelplan. Selv om kartportalen ble tatt vekk fra offentligheten, har ennå de ansatte i prosjektet full tilgang til de kartfestede innspillene. Fordelen med å bruke medvirkningsportaler er at alle får tilgang til den samme informasjonen. Tilgang til lik informasjon er spesielt viktig i et interkommunalt plansamarbeid.

Vestre presenterer fem punkter for gjennomførelse av et vellykket interkommunalt plansamarbeid, se side 18. Det punktet derfra som er utforsket grundigst i masteren er:

- **«Gjennomføres en grundig medvirkningsprosess med folkemøter og bruk av en digital innspillportal.» (Vestre, 2019)**

I E16prosjektet har det så langt vært gjennomført en grundig medvirkningsprosess. I forbindelse med høring av planprogrammet har det vært medvirkningsmøter i alle de fire kommunene, dialogmøter og politiske møter som har blitt streamet. Det har vært mye fokus på bruk av den digitale medvirkningsportalen der de fikk inn rundt 1180 innspill på høring av planprogrammet (E16portalen). Det ble trukket frem av alle i intervjuene at det var et stort antall innspill, og at de ikke hadde opplevd så mange innspill før i tilsvarende prosjekter. Om dette skyldes bruk av portal kan ikke sies sikkert. Dette er en veistrekning der planleggingen har pågått over lang tid, og det har vært mye oppmerksomhet rundt prosjektet.

I prosjektet med E18 Dørdal – Grimstad kom det inn 1500 innspill i løpet av prosjektperioden, der ca. 500 av dem kom inn i forbindelse med høring av planprogrammet. (Ramstad et al., 2020). Det at man har fått inn over dobbelt så mange innspill i E16prosjektet tyder på at det ikke kun går ut ifra om man bruker medvirkningsportal, men også hvor mye interesse det er for prosjektet. Prosjektene Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål har til sammen fått inn 121 innspill, så det kan tyde på at det ikke har vært den samme interessen der eller det samme befolkningsgrunnlaget som påvirkes.

5.2 E16prosjektet opp mot modeller for medvirkning

Den demokratiske kuben vurderer tre ulike faktorer: *utvalg av deltakere, kommunikasjon og beslutning, autoritet og makt* (Fung, 2006). Den kan ses opp mot Arnsteins medvirkningsstige (1969). Her vil jeg plassere E16 prosjektet.

I *utvelgelse av deltakere* er det i hovedsakelig selvvalgt å bli med. Det har vært en målrettet rekruttering av barn og unge med promotering av egen portal for dem. Barn og unge er en gruppe som det skal sikres aktiv medvirkning for, etter PBL § 5-1. andre ledd (2008). E16portalen har blitt promotert, blant annet på Facebook, men man har selv valgt å bruke portalen og følge folkemøter.

Under *Kommunikasjon og beslutning* ser man at som innbygger kommer man i e16 prosjektet mest inn som tilskuer. Det er muligheter for å komme med innspill og spørsmål i prosjektet, men ikke direkte deltakelse i beslutningen. I forbindelse med høring av planprogrammet kom det ca. 1180 innspill på portalen, mens ut ifra registreringene er det rundt 18 000 ulike brukere på portalen (privat korrespondanse). Dette viser at flesteparten i befolkningen har en passiv rolle i bruken av E16portalen.

Den siste siden i kubene er *Autoritet og makt*. Det handler om hva man får ut av å delta. Som deltaker er man ofte med for å oppnå personlige fordeler. Dette innebærer at man ønsker å lære om planen og følge med på prosjektet og hvordan det påvirker en. De fleste som har besøkt E16portalen har ikke lagt igjen innspill, kun sett på siden og man kan derfor sette mesteparten av befolkningen som deltar under *personal benefits* som rollen med minst autoritet.

Autoritet og makt kan sammenlignes med trinnene på Arnstein sin stige. Fra å kun bli informert om en plan til å ha beslutningsmakt. I E16prosjektet ligger man mest på trinnet informasjon og opp mot konsultasjon. Gjennom dialogmøter, folkemøter og innspillportalen søker prosjektet input fra befolkningen. Det trekkes frem i intervjuene at dette gjøres for å sikre et større kunnskapsgrunnlag i prosessen.

Makt er noe som befolkningen må kjempe for å få (Arnstein, 1969). I E16prosjektet er det ikke slik at man må kjempe for å medvirke på trinnene med informasjon og konsultasjon. Men vil man være del av beslutningsmakten kan man gjøre det indirekte ved å påvirke

politikerne, enten ved å stemme frem dem som representerer ditt syn på saken eller drive lobbyisme.

Man må stille seg spørsmålet om hvor på stigen og kuben man skal stå. I Norge har vi et representativt demokrati der beslutningstakere er valgt av befolkningen. Med å stemme på en politiker medvirker man indirekte i planavgjørelsene. Det trenger ikke å være et mål at man skal stå øverst på stigen. Dette er fordi det er myndighetene som står ansvarlige for avgjørelsene som blir tatt, og det er derfor rett at de har siste ordet i saken. Det er heller ikke selvsagt at befolkningen vil treffe beslutninger som hensyntar alle befolkningsgrupper, natur og klima.

5.2 Digitalisering av medvirkning

Selv om Norge scorer høyt på den digitale kompetansen i befolkningen, er det ennå grupper som står i fare for å falle utenfor. Eldre og ikke-sysselsatte er mest i fare for å falle utenfor, så det vil være viktig å prioritere dem som grupper i medvirkning som man skal ta særlig hensyn til (Bjønness et al., 2021). Barn og unge har høy digital kompetanse, men kan trenge tilpasset innhold spesielt med tanke på personvern. I E16 prosjektet ble det tilrettelagt for unge med en egen medvirkningsportal for dem med anonyme innspill.

Det kan fort bli skjevfordeling i en debatt der kun en side av saken kommer frem. På tradisjonelle folkemøter er det ofte få personer som får muligheten til å snakke eller stille spørsmål, og de kommer gjerne med sterke synspunkter og holder en lang appell til publikum for å få frem sitt synspunkt. Det er da de som roper høyest som får frem sine meninger. På nett er det lettere at flere stemmer kan bli hørt. Slik som under folkemøtene i E16prosjektet der flere hundre kommentarer ble besvart. Dette kunne ikke skjedd under et fysisk møte. Likevel kan man ikke si at en internettdebatt fjerner denne skjevfordelingen. Det er ikke slik at alle har kompetansen eller ønske om å bruke tid på en plansak. Det er ikke alle interesser som automatisk vil komme frem i debatten. Det er derfor viktig å være klar over hvilke grupper som faller utenfor og ta hensyn til dem også.

Ved å studere digital medvirkning er det vanskeligere å få et inntrykk over hvem som er publikumet. Ved å forske på for eksempel folkemøter eller bylab møter man personlig deltakerne, og får et inntrykk av hvem de er og hvilken demografisk gruppe de tilhører. Det gir mer tydelig et bilde på hvem som er med og hvem som er utenfor og trenger å inkluderes ytterligere. I e16prosjektet fikk de inkludert barn og unge gjennom å opprette en egen portal

for dem og promotere den på skolene. Da kan man vite at man har fått med en gruppe som ofte uteblir i planlegging. Utfordringer med å vite hvem brukerne er fant også Griffin og Jiao i bruk av appen *Ride Report* og kartportalen *WikiMap* (Griffin & Jiao, 2019).

Skal en debatt holdes på internett trengs det spilleregler som følges. I E16 prosjektet ble det vurdert om man skulle ha muligheter til å diskutere forslagene på portalen. Dette ble ikke iverksatt på grunn av at det krever mye tid å følge et aktivt diskusjonsforum, og sørge for at feilaktig informasjon fjernes. Intervju 3 sa «Jeg tror [...] at flere er mer skeptisk til informasjonen som kommer bare på en Facebook side enn hvis du har det på [...] faglig portal». På Facebook kan alle legge ut innhold og det er ikke noe kontroll over om informasjonen er riktig. En portal fremstår som en mer seriøs plattform enn en Facebook-side. Det har vært mye fokus på at E16portalen skal være en samling av pålitelig informasjon slik at alle kommunene, prosjektteam og innbyggere sitter med det samme kunnskapsgrunnlaget. Portalen skal være en nøytral nettside. Derfor er det ikke politiske diskusjoner på siden, men det blir linket til kommunemøter der den politiske debatten blir tatt.

Facebook har blitt brukt av de fire kommunene i IKP. Kommentarene der varierer fra kritikk og motstand av prosjektet til tekniske spørsmål. Kommunene har under folkemøtene svart på debatten og som man ser i figur 4.3 er det også kritikk mot bruk av E16portalen. Personen fra Facebook ser ikke poenget med folkemøtet, om ikke kommentarene der blir tatt med videre. Til kommentaren på Facebook svarer kommunen at de tar med seg kunnskapen videre, men skal det være et innspill som svares formelt, må det sendes inn på E16portalen eller e-post. Dette viser til at «Den vanlige mann i gata skjønner jo ikke plan og bygningsloven og den demokratiske prosessen vi har i Norge rundt den.» (intervju 3) og at «Vi har ikke klart å kommunisere egentlig godt nok hva en sånn planprosess innebærer av trinn i beslutning.» (intervju 1).

Gjennom evalueringen av PBL kom det blant annet frem at digitale verktøy kan bli valgt bort på grunn av manglende kompetanse og tidspress. (Nyseth & Ringholm, 2018). På den andre siden argumenteres det for at digitale verktøy gjør at man sparer mye tid. Man trenger ikke å reise til et lokale for folkemøter eller dialogmøter. Med det første fulldigitale varselet ved planoppstart ble alle berørte varslet på samme tid, og man måtte ikke sende ut fysisk brev til flere hundre personer (*Sendte ut Norges første digitale varsel om planoppstart*, 2021). Rundt en tredjedel av kommunene i Norge bruker sosiale medier, mens 18 % bruker andre digitale verktøy, (Nyseth & Ringholm, 2018). Noe som betyr at om et digitalt verktøy er kjent nok og

like brukervennlig som sosiale medier er det potensial for at flere kommuner vil bruke det.

5.3.1 Fordeler og ulemper med digital medvirkning

Det har tidligere vært diskutert at man har fordelen av å være anonym på internett (Lapintie & De Marino, 2015), men i flere tilfeller er man mer offentlig og synlig der enn i fysiske møter. Innspillene man har sendt inn står i fullt navn og er geografisk plassert i områder man kjenner til og bruker. På sosiale medier og diskusjoner er man veldig synlig ved å bruke sin personlige profil. Derfor er personvern sentralt i digital medvirkning. I E16prosjektet har de hatt mye problemer med å finne balansegangen mellom personvern og offentlighetsloven. De har måttet stenge ned medvirkningskartet for offentligheten siden det er tvil om de deler for mye personlig informasjon i forhold til personvernforordningen (GDPR) fra EU. E16portalen har allerede endret seg og krever nå samtykke for bruk av nettsiden, slik at personopplysninger enklere kan håndteres.

Bruk av apper og andre digitale løsninger gjør medvirkning mer tilgjengelig for flere og gir planleggere nyttig informasjon. Dette har kommet frem i flere prosjekter slik som eksemplene presentert i *Tabell 2.2 digitale verktøy*. Prosjektene viser at det er mange variasjoner på hvordan man kan få kontakt og data fra innbyggerne, fra å spore sykkelruter, kommentere i kartportaler, gå rundt i en virtuell verden, og til å stemme over saker i nabolaget. Selv om prosjektene er ulik utformet, er det mye av de samme problemstillingene som dukker opp. Det er en skjevhet i brukere og en bekymring for at visse grupper faller utenfor. Det er utfordringer med at mange av verktøyene ikke er ferdig utviklet, og at planprosessene ikke alltid er åpne nok om behandling av innspill. Det med at verktøyene er under utforming gjør at det ikke er tydelige retningslinjer for hvordan digitale verktøy skal utformes og brukes.

Medvirkningsprosesser mister egenskaper både når det gjennomføres digitalt og fysisk. Med å ha all kommunikasjon digitalt mister man mye av det med å møtes fysisk. Det å kunne diskutere saker med sidemannen i pausen under folkemøtet, eller lese kroppsspråket til de man har en diskusjon med i dialogmøtene. Man har ikke den samme oversikten over hvem som deltar og hvilke grupper som faller utenfor, spesielt dem som ikke har kompetansen til å benytte seg av de digitale tilbudene. Ved å kun legge til rette for fysisk oppmøte vil det gjøre medvirkningen utilgjengelig for mange. Det er begrenset kapasitet på lokaler og ressurser. Med det digitale er alt mer tilgjengelig hele tiden og det er ikke begrensninger på hvor mange som får delta på folkemøter og liknende. Det åpner for at mange flere stemmer kan

bli hørt og det er lettere for mange å engasjere seg i planene. Det er ofte en lavere terskel å kommentere og komme med innspill over nett. Dette kan skape en bredere debatt der også de mer upopulære meningene kan diskuteres. I intervjuene kom det frem at de treffer andre grupper og gjerne yngre grupper med å bruke E16portalen, i forhold til tradisjonelle medvirkningsmetoder.

Selv om de ser mange fordeler med digitaliseringen tror intervjuobjektene at fremtiden vil være en blanding av digitale og fysiske møter. Dialogmøter og uformelle møter passer bra å ha fysisk, mens folkemøter gjerne vil være en kombinasjon av streaming og publikum i salen. Selv om man kan greie å gjennomføre all medvirkning digitalt, slik man må nå under Covid-19 pandemien, mister man mye av toveiskommunikasjonen og mulighetene til å møte befolkningen. Dialogmøter ble trukket frem fra intervju 1 som noe man har god erfaring med og ønsker videre å avholde fysisk.

5.3 Medvirkningsportalene

I Norge er det minst 15 aktive medvirkningsportaler per våren 2021. Portalene bruker ulike programmer slik som Arcgis, Gisblim og Decidim. De tre portalene E16portalen, Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål har alle andre portaler som følger liknende oppsett. Dette betyr at teknologien som brukes ikke er utviklet spesifikt kun for det planprosjektet, men brukes i flere planprosesser.

E16portalen er samlingspunktet for planarbeidet som skjer på tvers av 4 kommuner. Den inneholder mye informasjon som kan virke overveldende, men det er også nødvendig for å vise alle deler av prosessen. Det er et planarbeid for en veistrekning som har en lang historie og det virker som mange i befolkningen er veldig engasjert. Det er viktig for dem at det rette valget blir tatt. Det er mange dokumenter og presentasjoner som portalen gir tilgang til. Det er mange lange planfaglige dokumenter som kan være vanskelig for «mannen i gata» å forstå, men er sentrale for myndighetene som skal gi input på planen.

I portalen er innholdet enklere forklart enn hva som ligger i dokumentene. Under «Ofte stilte spørsmål» er det spesielt vektlagt hvordan planprosessen fungerer og hvorfor det planlegges vei. Nyhetssakene på forsiden oppdaterer seg etter hvert som det skjer nye ting i prosessen og gjør det mulig å se utviklingen av prosjektet.

E16portalen har mange elementer som gjør at man kan gå seg litt vill og havne inn i ulike dokumenter og videoer. Det krever litt å navigere på siden når man leter etter spesifikk informasjon og skal inn i dybden. Bruker man siden for å holde seg oppdatert på siste nytt i

prosjektet gir, forsiden tilgang til de nyeste sakene og tidslinjen som viser hvor i prosessen man er. De har lyktes med å samle mye faglig data i prosjektet, og samtidig rettet seg mot befolkningen på selve portalen.

[Byrom Kolbotn](#) har den fordelen at de i innbyggerdialogen (kartløsningen for innspill) spør spesifikke spørsmål til hva folk mener om sentrumsutviklingen. Dette kan få folk til å komme med flere synspunkt og reflektere over punkter de ikke ville ha sendt inn som et «vanlig» innspill. Med å få det inn i et slikt skjema kan også planleggerne samle for eksempel alle kommentarene fra spørsmålet «Har du noen konkrete ønsker for Rådhusparken» og bruke det i vurderingen av utformingen av Rådhusparken.

Jeg synes Nordre Follo kommune har lyktes med å lage en oversiktlig prosjektside og en enkel portal for å komme med innspill. Om kommunen har fått til det de ønsker avhenger av om befolkningen faktisk har brukt nettsiden og følt nok engasjement til at de har kommet med innspill i portalen eller i andre kanaler slik som webinar. Dette avhenger også av hvor godt det har vært reklamert for nettsiden. Rundt halvparten av treffene kommer fra Facebook, noe som viser at sosiale medier er en viktig kanal for å treffe målgruppen til Byrom Kolbotn. Man må som innbygger bli informert om portalen for å bruke den. Med 41 innspill og 394 enkeltbrukere som har besøkt portalen er det ikke i nærheten av engasjementet som ses på E16portalen, men det er et planarbeid i mye mindre skala og tidlig i skissefasen til prosjektet.

Portalen for [E6 Gyllan – Kvål](#) har greid å samle all informasjonen på en side der man enkelt skifter mellom «Informasjon», «Planprosess» og «Gi ditt innspill». Man har hele tiden kartet til høyre for seg og kan zoome inn og ut på de områdene som man har interesse for. Dette gjør det enkelt å se hvilke geografiske områder planarbeidet gjelder. Planarbeidet forklares kort og enkelt, og det kreves ikke mye av leseren å forstå informasjonen som formidles og hvorfor Nye Veier ønsker innspill.

Både på medvirkningsportalene E6 Gyllan - Kvål og Byrom Kolbotn er det mindre informasjon enn i E16portalen. Mye informasjon krever mer av brukeren for å sette seg inn i prosessen og portalen. I intervju 3 kom det frem at de hadde fått mer «gode tilbakemeldinger etter hvert som folk er blitt kjent med siden.». Dette kan bety at oppsettet til E16portalen treffer dem som følger hele prosessen og føler et engasjement for saken, mens de to andre portalene er enklere i bruk for å gi innspill uten å følge prosessen like nøye.

Ifølge Münster må digitale plattformer kommunisere «What to do», «Until when to do» og «How to do». (Münster et al., 2017). På E16portalen er det en tydelig tidslinje som viser hvor langt planarbeidet har kommet og hva som skjer på de ulike stadiene, se figur 5.1. Denne

tidslinjen oppdaterer seg gjennom prosjektet. Den var borte under nettsideanalysen, men har vært der før for å vise de ulike trinnene med utarbeidelse av planprogram. Den er nå oppdatert i arbeidet med kommunedelplan. Med tidslinjen og den ekstra informasjonen som kommer opp med å holde musepekeren på et av trinnene, kommuniserer E16portalen hva man skal gjøre og når man skal gjøre det. Under høring har det tidligere vært veiledning om hvordan man sender inn innspill.



På [Byrom Kolbotn](#) er det også tydelig hva man ønsker innspill på og når det skal gis. Det er *figur 5.1 tidslinjen på forsiden til E16portalen per mai 2021*

enkelt å komme seg til innspillsportalen der det blir forklart hvordan det fungerer, og man svarer med å fylle inn tekst under spørsmålene. Det samme gjelder for portalen til [E6 Gyllan – Kvål](#) der man gir innspill med å velge et punkt på kartet og så legge inn merknad sammen med navn og epostadresse. Det gjør det enklere å se for seg området man kommer med innspill på, enn i E16portalen der man først kommenterer, så velger hvor kommentaren skal plasseres.

5.4 Portalene i teoretisk perspektiv

Ideen om den ideelle samtalen, er en samtale der alle stiller på lik linje. Selv om det er umulig å nå idealet, så skal man strekke seg mot det. (Adam, 2015) Portalene kommer ikke så langt mot denne samtalen, de legger ikke opp til særlig samtale. Portalene er preget av enveiskommunikasjon der enten kommunene eller andre planaktører legger ut informasjon om prosjektet, og innbygger, organisasjon eller myndighet kan gi innspill. Det er planaktørene som sitter med makten og bestemmer når man kan komme med input. Derfor er ikke partene likestilt. Et annet moment er at det er et ønske om å finne en felles forståelse. På portalene arbeides det med å formidle planarbeidet og hvorfor det skjer. Spesielt på E16portalen der det er mange som er imot prosjektet og ikke ser meningen med å bygge ny vei. Ved at portalene formidler sitt synspunkt og får inn kommentarer fra befolkningen er dette en start for en felles forståelse av portalene.

Portalene legger seg på trinnet *informing* og *consultation* i Arnsteins stige (1969). Ved å informere om planarbeidet beveger man seg i riktig retning om målet er å klatre til topps i stigen. Under høringsperiodene er portalene oppe på trinnet *consultaion* ved at befolkningen får komme med innspill til planene. Selv om man får komme med innspill og informasjon er det ikke sikkert at det vil føre til endringer i planen. I E16prosjektet førte innspillene til et nytt punkt i planprogrammet om folkehelseperspektivet i utredningene. Om det fører til en reel endring i planarbeidet gjenstår å se.

5.5 Egne refleksjoner om portalene

Det er en stadig utvikling digitalt der man ser at digitale verktøy spiller en stadig større rolle i samfunnet og i hverdagen til folk, men det betyr at man må kjempe for oppmerksomheten til publikum. Da må portalene være interessante nok til at folk tar seg tid til å engasjere seg i plansaker. Portalene som er gjennomgått her er ikke noe revolusjonerende, og det er ikke slik at det er noe avansert teknologi som brukes. Medvirkningsmetodene for portaler er like de tradisjonelle, bare i en digital innpakning. Innspillene som man får inn, kunne også ha blitt samlet inn via et spørreskjema. Det at innspillene er geografisk festet gjør det enklere å analysere dem og bruke dem videre i planarbeidet. Men innspillene har ikke så mye mer verdi for befolkningen når de ikke har tilgang til å se hva andre har kommentert på de ulike områdene.

Portalene åpner for at planprosjekter blir mye mer tilgjengelig for alle parter. Det er enklere for folk å lese seg raskt opp på et prosjekt, og gi innspill når alt er samlet på en side. Det er mer oversiktlig å ha all informasjon om et prosjekt på en side, i forhold til å ha det som ett av hundre ulike tema som ligger på kommunens hjemmeside. Skal portalene brukes er det viktig at de blir promotert til befolkningen og at designet gjør det enkelt for alle å bruke dem.

Det legges ikke opp til diskusjon på portalene som er undersøkt her, selv om teknologien for det finnes. Det virker som portalene og befolkningen ennå ikke er modne nok til å skape et seriøst diskusjonsforum, men det trenger ikke være noe som ligger så langt frem i tid. Under pandemien har flere blitt tvunget til å gjennomføre alt av medvirkning digitalt, så erfaringene derfra kan være grunnlaget for fremtidens portaler.

5.6 Svarene på forskningsspørsmålene og problemstillingen

Hva slags kommunikasjon er det mellom innbyggere og fagpersoner i medvirkning?

Mellom innbyggere og fagpersoner er det mest enveiskommunikasjon. Det er informasjon som sendes ut til innbyggerne i form av folkemøter og medvirkningsportaler. Innbyggerne får mulighet til å komme med spørsmål eller innspill til planen, men det er ofte ikke en direkte dialog mellom partene. Denne dialogen oppstår i dialogmøter som man kan få etter interesse, men størsteparten av de berørte i planarbeidet er kun tilskuere til prosessen og informasjonen som kommer ut. I PBL står det at det skal «legges til rette for elektronisk presentasjon og dialog i alle faser av planprosessen.» jf. PBL § 5-2. Dette har blitt oppfylt i E16prosjektet i form av E16portalen, digitale folkemøter og dialogmøter.

Hvordan endres innbyggermedvirkning når den blir digital?

Når innbyggermedvirkningen blir digital, er den største endringen tilgangen alle med internett og grunnleggende digital kompetanse får. Folkemøter som før har vært begrenset til et lokale og de mest engasjerte, blir tilgjengelige for alle som ønsker å følge dem. Opptak av møtene og nettsider med informasjon gir fleksibilitet på når man har tilgang til informasjonen og hvilken del av den man vil fordype seg i. Hvordan man kommuniserer endres på digitale arenaer, og det vil være behov for både fysiske og digitale medvirkningsmetoder for å nå hele befolkningen.

Hvordan brukes medvirkningsportaler til å kommunisere med innbyggerne?

Medvirkningsportalene [E16portalen](#), [Byrom Kolbotn](#) og [E6 Gyllan – Kvål](#) brukes til å kommunisere med innbyggere i forbindelse med planlegging av vei eller sentrumsutvikling. Portalene brukes hovedsakelig til å legge ut informasjon om prosjektet til befolkningen og samle innspill under høringsperiodene. De legger ikke opp til diskusjon, slik man kan se på sosiale medier eksempel Facebook. Det er preget av enveiskommunikasjon der man kan følge prosessen. Det legges mye vekt på i E16prosjektet at portalen skal brukes til å formidle sann informasjon.

Hvordan fungerer digitale portaler, slik som [E16portalen.no](#), som kommunikasjonsplattform for innbyggermedvirkning?

I planlegging er det mange ulike metoder for å involvere innbyggere. En av de nyere metodene for dette er digitale portaler. En digital portal er en prosjektnettside som er laget for å kommunisere med innbyggere. Portalene som er undersøkt her brukes hovedsakelig

som informasjonssider til prosjektene. E16portalen brukes til å samle all planinformasjon for fire kommuner og presentere det for befolkningen. Under høringsperiodene åpner portalene opp for innspill på planene. Det er da enkelt å sende inn sin mening eller komme med informasjon som er nyttig for prosjektet. Disse kommentarene blir videre behandlet og lagt ut i som egne dokumenter på E16portalen.

5.8 Styrker og svakheter med oppgaven

Metodene som brukes her er egnet til å forske på bruk av medvirkningsportaler og den rollen de har som kommunikasjonsplattform i innbyggermedvirkning. Med å kombinere intervju med analyser kan man tydeligere finne ut om portalen oppfyller de funksjonene den skal ha og hvordan de utformes.

Forskningsopplegget er begrenset både av rammene av en masteroppgave og omstendighetene rundt casestudiet. I en masteroppgave er det begrenset med tid og ressurser. Det hadde vært interessant å følge portaler over lengre tid og få dypere innsikt i hvordan de utformes og brukes. Det er valgt ut tre norske portaler med ulikt design der analysene viser de har lik funksjon – informere om planarbeid og samle innspill.

Det trengs å forske på et større utvalg portaler med flere som intervjues. Her har kun noen få som arbeider i prosjektet vært intervjuet og de tilhører samme gruppe. Med å få input også fra befolkning og politikere får man flere sider av saken og ser mer hvilke forventinger de har til slike portaler.

Det har kun vært brukt kvalitativ metode som betyr at man kan ikke gjøre noen generaliseringer ut ifra denne studien. Med å videre få inn kvantitative metoder i forskningen på medvirkningsportaler kan man etter hvert gjøre generaliseringer om hvordan kommunikasjonen er på en medvirkningsportal.

Del 6

Konklusjon og avsluttende refleksjoner

Skal digital medvirkningsportal fungere må den kunne tilpasse seg og følge den teknologiske utviklingen (Toots, 2019, s. 549). Portalene må hele tiden utvikles og forbedres for å kunne gi partene en plattform for å forstå og diskutere plansaker. Under Covid-19 pandemien har man blitt tvunget til å omstille seg raskt og gjennomføre alt digitalt. Fordelen med dette er at man har fått testet ut digitale løsninger som ellers ville tatt lang tid å få på plass.

Portalene E16portalen, Byrom Kolbotn og E6 Gyllan – Kvål har alle lyktes med å formidle informasjon om planarbeidet og samlet innspill. Det er hovedsakelig informasjonssider der planleggere formidler hva som skjer i prosessen og hvorfor man skal komme med innspill.

Digital medvirkning har kommet for å bli. Portalene vi har nå må utvikles videre og det trengs retningslinjer på hvordan de skal brukes for å ivareta personvernet. Det vil være behov for hybridløsninger i fremtiden der man får fordelene med både fysisk og digital medvirkning. Sammen vil ulike metoder veie opp for hverandres ulemper, og være grunnlaget for gode medvirkningsprosesser.

Veien videre

Medvirkningsportaler er del av den digitale utviklingen man ser i planfaget. Med å bruke portaler når man ut til et større publikum, spesielt i plansaker med mye oppmerksomhet rundt. Det trengs videre en utvikling av portaler og veiledere på hvordan de skal fungere. Det er en del juridiske spørsmål rundt portalene. Dette gjelder særlig i forbindelse med personvern. Med å bruke portaler i flere prosjekter vil man finne ut av hva som fungerer og ikke fungerer når det kommer til personvern og utforming.

Portalene fungerer som en plattform for å samle kommunikasjonen i et prosjekt på en plass og dermed gjøre prosjektet lettere tilgjengelig for folk flest. På Facebook er det diskusjoner som med tiden kan flyttes over på medvirkningsportalene, om alle parter greier å følge regler for en saklig diskusjon. Dette er ikke befolkningen klar for ennå. Det bør også forskes mer på brukenes ståsted og bruk av portalene. Synes de dette fungerer bra? Føler de seg hørt og blir innspillene deres tatt med videre?

Det trengs mer oversikt over alle de ulike utformingene til portaler og vurderinger av hva som er mest brukervennlig. Skal alle prosjekter lage eget oppsett til portal eller kan man finne et design som passer til mange prosjekter? Det må også gjøres vurderinger i forhold til hvilken kommunikasjon plattformene skal legge opp til. Om det skal være et diskusjonsforum der alle kan stemme over forslagene, eller om det skal fortsette å være hovedsakelig informasjonssider. Portalene fungerer bra som informasjonsplattform, men trenger mer utvikling for å legge opp til toveiskommunikasjon mellom planleggere og befolkning og innad i befolkningen.

Metodene for medvirkningen i norske kommuner er «først og fremst er egnet til å informere, ikke involvere» (Henga, 2017, in Nyseth & Ringholm, 2018, s. 323). Medvirkningsportalene som er gjennomgått her viser det samme. De fungerer hovedsakelig som informasjonssider i prosjektene, selv om de inviterer folk til å komme med innspill til planene. De andre medvirkningsportalene som er funnet i Norge følger lignede oppsett, utenom portalene etter programmet Decidim, som legger til rette for diskusjon og at man kan ta opp egne saker. Decidim er ennå i utprøvningsfasen, men er et oppsett man bør undersøke ytterligere.

Referanser:

- Adam, R. (2015). Fokus på prosess: Kommunikativ og samarbeidende planlegging. I: *Utfordringer for norsk planlegging: kunnskap, bærekraft, demokrati*.
- Aksnes, M. (2018). Analyse av nettsted. Tilgjengelig fra: <https://ndla.no/article-iframe/nb/urn:resource:1:70662/12144?removeRelatedContent=true> (lest 25.02.21).
- Allott, N. *Kommunikasjon*. Store norske leksikon. snl.no.
- Alnæs, S. & Tørdal, R. M. (2018). Fra Web 1.0 til Web 2.0 til Web 3.0. Tilgjengelig fra: <https://ndla.no/subject:14/topic:1:185588/topic:1:185595/resource:1:77276?filters=urn:filter:80f10045-2faa-4f6f-be0f-4c7ec9618186> (lest 26.01.2021).
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35 (4): 216-224. doi: 10.1080/01944366908977225.
- Bell, E., Bryman, A. & Harley, B. (2019). *Business research methods*.
- Bjønness, A. M., Midtbø, T., Størset, H. & Ulven, C. H. (2021). *Befolkningens digitale kompetanse og deltakelse*.
- Bonsón, E., Torres, L., Royo, S. & Flores, F. (2012). Local e-government 2.0: Social media and corporate transparency in municipalities. *Government information quarterly*, 29 (2): 123-132. doi: 10.1016/j.giq.2011.10.001.
- Digitalisering av planprosessen (2020). Tilgjengelig fra: <https://storymaps.arcgis.com/stories/c49427775b114901a3b532bdda0ca54f>.
- e16portalen. Tilgjengelig fra: <https://www.e16portalen.no/>.
- Europakommisjonen. (2020a). *The Digital Economy and Society Index (DESI) 2020 Norway*.
- Europakommisjonen. (2020b). *The Digital Economy and Society Index (DESI) 2020 Thematic chapters*.
- Everett, E. L. & Furseth, I. (2012). *Masteroppgaven hvordan begynne - og fullføre*. Oslo Universitetsforlaget.
- Falleth, E. & Hanssen, G. S. (2015). Medvirkning i planlegging. I: *Utfordringer for norsk planlegging: kunnskap, bærekraft, demokrati*.
- Flyvbjerg, B. (2006). Five Misunderstandings About Case-Study Research. *Qualitative Inquiry*, 12 (2): 219-245. doi: 10.1177/1077800405284363.
- Fossum-Raunehaug, S. (2021). Informasjon om forskingsdata for studentar. Tilgjengelig fra: <https://www.nmbu.no/forskning/forskere/forskningsdata/node/42342>.
- Fung, A. (2006). Varieties of Public Participation in Complex Governance. *Public Administration Review - PUBLIC ADMIN REV*, 66: 66-75. doi: 10.1111/j.1540-6210.2006.00667.x.
- Griffin, G. P. & Jiao, J. (2019). *The Geography and Equity of Crowdsourced Public Participation for Active Transportation Planning*. Transportation Research Record, 2673.
- Hanssen, G. S. & Strand, A. (2018). Har planprogram ført til mer involverende og effektiv planlegging? I: *Plan- og bygningsloven 2008 : fungerer loven etter intensjonene?*, s. 303 -315. Oslo: Universitetsforl.

- Holsen, T. & Moltumyr, A. (2001). Om planteorier. I: *NOU 2001: 7 Bedre kommunal og regional planlegging etter plan- og bygningsloven -Planlovutvalgets første delutredning*.
- Horgan, D. & Dimitrijević, B. (2019). Frameworks for citizens participation in planning: From conversational to smart tools. *Sustainable Cities and Society*, 48: 101550. doi: <https://doi.org/10.1016/j.scs.2019.101550>.
- IKP. (2020). *Interkommunal kommunedelplan strekningen E16 Kongsvinger -E6 [styremøte 16.12.20]*. Innsyn Møteplan 2020 Sør-Odal kommune.
- Johannessen, A., Christoffersen, L. & Tufte, P. A. (2011). *Forskningsmetode for økonomisk-administrative fag*. 3. utg. utg. Oslo: Abstrakt forl.
- Johnson, B. J. & Halegoua, G. R. (2014). Potential and Challenges for Social Media in the Neighborhood Context. *Journal of Urban Technology*, 21 (4): 51-75. doi: [10.1080/10630732.2014.971528](https://doi.org/10.1080/10630732.2014.971528).
- Jutraz, A. & Zupancic, T. (2015). *Virtual worlds as support tools for public engagement in urban design*. Lecture Notes in Geoinformation and Cartography.
- Lapintie, K. & De Marino, M. (2015). Planning in the age of web 2.0.
- Levenda, A. M., Keough, N., Rock, M. & Miller, B. (2020). Rethinking public participation in the smart city. *The Canadian Geographer / Le Géographe canadien*, 64 (3): 344-358. doi: <https://doi.org/10.1111/cag.12601>.
- Löwner, Bandelow, N. C., Gerke, M., Hillen, F., Klein, L., Schmidt, A. & Siefer, T. (2020). *Towards innovative participation-oriented planning of infrastructure measures*. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives.
- Mayring, P. (2014). Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution. Tilgjengelig fra: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-395173>.
- Medvirkning i planlegging* (2014). Oslo: Kommunal og moderinsjeringsdepartementet.
- Münster, S., Georgi, C., Heijne, K., Klamert, K., Rainer Noennig, J., Pump, M., Stelzle, B. & Van Der Meer, H. (2017). *How to involve inhabitants in urban design planning by using digital tools? An overview on a state of the art, key challenges and promising approaches*. Procedia Computer Science.
- Nordre Follo kommune. *Byrom Kolbotn*. Tilgjengelig fra: <https://www.byromkolbotn.com/> (lest 03.03.2021).
- Nye Veier. *Medvirkningsportal E6 Gyllan - Kvål*. Tilgjengelig fra: <https://gisbim2.nois.no/e6-gyllan-kvaal/home/1> (lest 08.03.2021).
- Nye Veier. *Planprosess i Nye Veier*. Tilgjengelig fra: <https://www.nyeveier.no/om-oss/planprosess-i-nye-veier/> (lest 07.04.21).
- Nyseth, T. & Ringholm, T. (2018). Medvirkning i demokratiske spenningsfelt. I: *Plan- og bygningsloven 2008 -en lov for vår tid?*
- Oliveira, T. A., Oliver, M. & Ramalhinho, H. (2020). Challenges for connecting citizens and smart cities: ICT, e-governance and blockchain. *Sustainability (Switzerland)*, 12 (7). doi: [10.3390/su12072926](https://doi.org/10.3390/su12072926).
- Oppsummering uttalelser planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6*. (2020).
- Ot.prp.nr.32 (2007–2008) Om lov om planlegging og byggesaksbehandling (plan- og bygningsloven) (plandelen)*. (2008).

- PBL. (2008). *Lov om planlegging og byggesaksbehandling (plan- og bygningsloven)*. Lovdata.no.
- Planprogram Kommunedelplan E16 Kongsvinger–E6*. (2020).
- Ramstad, L. S., Welde, M., Flyen, C., Finne, H. & Andersen, B. (2020). *Følgforskning av planprosjektet E18 Dørdal – Grimstad*: NTNU & SINTEF
- Reigstad, M. & Jacobsen, A. B. (2020). *Computer games as a tool in public participation processes in spatial planning*: Norwegian University of Life Sciences, Ås.
- Rodríguez-Bolívar, M. P., Alcaide-Muñoz, L. & Cobo, M. J. (2018). Analyzing the scientific evolution and impact of e-Participation research in JCR journals using science mapping. *International Journal of Information Management*, 40: 111-119. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfo-mgt.2017.12.011>.
- Røhme, A. (2013). *Medvirkning i kommunal planlegging – en studie av Orkdal 2040*.
- Sendte ut Norges første digitale varsel om planoppstart*. (2021). Norconsult.
- Sør-Odal kommune. (2020). *Digitalt folkemøte om nye E16*. [Opptak av folkemøte].
- Toots, M. (2019). Why E-participation systems fail: The case of Estonia's Osale.ee. *Government information quarterly*, 36 (3): 546-559. doi: 10.1016/j.giq.2019.02.002.
- Vestre, S. B. (2019). *Erfaringer fra interkommunalt plansamarbeid etter plan- og bygningsloven: E18 Dørdal- Grimstad*: NTNU.
- Wilson, A., Tewdwr-Jones, M. & Comber, R. (2017). Urban planning, public participation and digital technology: App development as a method of generating citizen involvement in local planning processes. *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*, 46 (2): 286-302. doi: 10.1177/2399808317712515.
- Aarsæther, N., Falleth, E., Nyseth, T. & Kristiansen, R. (2015). *Utfordringer for norsk planlegging: kunnskap, bærekraft, demokrati*: Cappelen Damm Høyskoleforl.

Figurliste:

DEL 2

- 2.1 Modell tegnet av Ida Haraldseid Gramstad basert på Arnsteins figur «Ladder of Citizen Participation» (1969, s. 217)
- 2.2 Participant Selection methods, figure 1 in Fung, 2006.
- 2.3 Modes of Communication and Decision, figure 2 in Fung, 2006
- 2.4 Extent of Authority and Power, figure 3 in Fung, 2006
- 2.5 Modellen tegnet av Ida Haraldseid Gramstad basert på *Figure 2. Overview of communication channels: physical, virtual, 1-way and 2-way* (Münster et al., 2017).
- 2.6 Linjediagram fra The Digital Economy and Society Index (DESI) 2020 Norway, side 3
- 2.7 Stolpediagram fra The Digital Economy and Society Index (DESI) 2020 Norway, side 3
- Figur 2.8, Place Standard diagram, Hentet fra <http://www.healthscotland.scot/health-inequalities/>

[impact-of-social-and-physical-environments/place/the-place-standard-tool](#)

2.9 ChangeExplorer, figur 1 i Urban planning, public participation and digital technology: App development as a method of generating citizen involvement in local planning processes (Wilson et.al, 2017)

2.10 <https://www.e6gudbrandsdalen.no/>, hentet 29.04.21

2.11 <https://www.ntnucampussamling.no/>, hentet 29.04.21

2.12 <https://innbyggerdialog3d.geodataonline.no/v1/?appid=8bda5873667045cea0aa870fe1aab33b>, hentet 28.05.21

2.13 <https://innbyggerdialog3d.geodataonline.no/v1/?appid=0306ca790c4a49c3822fb23aaa03f841?appid=18a958d898e84946970fccfdeb1ce7f4>, hentet 28.05.21

2.14 <https://e39mandal-lyngdal.no/#>, hentet 28.05.21

2.15 <https://storymaps.arcgis.com/stories/3861f8906cf34c8fb276a06938dded1b>, Hentet 28.05.21

2.16 <https://asplanviak.maps.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=c5abf3047ad7491284452660bc97348b>, hentet 28.05.21

2.17 <https://asplanviak.maps.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=a2bdbaa0d5f748f0a9a8f87d3920f543>, hentet 28.05.21

2.18 <https://gisbim2.nois.no/isydialog/feedback/1>, hentet 28.05.21

2.19 <https://folkebudsjett.no/>, hentet 30.04.21.

2.20 <https://decidim.sammenskapervi.no/>, hentet 30.04.21.

2.21. <https://borgerkraft.trondheim.kommune.no/>, hentet 30.04.21

DEL 3

3.1 Egenprodusert tabell med forskningsspørsmål med metode og data til å svare på dem

3.2 Egenprodusert tabell, oversikt over kategoriene i innholdsanalysen

3.3 Egenprodusert tabell, basert på innholdsanalysen

3.4 <https://www.e16portalen.no/>, hentet 25.02.21

3.5 <https://www.e16portalen.no/>, hentet 25.02.21

3.6 <https://www.e16portalen.no/>, hentet 25.02.21

3.7 <https://www.e16portalen.no/pages/230221-nyhet-faglige-utredninger-presentert> og <https://nes.kommunetv.no/archive/86>, hentet 25.02.21

Del 4

4.1 <https://www.facebook.com/nesimitthjerte/> (hentet 15.02.21)

4.2 <https://www.facebook.com/ullensakerkommune/> (hentet 15.02.21)

4.3 <https://www.facebook.com/ullensakerkommune/> (hentet 15.02.21)

4.4 Tidslinje hentet fra <https://e16kk-asplanviak.hub.arcgis.com/pages/planprogram>

4.5 <https://www.e16portalen.no/>

4.6 Intervju

4.7 <https://www.e16portalen.no/> hentet 25.02.21

4.8 Digitalt folkemøte Kongsvinger, tid 1 t. 9 min, skjermdump https://www.facebook.com/watch/live/?v=739041870030310&ref=watch_permalink&t=4044

4.9 <https://www.byromkolbotn.com/> hentet 03.03.21

4.10 Innbyggerdialogen til <https://www.byromkolbotn.com/> hentet 03.03.21

4.11 <https://gisbim2.nois.no/e6-gyllan-kvaal/feedback/1>

4.12 Sammenlikning av portalene

Del 5

5.1 Tidslinje <https://www.e16portalen.no/> hentet 15.05.21

Facebook-sider

Ullensaker: <https://www.facebook.com/ullensakerkommune/>

Sør-Odal: <https://www.facebook.com/SorOdal.kommune>

Kongsvinger: <https://www.facebook.com/kongsvingerkommune/>

Nes: <https://www.facebook.com/nesimitthjerte/>

VEDLEGG 1

INTEVJUGUIDE



Intervjuguide

Dette er ment som en mal for semistrukturert intervju som vil gjennomføres med en eller flere av planaktørene bak E16portalen. Noen av spørsmålene har hentet inspirasjon fra masteroppgaven til Astrid Røhme (2013).

Bakgrunnsinformasjon

- Hva er bakgrunnen for prosjektet? Hvorfor gjennomføres det medvirking og hva ønsker dere å få ut ifra det?
- Hva er din rolle i prosjektet?
- Har du erfaring fra tidligere prosjekt.

Medvirking i prosjektet

- Hvilke typer medvirking har det vært?
- Hvor/gjennom hvilke kanaler har dere kommunisert ut til innbyggerne?
- Hvordan har dialogen vært
- Har folk engasjert seg?

Kommunikasjon via nett og portalen

- Har du arbeidet med E16portalen og hvor mye kunnskap har du om den? (en del av spørsmålene vil avhenge av om informanten har arbeidet med portalen og kjenner til teknikken til den)

OM TEKNISK KUNNSKAP:

- Når ble portalen opprettet? Og hva var tanken bak å ha en digital portal?
- Hvordan har det fungert?
- Er det mange som har engasjert seg?
- o Besøkende på nettsiden – hvor mange, og hvor mange av de som er inne på siden medvirker
- Hva er bra, og hva er mindre bra med E16portalen?
- o Er det noe som må endres eller forbedres i den?
- o Vil kartportalen åpnes igjen?
- Er dette første gang du er med på prosjekt med digital portal eller har du tidligere erfaring med liknende prosjekt?

OM IKKE TEKNISK KUNNSKAP:

- Hva er ditt inntrykk av E16portalen
- Er dette første gang du er med på prosjekt med digital portal eller har du tidligere erfaring med liknende prosjekt?

Har det vært medvirking utenom de offisielle kanalene til kommunene og Nye Veier?

Hvordan er det å behandle innspill som kommer via E16portalenn i forhold til dem som kommer inn via andre kanaler?

- Rolle i prosjektet / arbeidsoppgaver
- Hvordan arkivere/registrere innspill

Tilfredshet med prosjektet

- Hvilke positive eller negative opplevelser har du og dine kollegaer opplevd med planprosessen og bruk av digital portal?
 - o Hva er dere fornødt med?
 - o Hva er dere misfornøyd med?
- Vet du noe om hvordan befolkningen opplever prosessen?
 - o Hva er de misfornøyde med?
 - o Hva er de fornøyde med?

Hva tenker du om videre bruk av digitale portaler i medvirkning?

Veien videre

- Jeg tenker videre å se på hvordan befolkningen har brukt portalen og opplevd medvirkning. Er dette noe dere allerede har informasjon om? Er dette noe dere er interessert i å få inn informasjon om, evt. tips til hvordan slik informasjon kan samles inn.

Røhme, A. (2013). Medvirkning i kommunal planlegging – en studie av Orkdal 2040.

VEDLEGG 2

NETTSIDEANALYSE AV E16portalen



E16 Kongsvinger-E6

Forside Møter og dokumenter Ofte stilte spørsmål Kontaktinformasjon Barn og unge Nyhetsarkiv

Vi planlegger strekningene som ett stort fellesprosjekt for å få til en god og helhetlig løsning. For å møte kravet til en helhetlig og effektiv planprosess har kommunestyrene i Ullensaker, Nes, Sør-Odal og Kongsvinger inngått et interkommunalt plansamarbeid og etablert et styre som skal lede planarbeidet for den nye vegstrekningen.

[Kart med alternativer](#) [Fastsatt planprogram](#)

Nye Veier De faglige utredningene presentert i felles formannskapsmøte

I dag ble de faglige utredningene for E16 Kongsvinger-E6 lagt frem for de fire kommunene i et felles formannskapsmøte. Nye Veier anbefaler å jobbe videre med alternativer innenfor C- og A-korridorene.

E16 Kongsvinger-E6

Forside **Planprogram** Barn og unge Møter og referater Ofte stilte spørsmål Nyhetsarkiv Kontaktinformasjon

Angi lokasjonen for denne oppføringen ved å klikke/trykke på kartet, eller ved å bruke ett av følgende alternativer.

Søk

Finn adresse eller sted

3. Fullfør skjemaet
Legg til denne informasjonen i kartet.

Analyse av E16portalen

Dette er en analyse av nettsiden <https://www.E16portalen.no/> gjennomført den 25. februar 2021. Dette er på et tidspunkt der medvirkningsportalene ikke er aktive grunnet utfordringer med personvernet via portalene. Under høring av planprogrammet var det åpent for å sende innspill og hvordan det fungerte å komme med innspill er forklart nederst i denne analysen. Dette er med for å kunne sammenlikne E16portalen på likt grunnlag med Byrom Kolbotn og E6 Gylland Kvål som begge var åpne for innspill under nettside/portalanalyse

I denne analysen av nettstedet <https://www.E16portalen.no/> ses det på hvordan nettsiden for caseprosjektet er bygget opp. Dette gjennomføres for å få en forståelse for rollen nettsiden har i planprosjektet. Denne nettsiden er opprettet i forbindelse med Nye Veier sitt oppdrag med å planlegge og bygge ny veistrekning av E16, mellom E6 og Kongsvinger. <https://www.E16portalen.no/> er sentral i medvirkningsopplegget og fungerer (når alle funksjonene er til stede) som en interaktiv medvirkningsportal.

«I planleggingen er det etablert en egen digital medvirkningsportal som informerer om planarbeidet - www.E16portalen.no Medvirkningsportalen er et viktig tiltak for effektiv gjensidig informasjonsformidling. Prosjektet legger ut informasjon fortløpende og dermed deles informasjon om prosessen raskt og effektivt. Medvirkningsportalen vil være åpen for innspill/merknader i alle høringsperioder og være hovedkanal for merknader (mål 85%). Innspill og informasjon som legges inn i portalen blir kartfestet i prosjektets arbeidsverktøy Arcgis. Innbyggere og andre interessenter sørger med dette for geografisk stedfesting av innspill og informasjon, noe som reduserer feilmarginen sammenlignet med om innspill skulle kommet på ordinær måte gjennom mail eller brev. Denne informasjonen blir også lastet inn på portalen, og merknadene håndteres der. Kunnskapen som ligger i portalen kategoriseres etter fag eller tema, og gjøres lett tilgjengelig også for prosjektets fagutredere.» (Planprogrammet for kommunedelplan s, 20.)

Nettsiden er laget av Nye Veier og de fire kommunene. Det kommer fra et planfaglig og politisk miljø. Tanken bak slik som er beskrevet i planprogrammet at det skal være en portal for informasjonsformidling, samt medvirkning. Målgruppen er befolkningen som vil bli berørt av en slik veiutbygning og de som sitter på viktig lokalkunnskap som kan innvirke på traseavgjørelsen.

Innhold og sjanger

- Hva slags type nettsted er det? Pek på sjangertrekk.

Nettstedet E16portalen er en offisiell prosjektnettside.

- Hva handler nettstedet om?

Nettstedet er opprettet i forbindelse med planprosjektet med E16 Kongsvinger - E6 og omhandler ifølge introteksten på nettsiden: «Vi planlegger strekningene som ett stort fellesprosjekt for å få til en god og helhetlig løsning. For å møte kravet til en helhetlig og effektiv planprosess har kommunestyrene i Ullensaker, Nes, Sør-Odal og Kongsvinger inngått et interkommunalt plansamarbeid og etablert et styre som skal lede planarbeidet for den nye vegstrekningen.» Nettsiden er en informasjonskanal rettet spesielt mot alle som bor i det området planarbeidet dreier seg om.

- Er innholdet tematisk helhetlig eller oppstykket?

Innholdet på siden er delt opp i ulike kategorier. Alt på nettsiden omhandler planarbeidet i forbindelse med planarbeidet med den nye veistrekningen. Det er mest informasjon om møter og sakdokumenter som ligger under «Møter og dokumenter» og er mye omtalt i nyhets-sakene på forsiden og i nyhetsarkivet

- Plasser teksten i kommunikasjonsmodellen og gi en beskrivelse av kommunikasjonssituasjonen.
 - Hva er formålet med teksten?

Formålet med teksten er å informere og oppdatere leserne om hva som skjer i planprosjektet, både det politiske og faglige. Det er enveisinformasjon der det kun er moderatorene av E16portalen.no som legger ut innhold.

- Hva er den større konteksten som teksten inngår i?

I en større kontekst er denne nettsiden bare en del av et stort planprosjekt der 4 kommuner sammen skal finne ut hvor en ny veistrekning for E16 mellom Kongsvinger og E6 skal ligge. Det er 4 kommuner som arbeider sammen, men alle skal få en egen kommunedelplan politisk godkjent i kommunen. Det er Nye Veier som sammen med kommunene står for E16portalen og innholdet der. Det er en portal rettet mot medvirkningsdelen av planprosjektet.

Hypertekstualitet og struktur

- Har nettstedet en hovedside eller forside? Er det lett å komme tilbake til denne?

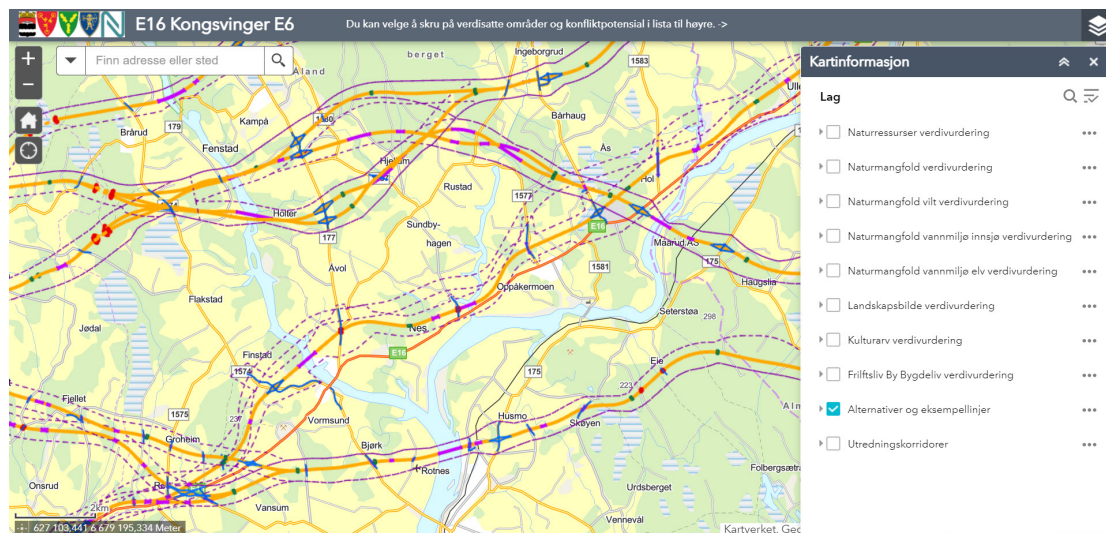


Figur 1

Nettstedet har en forside som er det første man kommer inn på når man søker på E16portalen.no. Det er lett å komme tilbake til forsiden siden menylinjen er hele tiden synlig og det er bare å klikke på forside for å komme tilbake til den. Eksempel som figur 1 viser, er det lett å finne forsiden når man er inne og ser på ofte stilte spørsmål.

Har man imidlertid klikket seg videre inn på saksdokumenter eller linker til andre sider slik som kart må man i nettleser velge å hoppe tilbake til forrige side eller åpne E16portalen i en ny fane. Dette gjør at det noen ganger kan være litt vanskelig å komme tilbake til forsiden. Slik som i kartet under:

I kartet (figur 2) kan man velge hvilke kartlag man vil ha åpne og zoome inn og ut. I kartet under er *alternativer og eksempellinjer* valgt så det er den informasjonen som vises.




Figur 2

- Legges det opp til hypertextuell lesing? (Og er dette en fordel?)

Det legges opp til hypertextuell lesing, altså at det i en tekst kommer linker til andre sider og dokumenter med mer informasjon om tema. Eksempel på dette ses i utklippet under som viser den nyeste saken der det liknes til presentasjonen Nye Veier hadde for formannskapet. Det ligger også mange linker som fører til saksdokumentene og til møter som har blitt strømmet gjennom Sør-Odal sine sider for komunnneTV.



☰ 🔍 Logg på

 |  E16 Kongsvinger-E6

[Forside](#) [Møter og dokumenter](#) [Ofte stilte spørsmål](#) [Kontaktinformasjon](#) [Barn og unge](#) [Nyhetsarkiv](#)

De faglige utredningene presentert i felles formannskapsmøte

I dag ble de faglige utredningene for E16 Kongsvinger-E6 lagt frem for de fire kommunene i et felles formannskapsmøte. Nye Veier anbefaler å jobbe videre med alternativer innenfor C- og A-korridorene.

Publisert: 23.02.2021

- [Se opptak av Nye Veiers presentasjon for formannskapene her!](#)

Det er så langt i planarbeidet med E16 Kongsvinger-E6 blant annet gjennomført høringsperioder, folkemøter for kommunene, medvirkningsmøter med barn og unge, dialogmøter med innbyggere, lag og næringsliv, og møter med regionale myndigheter. Innspillene har gitt planleggerne verdifull kunnskap, og en del har fått direkte innvirkning på valg som er tatt og undersøkelser som er gjort.

I dag presenterte Nye Veier sine faglige utredninger og anbefalinger av konsekvenser som kan kostnadsberegnes i kroner og øre (prissatte) og konsekvenser for miljøverdier (ikke-prissatte), i tillegg til andre beslutningsrelevante analyser.

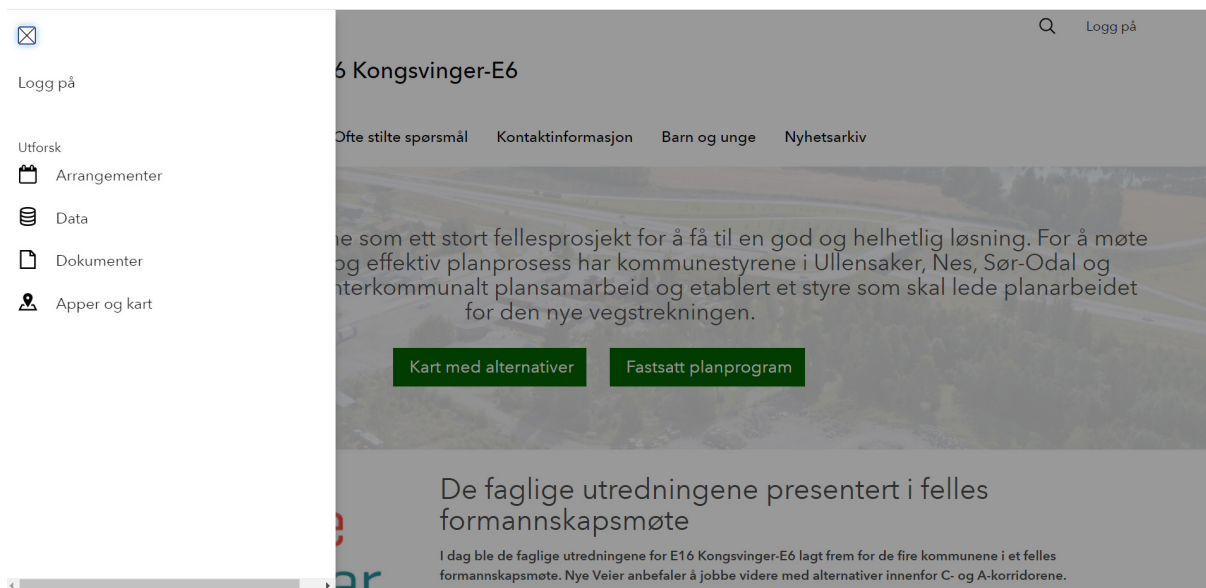
Alternativene er vurdert opp mot samfunnsmålene for prosjektet og rangert i forhold til hverandre, og den faglige anbefalingen til Nye Veier er å ikke gå videre med F- og B-korridorene, men fortsette arbeidet med C- og A-korridorene.

– Det er gjort et grundig og omfattende utredningsarbeid i dette prosjektet, sier Knut Hvithammer, styreleder i det interkommunale planstyret for E16 Kongsvinger-E6.

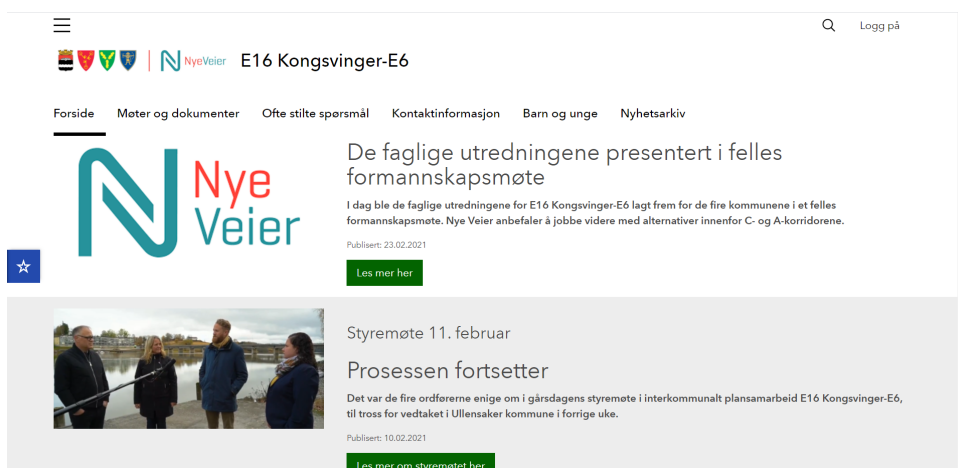
Figur 3

- Hvordan er nettstedet strukturert? Er det oversiktlige menylinjer? Er det system i måten linker og pekere er satt opp? Forsøk å beskrive systemet.

Nettstedet er strukturert med inndeling som ligger tydelig på oppgavelinja. Der er det seks hovedtema man kan klikke seg inn på, Forside, Møter og dokumenter, Ofte stilte spørsmål, Kontaktinformasjon, Barn og unge, og Nyhetsarkiv. I tillegg så er det i venstre hjørne en meny som åpner seg når man trykker som gir muligheten til å utforske Arrangementer, Data, Dokumenter, og Apper og kart, se figur 4.



Figur 4



Figur 5

På forsiden er de nyeste sakene øverst og det er oversiktlig med bilde, tittel og en kort intro til hver nyhetsartikkel som gjør at det er lett å velge ut hvilken sak man ønsker å lese. Da er det bare å klikke på den grønne boksen. Det er forståelig hva man skal gjøre og kan gjøre på nettsiden, se figur 5.

Under ofte stilte spørsmål er det en gjennomgang av tema som mange har sprut om eller lurer på. Dette fungerer som en fin oversikt over mange punkter i prosjektet. Det er inndelt litt etter tema og kommer et avsnitt eller to på hvert tema som er avskilt med farge fra de andre temaene, se figur 6.

The screenshot shows the top part of a website. At the top left is a hamburger menu icon. To its right is a search icon and the text 'Logg på'. Below this is a row of logos for various municipalities and the text 'NyeVeier E16 Kongsvinger-E6'. A navigation menu below the logos contains the following items: 'Forside', 'Møter og dokumenter', 'Ofte stilte spørsmål', 'Kontaktinformasjon', 'Barn og unge', and 'Nyhetsarkiv'. The main content area has a light blue background and contains the following text:

Hva skjer hvis det er konflikter?

I denne planfasen vet vi ikke i detalj hvordan ny E16 skal se ut. Vi vet lite om hvordan veien vil ligge i terrenget, om det blir bruer eller oppfyllinger, hvordan kryss skal utformes osv. Vi vurderer derfor potensialet for konflikt for de ulike alternativene opp mot hverandre. Vurdering av selve tiltaket, ny E16, og dens påvirkning og konsekvens for verdiområdene blir først vurdert i en konsekvensutredning som lages i reguleringsplanfasen.

Fagekspertene som lager konsekvensutredningen for kommunedelplanen, er erfarne og har jobbet med store utbyggingsprosjekt tidligere. De kan derfor gi anbefalinger om tiltak som bør vurderes i neste planfase for å redusere potensialet for konflikt, selv om de ikke kjenner alle detaljer nå. Vi ønsker først og fremst å unngå inngrep i store verdier. Dersom det ikke er mulig, forsøker vi å begrense inngrepet. Det vurderes også om inngrepet er så omfattende at vi må gjøre noen tiltak for å avbøte skade, eller erstatte verdien helt.

I fagrapporter for de ikke-prissatte konsekvensene vil det komme forslag til avbøtende tiltak for å redusere konfliktpotensialet.

Støy og rett på støytiltak

Ved bygging av ny vei skal det bygges støytiltak der støyverdiene beregnes til å være høyere enn kravene som stilles i regelverket. På kommunedelplannivå vil vi kunne definere hvilke områder som ligger utsatt til for støy, men endelige resultater og forslag til støytiltak blir først avklart når reguleringsplanen er utarbeidet.

Erstating hvis en blir berørt

Grunnerverv er en regelstyrt prosess som ivaretar grunneieren på en trygg og riktig måte. Grunneiers rettigheter er sikret gjennom lovverket. Nye Veier tar kontakt i god tid før arbeidet med å erverve grunnen starter.

Du kan lese mer på [Nye Veiers hjemmesider om grunnervervprosessen](#) (Ekstern)

Figur 6

- Hvor er linkene plassert, og hvor fører de deg?

Det er mange linker plassert på nettsiden. En del fører til plandokumenter som åpnes i pdf, noen til karttjeneste og andre til kommunes saksinnsyn eller strømmetjenester. Linkene er ofte tydelige i grønne bokser, slik som liken til styremøtene i figur 7

Streaming av styremøter

Alle styremøter i det Interkommunale plansamarbeidet blir streamet. via Sør-Odals kommunetv.

Her finnes det også opptak av tidligere møter i planarbeidet.

[Trykk her for streamingløsning](#)

Figur 7

- Er det lett å finne fram, eller kan man gå seg vill?

Når man er inne på siden som tilhører selve E16portalen.no er det lett å finne frem. Det er mange linker på siden som gjør at det kan til tider være vanskelig å vite hvor man er, eksempel når man åpner PDF-dokumenter eller havner i en kartløsning. Det hadde vært enklere om dokumenter åpnet seg i en ny fane istedenfor å åpne seg over E16portalen slik at man må gå tilbake ut av dokumentet for å komme tilbake til portalen.

Komposisjon og multimedialitet

- Informasjonsverdi: Hvordan er informasjonen plassert?



Figur 8

Det første som kommer opp på nettsiden er en kort introtekst til prosjektet. Under teksten er det to grønne bokser, en som gir kartinformasjon og en til det fastsatte planprogrammet. Videre er det en nyhetsoppdatering. Se ifigur 8. Hovedvekten av informasjon om prosjektet ligger i eksterne dokumenter. E16protalen fungerer som et samlested der man kan finne frem til all informasjon som publiseres i forbindelse med planprosjektet. Det er en side der man kan utforske og finne ut av ting, men det kreves litt av brukeren fordi det er så mye informasjon siden linker til.

- Framtredenhet: Hvilke element er mest framtrødende?

Det som står mest tydelig frem på siden er de grønne boksene man kan klikke på for å komme videre på siden. Det er også godt synlige nyhetssaker der bilde og stor overskrift fanger oppmerksomheten.

- Innramming: Hva er rammet inn?

Linkene

- Hvordan er fargene og skrifttypene? Er de enhetlige for hele nettstedet?

Det er den samme skrifttypen som brukes på hele nettsiden med variasjon i tekststørrelse og tykkelse. Det følges en standard størrelse på overskrifter og brødtekst. Det er hvitt og mørk grå tekst som dominerer siden. Det er også brukt duse farger på enkelte felter på sidene som

gir en inndeling av innhold og tekst. Den mest markante fargen er den grønne som brukes til å føre brukeren videre inn på siden eller er en link.

- Er det en balansert eller overdreven bruk av visuelle virkemidler?

Det er en balansert bruk av visuelle virkemidler. Det er ikke en overflod av visuelle inntrykk og det virker som lesbarhet har blitt prioritert, samt å fremstå profesjonelle.

- Er det (for) mye bilder og/eller videoer?

Det er ikke en overdreven bruk av bilder eller videoer. Det er typisk ett bilde til en sak.

- Er det brukt musikk? Eventuelt hva slags musikk?

Det er ikke blitt brukt musikk eller andre lydeffekter på nettsiden.

Interaktivitet og dialog

- Har nettstedet et dynamisk eller statisk preg?

Det er en statisk nettside, er ikke så mye som skjer der. Er en ryddig og offisiell side.

- Hvilke valg kan du som bruker gjøre på nettstedet?

Som bruker kan du velge hvilke nyheter fra prosjektet du vil lese, se på informasjon om prosjektet slik som møter og saksdokumenter, brukeren kan bruke utforsk for å finne ulike dokumenter, arrangementer og kart.

- I hvilken grad kan du som bruker være i dialog og ha innflytelse på nettstedet?

Det er per nå ikke noe direkte dialog man kan føre på nettstedet. Nettstedet har en egen «Kontaktinformasjon» der man får telefonnummer og epostadresse til de som arbeider med prosjektet, det er ikke noe på selve siden som åpner opp for interaksjon per i dag. Det har tidligere vært åpne portaler der brukerne kunne geografisk stedfeste informasjon og innspill i forbindelse med veitraseene.

- Er det mulighet for dialog mellom nettstedsinnehaveren og leserne?

Det er ikke noe mulighet for direkte dialog på nettsidene. Kun kontaktinformasjon til prosjektansatte.

- Blir nettstedet oppdatert jevnlig?

Nettstedet blir oppdatert når noe skjer i prosjektet, det betyr at under noen faser i planleggingen er det mye aktivitet og mindre i andre. Det har kommet noen saker i februar, men var stille i januar. Mye aktivitet når det er under høringsperiode.

- Registreres antall besøkende?

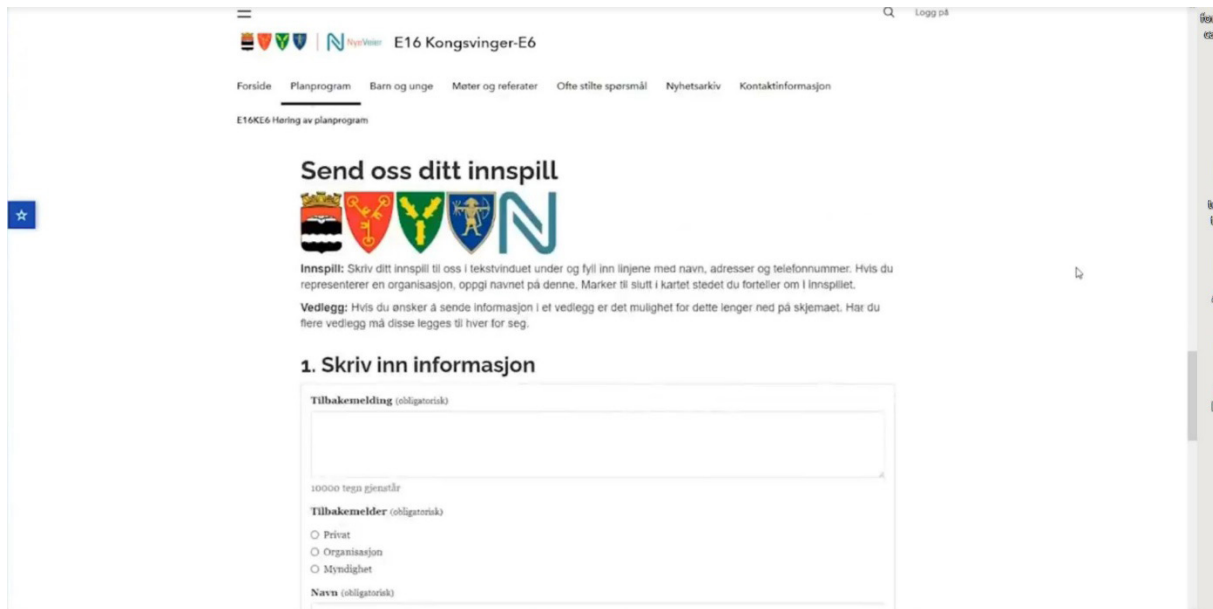
Det er ikke synlig hvor mange som besøker nettsiden.

EKSTRA INNPOT

Hvordan innspill har blitt samlet inn på portalen

Under høring av planprogrammet var det åpent å komme med innspill på E16portalen. Hvordan man legger inn innspill ble vist under folkemøtene, så har ikke testet ut denne funksjonaliteten selv. Fra forsiden var den en tydelig tekstboks (SE BILDE AV FORSIDE FRA FOLKEMØTE) som sier «send innspill» eller via siden «informasjon om høringen» der muligheten for innspill ligger etter informasjonen.

For å gi innspill fyller man først ut et skjema med tilbakemeldingen og personlig informasjon slik som navn og om man representerer en organisasjon eller myndighet. Deretter velger man på kart hvor man ønsker at innspillet gjelder og velger «Send innspill»



The screenshot shows the 'Send oss ditt innspill' (Send us your input) form on the E16 Kongsvinger-E6 portal. The page header includes the logo for 'E16 Kongsvinger-E6' and navigation links: 'Forside', 'Planprogram', 'Barn og unge', 'Møter og referater', 'Ofte stilte spørsmål', 'Nyhetsarkiv', and 'Kontaktinformasjon'. The main heading is 'Send oss ditt innspill' with a star icon. Below the heading are four logos representing different municipalities. The form instructions state: 'Innspill: Skriv ditt innspill til oss i tekstvinduet under og fyll inn linjene med navn, adresser og telefonnummer. Hvis du representerer en organisasjon, oppgi navnet på denne. Marker til slutt i kartet stedet du forteller om i innspillet. Vedlegg: Hvis du ønsker å sende informasjon i et vedlegg er det mulighet for dette lenger ned på skjemaet. Har du flere vedlegg må disse legges til hver for seg.' The form is titled '1. Skriv inn informasjon' and contains the following fields: 'Tilbakemelding (obligatorisk)' (a large text area), '10000 tegn gjestår' (character count), 'Tilbakemelder (obligatorisk)' (radio buttons for 'Privat', 'Organisasjon', and 'Myndighet'), and 'Navn (obligatorisk)' (a text field).

Angi lokasjonen for denne oppføringen ved å klikke/trykke på kartet, eller ved å bruke ett av følgende alternativer.

Søk

Finn adresse eller sted Finn meg



3. Fullfør skjemaet


Legg til denne informasjonen i kartet.

Send innspill

VEDLEGG 3

NETTSIDEANALYSE AV BYROM KOLBOTN






Nordre Follo
kommune

[Forside](#) [Informasjon om prosjektet](#) [Medvirkning i prosjektet](#) [Status for prosjektet](#) [Kontaktinformasjon](#)

«Hvordan vil du at uterommene i Kolbotn skal være?»

Nordre Follo kommune vil vite hva du tenker. Du får mulighet til å komme med innspill. Frist for å gi innspill er 3. mars.

[Gi innspill](#)



Nordre Follo
kommune


Hvordan vil du at uterommene i Kolbotn skal være?

Gi innspill (Frist for å gi innspill er 3. mars)

Gi innspill (Frist for å gi innspill er 3. mars)

Info

- Hvilken alderskategori tilhører du?
 - 10-19 år
 - 20-29 år
 - 30-39 år
 - 40-49 år
 - 50-59 år
 - 60-69 år
 - 70-79 år
 - 80+ år
- Hvor bor du?
 - I Kolbotn sentrum
 - Utenfor Kolbotn sentrum
- Hvilke områder av sentrum bruker du i dag?
- Hvilke funksjoner i sentrum bruker du i dag?
- Hvis du skal bruke sentrum mer - hva ønsker du



Kartverket, Geovekst, kommuner - Geodata AS

Powered by Esri

Analyse av Byrom Kolbotn

Dette er en analyse gjennomført den 3. mars av nettsiden og portalen for medvirkning i prosjektet «Hvordan vil du at uterommene i Kolbotn skal være?». «Dette er medvirkning mot «Attraktivt sentrum – det folk vil ha»» og er Nordre Follo sitt ønske om «kommune å bygge videre på de kvalitetene Kolbotn sentrum har» og å «utforme de offentlig eide uterommene slik at de i større grad tas i bruk av hele befolkningen, både til hverdagsaktiviteter og fritidsaktiviteter, på dagtid og kveldstid.»

Kildene for denne analysen er:

<https://www.byromkolbotn.com/> [Hentet 03.03.21] selve prosjektsiden, kalles nettside

<https://innbyggerdialog3d.geodataonline.no/v1/?appid=50fdc5cba89841098775b4a-f4ad03747&portalUrl=https%3A%2F%2Fcloudgis.multiconsult.no%2Fportal> [Hentet 03.03.21] Innspill/medvirkningsportal, kalles portal

Avsenderen er Nordre Follo kommune. Det er Multiconsult som har utarbeidet nettsiden med portalen. Dette kommer fra offentlig hold og et profesjonelt firma, noe som gjenspeiles i utformingen.

Hensikten med siden er å informere innbyggerne om planarbeidet med sentrumsutvikling og samle inn lokalkunnskap og meninger fra kommunens befolkning. Hovedbudskapet er at kommunen vil utvikle Kolbotn sentrum til et attraktivt område med de elementer innbyggerne ønsker seg.

Nettsiden og portalen inviterer folk til å engasjere seg i utviklingen og portalen kan gjøre at flere kommer med innspill sammenliknet med å sende inn en epost til kommunen. Spørsmålene i portalen kan få folk til å tenke mer over hva de ønsker seg i sentrum og på de ulike stedene og portalen forklarer hvorfor kommunen ønsker innspill. Det å samle alt om et planarbeid på egen nettadresse, istedenfor som del av kommunes hjemmeside, gjør det mer oversiktlig å sette seg inn i denne planprosessen. En slik side kan føre til at flere engasjerer seg i samfunnsdebatten og blir mer klar over hva medvirkning innebærer for dem og hvilke forventninger man har til kommunen.

Innhold og sjanger

- Hva slags type nettsted er det? Pek på sjangertrekk.

Dette er et offisielt nettsted som er koblet opp til nettsiden til Nordre Follo kommune. Det er et nettsted rettet mot innbyggerne i kommunen. Portalen er en kanal for å sende innspill direkte til kommunen.

- Hva handler nettstedet om?

Nettstedet handler om sentrumsutviklingen i Kolbotn og planarbeidet som gjennomføres der i forbindelse med utvikling av uterommene i sentrum.

- Er innholdet tematisk helhetlig eller oppstykket?

Innholdet er delt inn i ulike faner med underkategorier, slik som under informasjon om prosjektet kan man velge eksempel å se på fremdriften, slik som vist i figur 1.

- Plasser teksten i kommunikasjonmodellen og gi en beskrivelse av kommunikasjonssituasjonen.



Figur 1. Forsiden til Byrom Kolbotn som viser bruk av menylinjen

Nettsiden er enveiskommunikasjon fra planleggere til innbyggere. Den retter seg direkte til innbyggerne og skriver på en enkel og forståelig måte. Portalen åpner for at innbyggerne kan komme med innspill og svare på ulike punkter om sentrumsutviklingen. Dette er litt som å fylle ut et spørreskjema og det er ikke en direkte dialog.

- Hva er formålet med teksten?

Formålet med teksten er å informere om at det foregår en prosess for sentrumsutvikling

og hvordan innbyggere kan følge denne prosessen. De oppfordres til å gi innspill gjennom portalen. «Gjennom prosjektet «Attraktivt sentrum – det folk vil ha» ønsker Nordre Follo kommune å bygge videre på de kvalitetene Kolbotn sentrum har.» <https://www.byromkolbotn.com/ml-ambisjoner-og-hensikt>

- Hva er den større konteksten som teksten inngår i?

Den større konteksten siden inngår i er planarbeidet i Nordre Follo, da rettet mot sentrumsutviklingen. Det er kun en del av planarbeidet som omhandler medvirkning. Nordre Follo kommune kommuniserer her at de synes innbyggerne sin mening er viktig og legger til rette for innspill.

Hypertekstualitet og struktur

- Har nettstedet en hovedside eller forside? Er det lett å komme tilbake til denne?

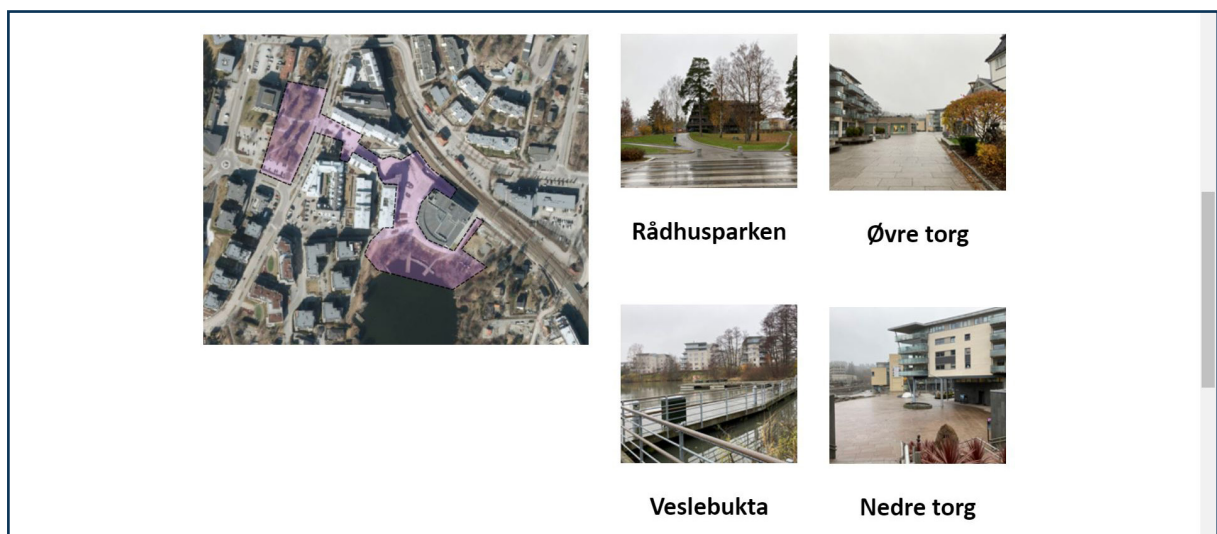
Nettstedet har en ryddig forside med introtekst og nedenfor bilder av planområdet og de fire utvalgte stedene i sentrum (se figur 3). Det er enkelt å komme tilbake til denne via menylinjen som viser når man er øverst på sidene. Siden tekstene ikke er lange, er det enkelt å gå til toppen av teksten og så trykke på «Forside» i menylinjen (se figur 2)

- Legges det opp til hypertekstuell lesing? (Og er dette en fordel?)

Det legges hovedsakelig ikke opp til hypertekstuell lesing. Informasjonen som ligger på siden,



Figur 2. Menylinjen



Figur 3. Bildene av de ulike områdene i sentrum.

er enkelt forklart. Jeg følte ikke behov for noe mer informasjon for å forstå bakgrunnen for medvirkningen. Under fanen «Medvirkning i prosjektet» linkes det til et dokument med kommentarer med svar som kom inn under det første webinar. Det oppleves som oversiktlig at nesten all informasjon ligger i nettsiden og man ikke må åpne mange andre nettsider og dokumenter. Portalen åpnes i en egen fane fra forsiden med «Gi innspill» knappen slik som vist på figur 4.

- Hvordan er nettstedet strukturert? Hvor er linkene plassert, og hvor fører de deg?

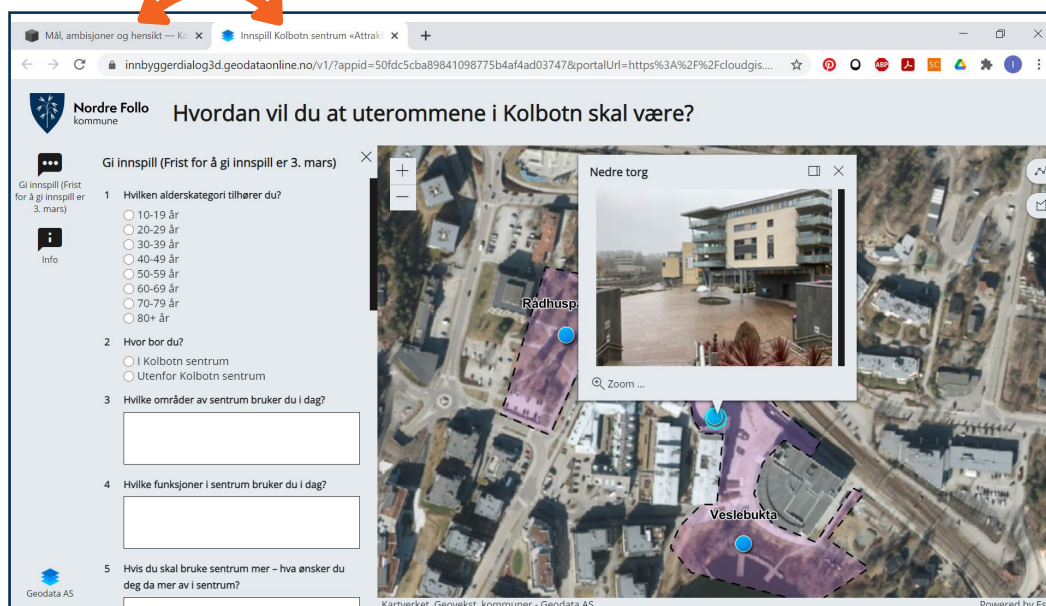
Nettsiden er strukturert med en menylinje øverst. Fra linja velger man hva man vil lese om, en del av kategoriene har underkategorier som må velges. Fra forsiden er det en tydelig blå boks med teksten «Gi innspill» som fører til portalen som har kart og spørsmål. Kommunelogoen er ikke like tydelig en link, men trykker man på den kommer man til forsiden til Nordre Follo kommune. Se figur 4.

- Er det lett å finne fram, eller kan man gå seg vill?

Det er lett å finne frem, og de ulike sidene er ikke lange, så det er enkelt å komme seg opp til



Figur 4.

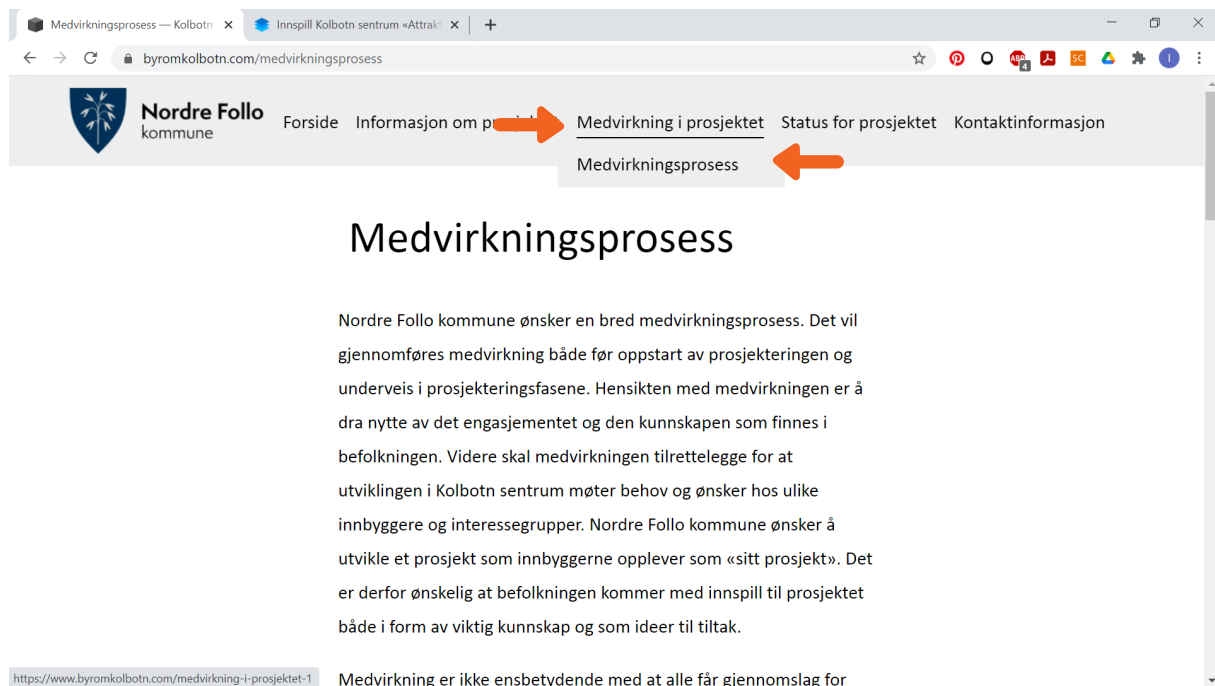


Figur 5.

menylinja. Det åpnes en ny fane for portalen og det er derfor lett å hoppe mellom de to fane-
ne, se figur 5.

- Er det oversiktlige menylinjer? Er det system i måten linker og pekere er satt opp?
Forsøk å beskrive systemet.

Det er oversiktlig og de få linkene som er der er satt opp på en måte som virker naturlig på
siden. Det er litt tungvint med menyen at man først må ha musepekeren på en kategori og
så trykke på underkategorien for å komme til temaet. Dette er en funksjon som er til tider
unødvendig, eksempel under «Medvirkning i prosjektet» der man videre må velge medvir-
kningsprosess. Det hadde vært enklere å kun trykke en gang på «Medvirkning i prosjektet»
og kommet rett inn på siden med medvirkningsprosessen. se figur 6.



Figur 6. Åpning av medvirkningsprosess.

Komposisjon og multimedialitet

- Informasjonsverdi: Hvordan er informasjonen plassert?

Informasjonen om de ulike aspektene med prosjektet er plassert i ulike kategorier. Informa-
sjonen er del av tekstene og er lett å finne siden tekstene er korte og har underoverskrifter
slik som under medvirkningsprosessen:

På portalen ligger det informasjon under et informasjonssymbol som sier hva man kan gjøre i
portalene, samt det er litt informasjon på topp og bunn av spørsmålene/innspillfeltene.

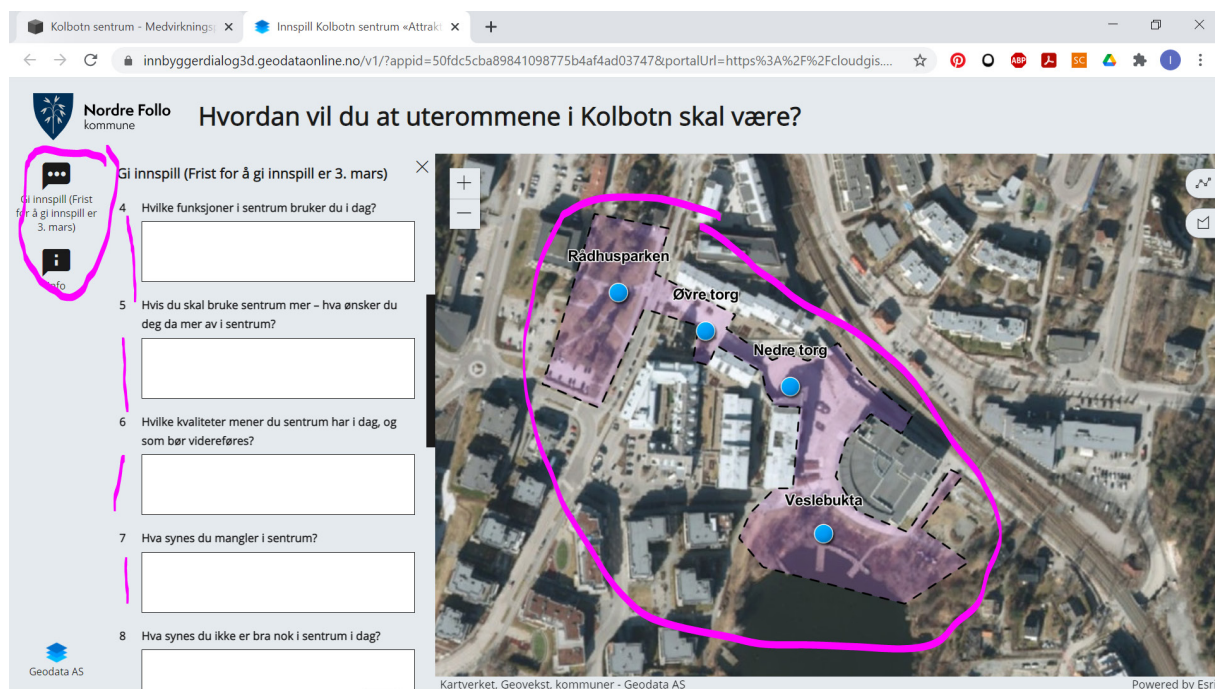
- Framtredenhet: Hvilke element er mest framtrødende?

Det som er mest framtrødende på siden er overskrifter. Det er spesielt tydelig på fremsiden.
Logen til Nordre Follo kommune stikker seg også ut med å ofte være det eneste visuelle ele-
mentet som ikke er tekst. Se figur 7



Figur 7.

I portalen er kartet med markering av sentrumsområdet mest framtreddende. Det er siden det er et stort bilde og med farger som skiller området ut fra resten av siden. De tomme hvite boksene der kommentarer/innspill skal skrives vises også tydelig som store hvite flater som venter på å bli fullt. Symbolene for informasjon stikker også tydelig frem med bruk av sorte flater i figuren, se figur 8



Figur 8.

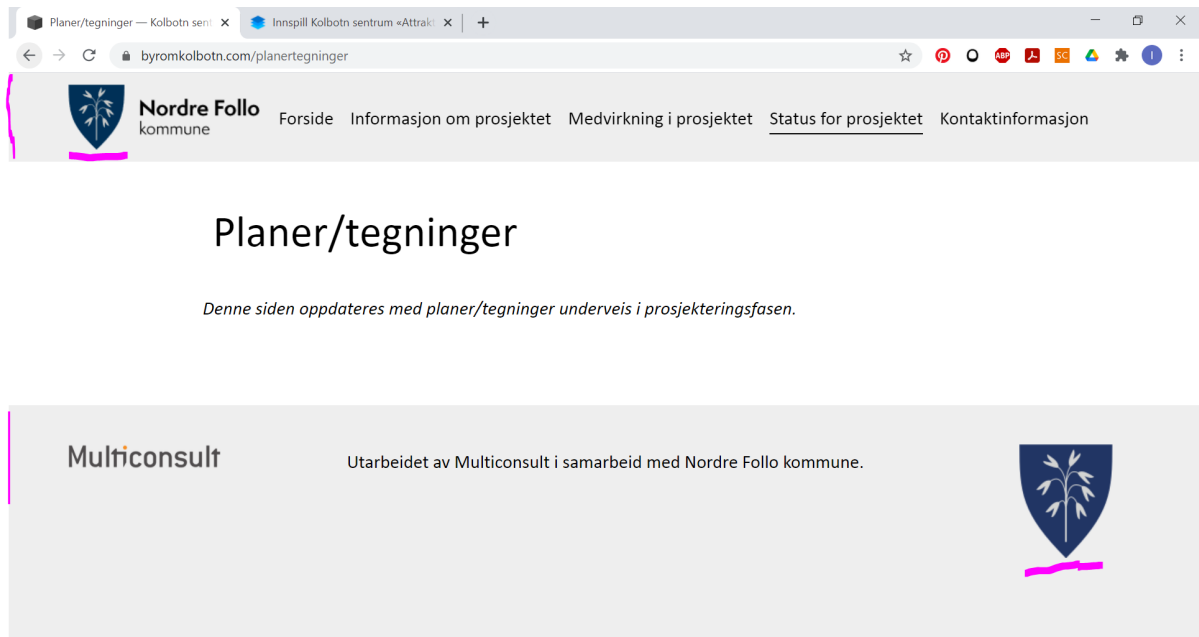
- Innramming: Hva er rammet inn?

I portalen er kartet rammet inn. På nettsiden er det ikke noe spesiell innramming av elemen-

tene, kun en menylinje som avgrensner siden før man blar nedover i teksten.

- Hvordan er fargene og skrifttypene? Er de enhetlige for hele nettstedet?

Det er samme skrifttype som brukes både på nettsiden og portalen. Det brukes på forsiden en mørk blå farge på skriften, den samme som er i Nordre Follo sin logo og i linken til portalen. På nettsiden er menylinjen og linjen nederst i en grå tone, mens hoveddelen der teksten er har hvit bakgrunn. Fargeelementet er logoen til kommunen. Det er et rolig profesjonelt preg på siden. Portalen bruker den samme grå fargen som bakgrunnsfarge og fremhever innspills boksene med å bruke hvitt.



Figur 10.

- Er det en balansert eller overdreven bruk av visuelle virkemidler?

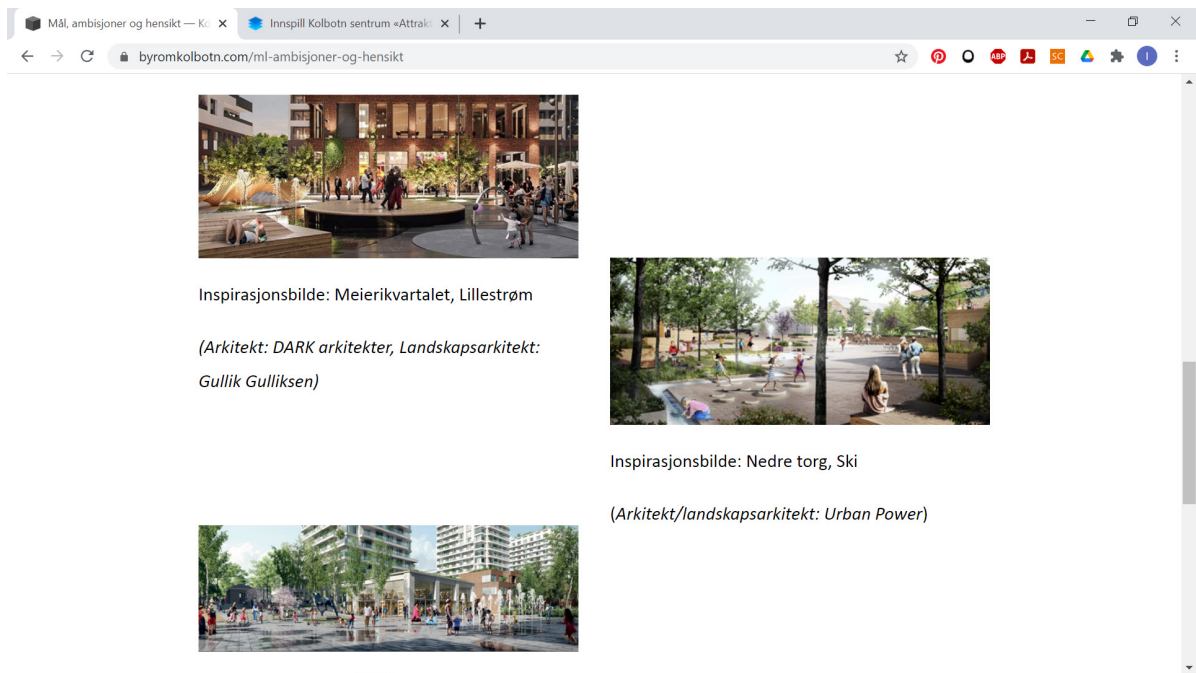
Det er en balanse med bruk av visuelle virkemidler. Det er teksten som er i hovedfokus på nettsiden og i portalen er kartet det mest fremtredende elementet.

- Er det (for) mye bilder og/eller videoer?

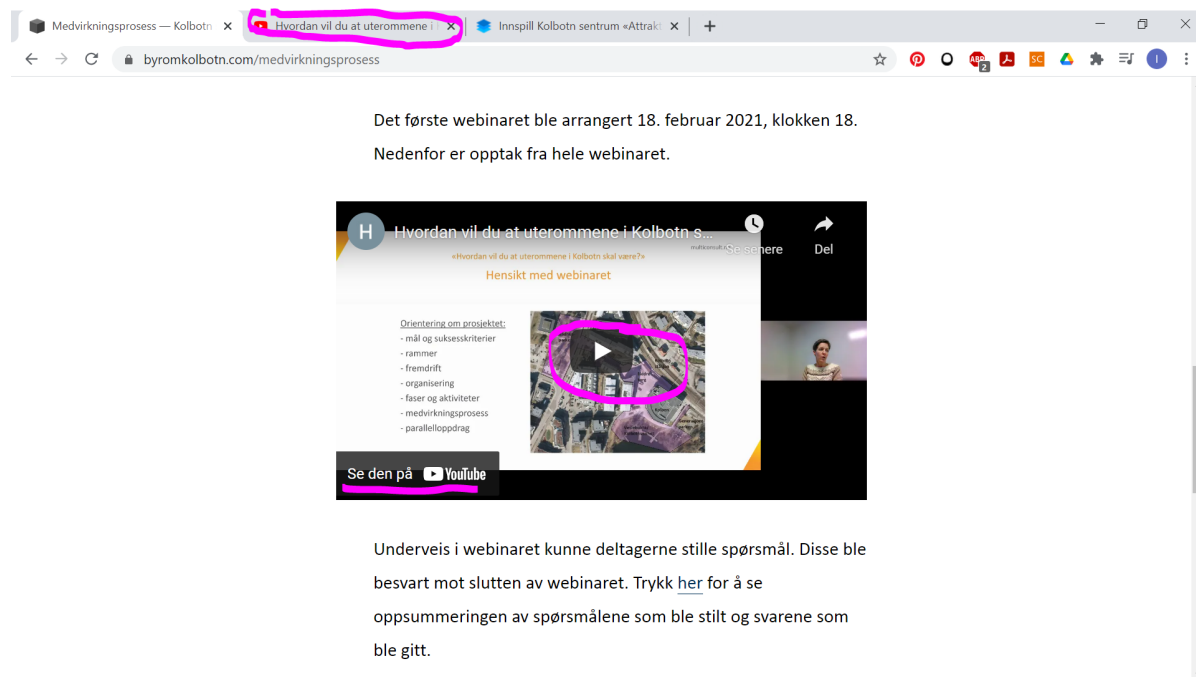
Det er ikke for mye bilder eller videoer. Flere av kategoriene har kun tekst. Under «Ambisjoner og hensikt» er det eksempel tre bilder til inspirasjon, se figur 11. På siden for medvirkningsprosjektet er den en video av webinarer som har blitt gjennomført, der man enten trykker play og ser direkte på siden eller velger å se på YouTube i en ny fane. Det er 14 avspillinger av videoen, så det har ikke vært mange som har sett opptaket, se figur 12

- Er det brukt musikk? Eventuelt hva slags musikk?

Det er ikke brukt musikk.



Figur 11.



Figur 12.

Interaktivitet og dialog

- Har nettstedet et dynamisk eller statisk preg?

Nettsiden er nokså statisk. Den er satt opp med tekst og man kan velge hvilken kategori man vil ha informasjon om. Portalen er mye mer dynamisk med kartet som man kan zoome inn og ut på, samt punktene man kan trykke på for å få opp et foto. Boksene på siden inviterer til innspill og at man aktivt skriver inn på siden.

- Hvilke valg kan du som bruker gjøre på nettstedet?

14 Har du noe annet du vil si oss?

På nettstedet kan man velge hva man ønsker å lese om, om man vil gå inn i portalen, se webinarer eller lese spørsmålene fra webinarer. Portalen gir muligheten til å gi innspill og se på planområdet i det interaktive kartet.

- I hvilken grad kan du som bruker være i dialog og ha innflytelse på nettstedet?

Som bruker er det ikke noe som legger til rette for en direkte dialog med nettsiden. I portalen er spørsmålene rettet mot sentrumsutviklingen, men det siste spørsmålet er «Har du noe annet du vil si oss?». Dette åpner for at innbyggerne kan kommentere på nettsiden og portalen. Det er ikke en direkte dialog som vil forekomme, innspillene vil i ettertid behandles og besvares samlet.

- Er det mulighet for dialog mellom nettstedsinnehaveren og leserne?

Som nevnt i forrige punkt så legges det ikke opp for en direkte dialog. Mulighetene for et nytt webinar er nevnt og om det gjennomføres på nettsiden vil det bli en dialog der innbyggerne kan komme med spørsmål og få svar på dem. Det ligger også ute epost til prosjektansvarlige som man som bruker kan kontakte.

- Blir nettstedet oppdatert jevnlig? Registreres antall besøkende?

Det står ikke noe om når nettsiden har blitt laget eller oppdatert. Webinarer er det eneste som er datofestet (19.02.21). Det er lagt opp til at mer innhold vil komme i løp av prosessen, slik som planer og illustrasjoner. Det står ikke noe sted hvor mange som har besøkt nettsiden eller portalen.

Avslutning

- Vurder samspillet i den sammensatte teksten.

Det er et fint samspill mellom nettsiden og portalen. Begge deler har nokså lik visuell profil og er begge brukervennlige. De har to ulike funksjoner, der nettsiden fra kommunen informerer innbyggerne og portalen gir kommunen informasjon fra innbyggerne (så samt den brukes.)

Tillegginformasjon:

ALLE SPØRSMÅLENE SOM LÅ VED SIDEN AV KARTET

Gi innspill (Frist for å gi innspill er 3. mars)

1

Hvilken alderskategori tilhører du?

10-19 år

20-29 år

30-39 år

40-49 år

50-59 år

60-69 år

70-79 år

80+ år

2

Hvor bor du?

I Kolbotn sentrum

Utenfor Kolbotn sentrum

3

Hvilke områder av sentrum bruker du i dag?

4

Hvilke funksjoner i sentrum bruker du i dag?

5

Hvis du skal bruke sentrum mer – hva ønsker du deg da mer av i sentrum?

6

Hvilke kvaliteter mener du sentrum har i dag, og som bør videreføres?

7

Hva synes du mangler i sentrum?

8

Hva synes du ikke er bra nok i sentrum i dag?

9

Hva mener du bør vektlegges ved videre utvikling av sentrum?

10

Har du noen konkrete ønsker for Rådhusparken?

11

Har du noen konkrete ønsker for Øvre torg?

12

Har du noen konkrete ønsker for Nedre torg?

13

Har du noen konkrete ønsker for Veslebukta?

14

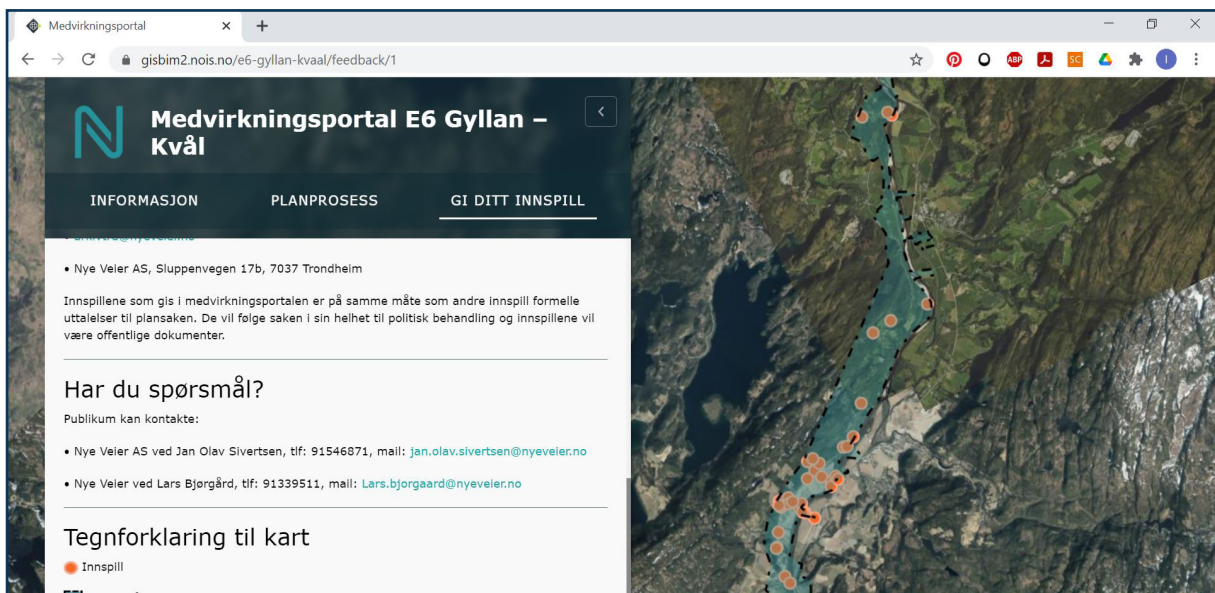
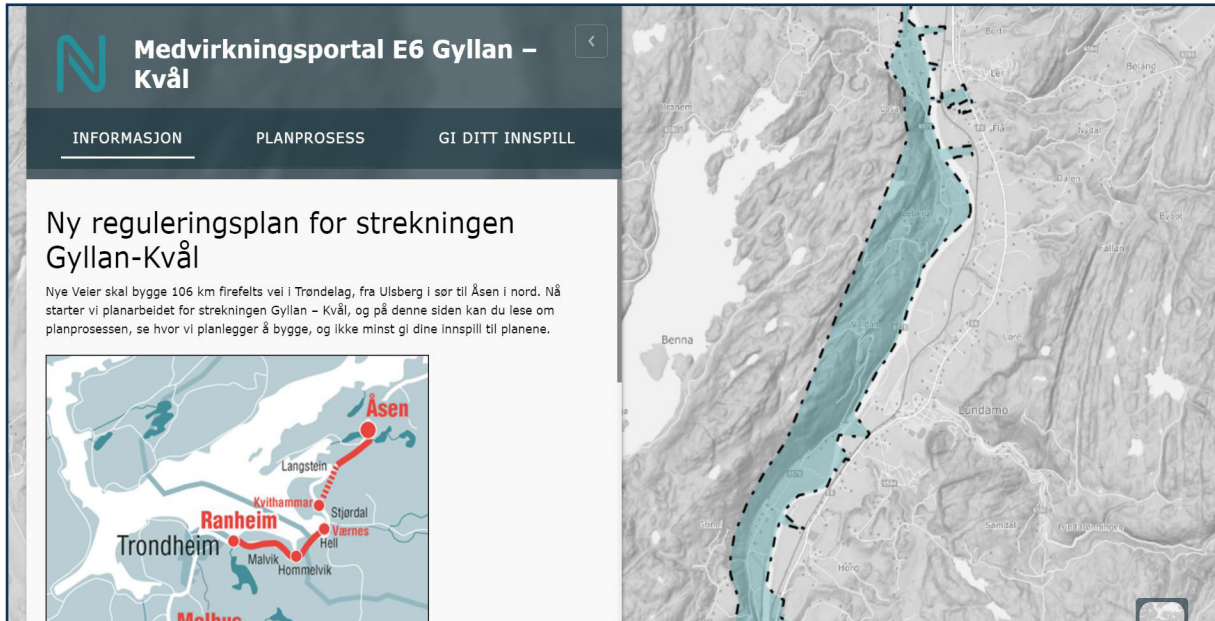
Har du noe annet du vil si oss?

15

For å få registrert innspillet ditt må du først trykke på et vilkårlig sted i flyfotoet. Dette er kun nødvendig av tekniske årsaker og ikke relevant for svarene dine.

VEDLEGG 4

NETTSIDEANALYSE AV MEDVIRKNINGSPORTALEN E6 GYLLAN - KVÅL



Analyse av E6 Gyllan kvål

Gjennomført den 8.mars 2021

Portalen – drives av Norconsult – Innbyggerdialog

Portalen som denne analysen baserer seg på er en medvirkningsportal. Den er laget for Nye Veier med det formål å samle innspill fra befolkningen som berøres av planarbeidet, samt å informere dem om planprosessen. Portalen tar for seg en del av en lengre veistrekning som Nye Veier skal bygge.

Avsenderen er Nye Veier, deres logo, den store N-en er tydelig i portalen og det er gjerne fra Nye Veier sin side at man kommer inn til portalen.

Planarbeidet forklares kort og enkelt, og det kreves ikke mye av leseren av siden å forstå informasjonen som formidles. Den inviterer til å gi innspill og gjør det enkelt for brukeren å levere inn kommentarer som er knyttet til et geografisk punkt. Siden ønsker samfunnsengasjement fra de som berøres av veibyggingen, noe som kan komme både befolkning og planleggere til gode.

Om de lykkes eller ikke som en medvirkningsportal kommer an på hvor mange som medvirker og hva som skjer videre med innspillene deres. Kartet viser (per 8.mars 2021) 42 innspill. Dette viser at portalen har lyktes med å samle innspill.

Innhold og sjanger

- Hva slags type nettsted er det? Pek på sjangertrekk.

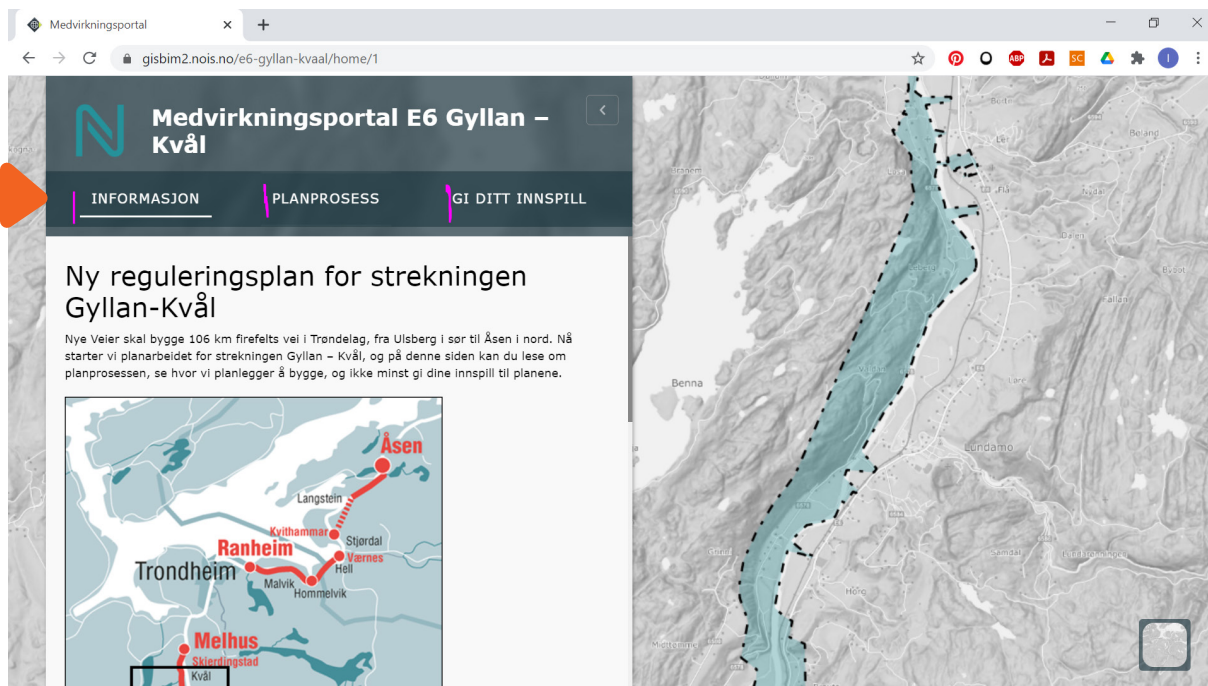
Dette er et nettsted fra Nye veier. Det er en offentlig side som henvender seg til allmenheten.

- Hva handler nettstedet om?

Nettstedet omhandler planarbeidet med veistrekningen mellom Gyllan og Kvål. Det er et nettsted for å lese om prosessen og gi innspill til planarbeidet

- Er innholdet tematisk helhetlig eller oppstykket?

Innholdet på nettsiden er delt opp i tre temaer: informasjon, planprosess og innspill.



Figur 1

- Plasser teksten i kommunikasjonsmodellen og gi en beskrivelse av kommunikasjonssituasjonen.

- Hva er formålet med teksten?

Formålet med teksten er å informere de som blir berørt og er engasjert i ny vei mellom Gyllan og Kvål om planprosessen. Dette gjøres for å få brukeren av siden til å gi innspill til planprogrammet.

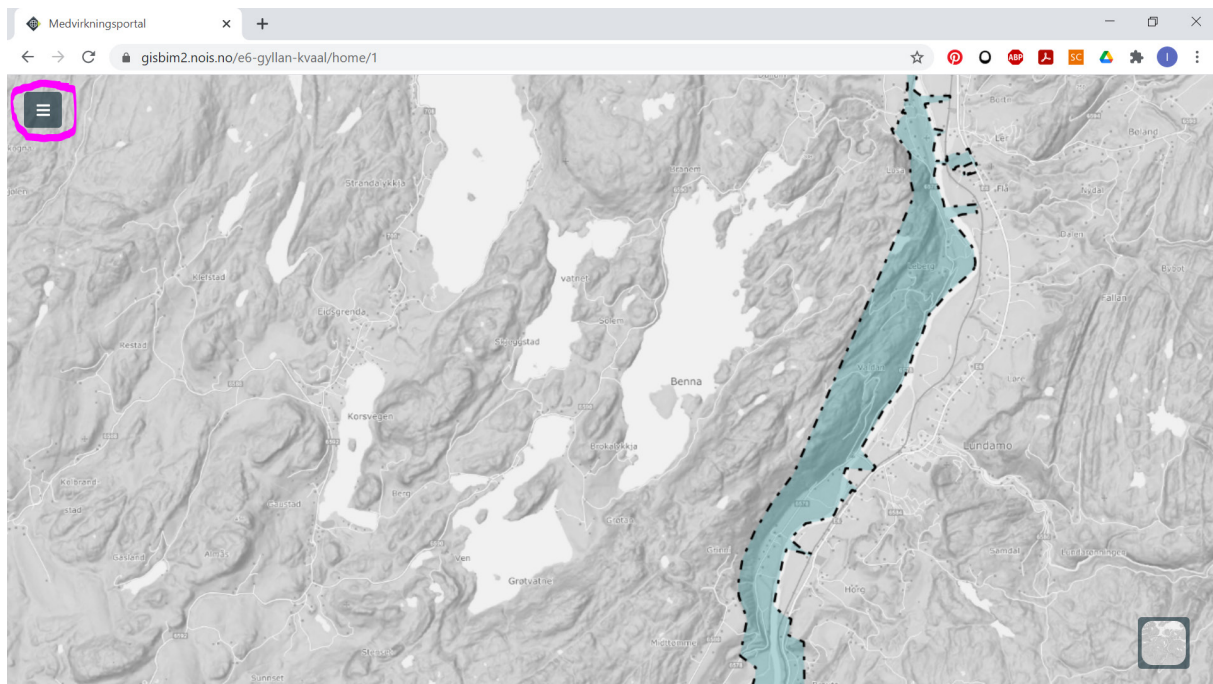
- Hva er den større konteksten som teksten inngår i?

Den større konteksten denne siden inngår i er et større veiprojekt der Nye Veier skal bygge vei fra Ulsberg til Åsen. Planprosessen her er en bit av denne strekningen og medvirkning er en del av planprosjektet her. Dette er del av planprogrammet som videre vil legge føringer for prosjektet.

Hypertekstualitet og struktur

- Har nettstedet en hovedside eller forside? Er det lett å komme tilbake til denne?

Nettstedet har informasjonfanen som det første man kommer opp. Det er enkelt å komme tilbake til den med å bare trykke informasjon på menylinjen, se oransje pil figur 1. Menylinjen kan lukkes om man kun ønsker å se på kartet, da er det bare å trykke på pilen øverst på menylinjen. Da må man trykke på boksen øverst i venstre hjørne for å åpne menyen igjen. se figur 2.



Figur 2

- Legges det opp til hypertekstuell lesing? (Og er dette en fordel?)

Det legges i noen grad opp til hypertekstuell lesing. Hovedvekten av informasjonen om medvirkning som man trenger for å gi innspill er samlet i portalen.

- Hvordan er nettstedet strukturert?

Nettstedet er strukturert med et stort kart som utgjør bakgrunnen for hele siden og en informasjon boks som kan lukkes. Det er en ryddig og oversiktlig side.

- Hvor er linkene plassert, og hvor fører de deg?

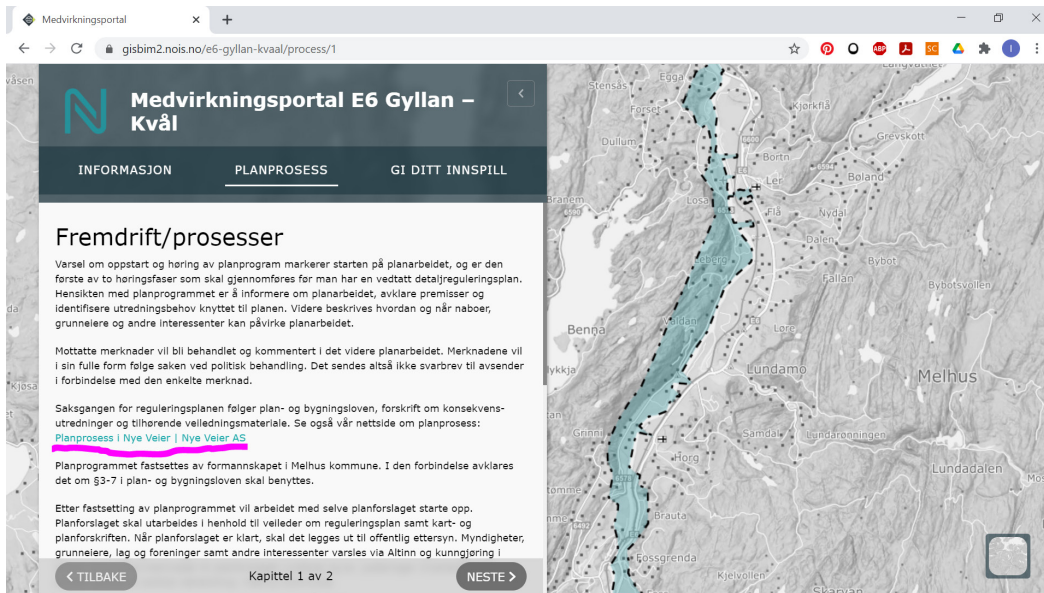
Under «Planprosess» linkes det til Nye Veier sin side om planprosessen, samt til Melhus kommune sin side om reguleringsplaner. Dette kan man se i figur 3.

- Er det lett å finne fram, eller kan man gå seg vill?

Det er lett å finne frem. Eneste måten man kan gå seg vill er om man zoomer for langt inn eller ut på kartet og mister oversikt over planområdet. Det er forklart i tegnforklaringen hvordan man kan bevege seg i kartet, så dette hjelper for å ikke gå seg vill.

- Er det oversiktlig menylinjer? Er det system i måten linker og pekere er satt opp? Forsøk å beskrive systemet.

Det er en oversiktlig menylinje i boksen med tekst. Det er bare å klikke på den kategorien man ønsker å lese på, under planprosess er det to sider, der man blar til side to ved å trykke neste. Linkene som er i teksten, fører direkte inn til kommunen eller Nye Veier sine sider. De



Figur 3

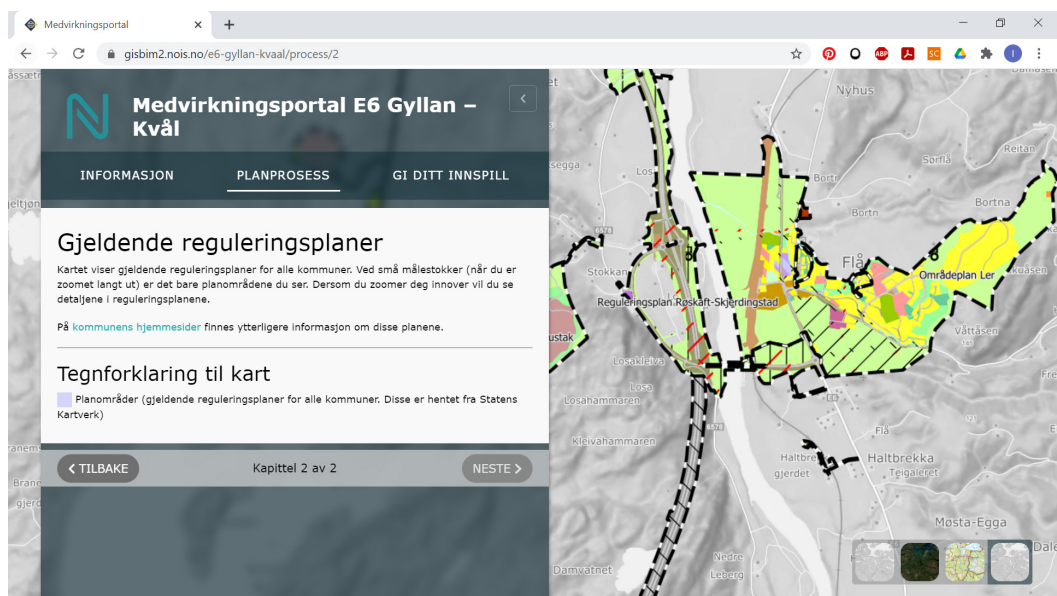
er markert med blå skrift slik at man forstår at det er en link.

Komposisjon og multimedialitet

- Informasjonsverdi: Hvordan er informasjonen plassert?

Tekstinformatjonen er plassert til venstre på siden, mens kart/stedinformasjon ligger på høyre side/evt fyller hele lesevinduet om man lukker tekstboksen. Informasjonen oppleves som lett tilgjengelig.

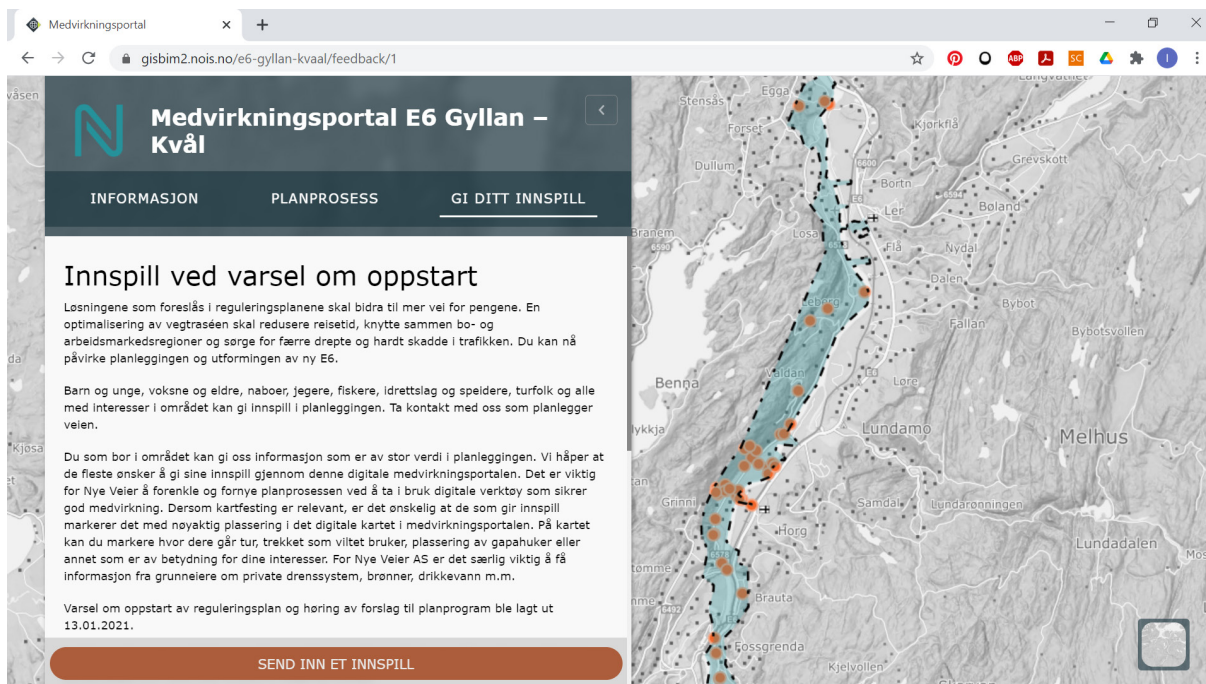
Informasjonen i bakgrunn kartet endres etter hvilken side man er på i tekstboksen. Eksempel inne på «Gi ditt innspill» viser alle punktene der det allerede har kommet innspill. Under planprosess side 2 ligger gjeldende reguleringsplaner som man ser ved å zoomer inn på planområdene. Se figur 4.



Figur 4

- Framtredenhet: Hvilke element er mest framtreddende?

Det elementet som trer mest frem er på forsiden kartet under informasjonssiden. Det varierer litt hvor fremtreddene kartet er etter hvilket kartvalg man har gjort, om det er sort/hvitt, farge eller flyfoto som er kartgrunnlaget. På «Gi ditt innspill» er kartet mer i fokus med de oransje markeringene for stedene som det tidligere har kommet innspill, dette spesielt med grå kartbakgrunn, se figur 5



Figur 5

Innramming: Hva er rammet inn?

Teksten i boksen blir innrammet av menylinjen oppe og nede. Og er rammet inn av kartet som ligger over hele nettsiden.

- Hvordan er fargene og skrifttypene? Er de enhetlige for hele nettstedet?

Det har blitt gjort et valg for skrifttype og størrelse på brødtekst og overskrifter. Det er en sammenheng i alt dette. Teksten på menyen er hvit mot sort bakgrunn, mens resten er sort mot hvit bakgrunn, samt linker i blått. Det har blitt brukt to farger ellers, der den blå er for planområdet og den oransje står for innspill, både i kartet og på knappen til å sende inn innspill.

- Er det en balansert eller overdreven bruk av visuelle virkemidler?

Det er en balansert bruk av visuelle virkemidler. Det brukes et kart under informasjon som viser den større sammenhengen i veistrekningen. Kartet som ligger i bakgrunnen er et stort visuelt element som hele tiden får brukeren til å koble informasjonen opp til et geografisk område.

- Er det (for) mye bilder og/eller videoer?

Er passe med bilder og er ikke brukt noen video

- Er det brukt musikk? Eventuelt hva slags musikk?

Nei, det er ikke noe musikk på denne siden.

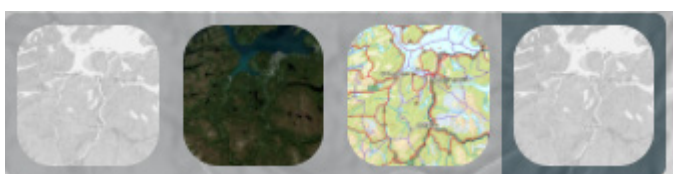
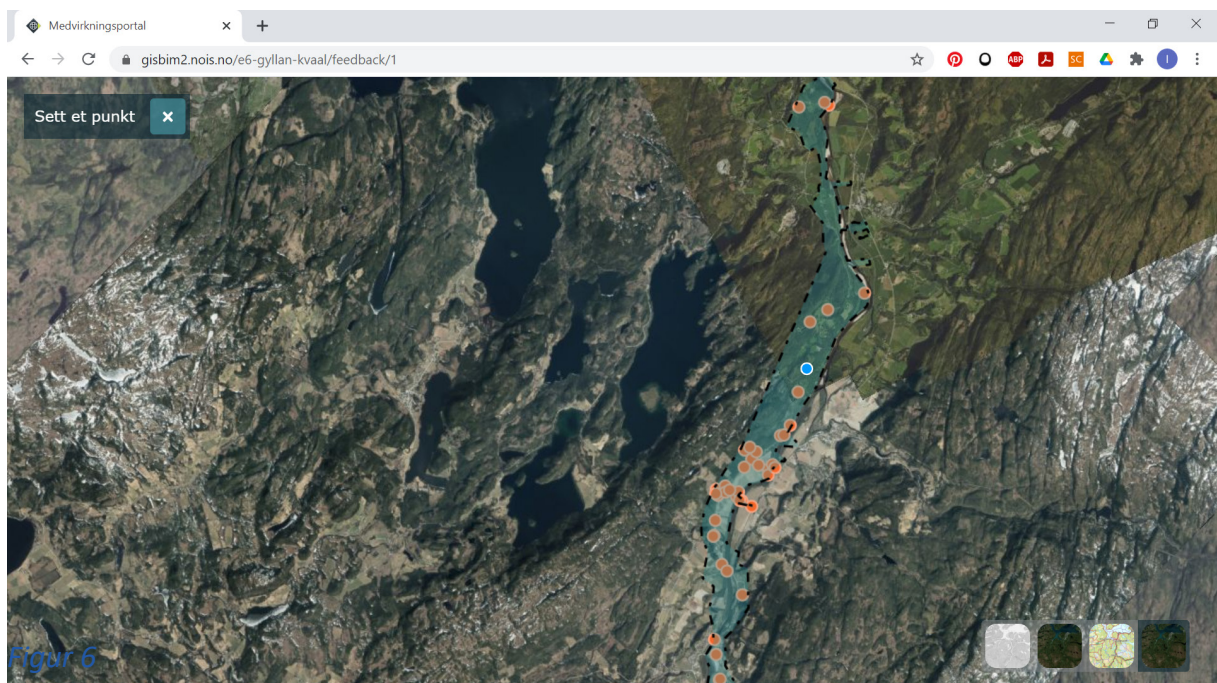
Interaktivitet og dialog

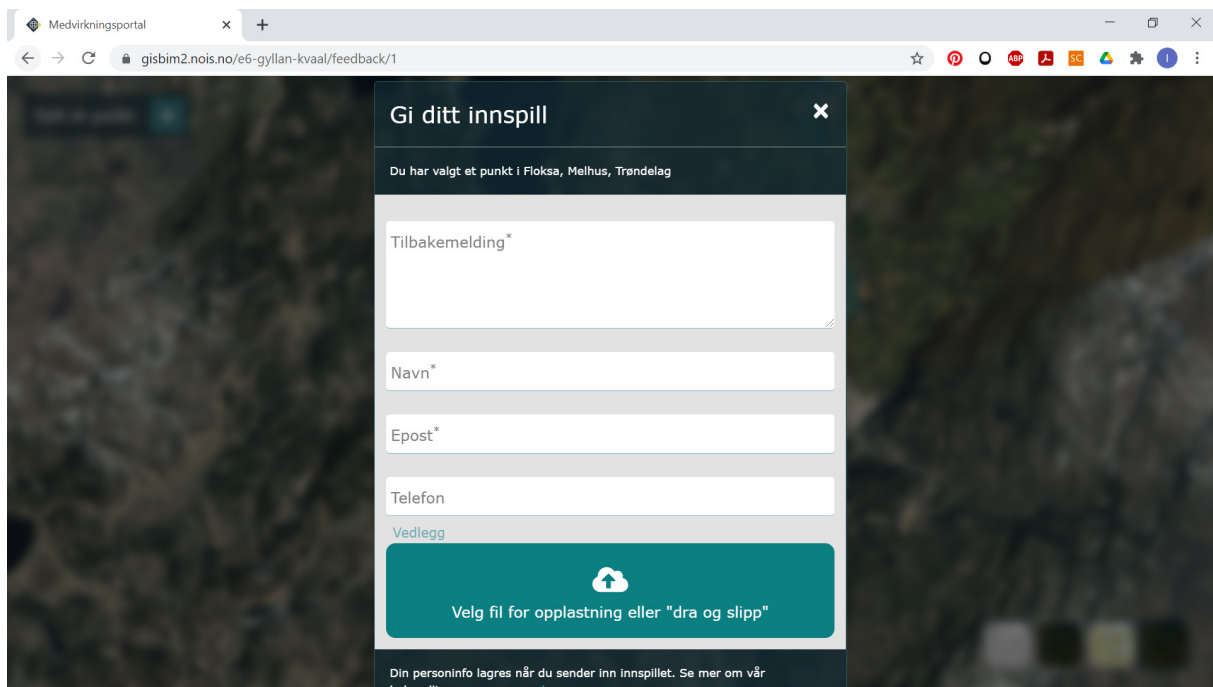
- Har nettstedet et dynamisk eller statisk preg?

Nettstedet har et dynamisk preg grunnet kartet som man zoomer inn og ut på. Men oppleves statisk om man ikke interagerer med kartet eller tekstboksen.

- Hvilke valg kan du som bruker gjøre på nettstedet?

Som bruker kan man velge hvilken fane i boksen man vil ha teksten til, å zoome inn og ut av kartet og hvilken kartbakgrunn man ønsker. Man kan i tillegg velge å sende inn innspill ved å gå inn på fanen og trykke den store knappen nederst i tekstboksen. Da får man opp at man skal plassere et punkt på kartet. Etter å ha plassert punktet kommer det opp en dialogboks der man kan komme med innspill direkte med kommentar, samt laste opp tilhørende fil, se figur 7





Figur 7

• I hvilken grad kan du som bruker være i dialog og ha innflytelse på nettstedet? • Er det mulighet for dialog mellom nettstedsinnehaveren og leserne?

Man har innflytelse på nettstedet ved at man kan komme med innspill som vil bli stående som et punkt på kartet. Det er ellers ikke en direkte måte å være i dialog og endre nettstedet. Det må i så fall skje gjennom epostutveksling med de planansvarlige som står på siden.

• Blir nettstedet oppdatert jevnlig?

Det er ikke noe informasjon om når innholdet har blitt lagt ut, men det sies at informasjon om prosjektet skal komme videre også.

• Registreres antall besøkende?

Det registreres ikke på noe måte som er synlig for brukere.

Avslutning Vurder samspillet i den sammensatte teksten.

Det er et fint samspill i portalen. Kartet og teksten henger sammen og det er enkelt å bruke nettsiden. Den inneholder den nødvendige informasjonen til å kunne gi et innspill.



Norges miljø- og biovitenskapelige universitet
Noregs miljø- og biovitenskapelige universitet
Norwegian University of Life Sciences

Postboks 5003
NO-1432 Ås
Norway