



Trygghet genom medskapande

Nicolas Keller & Sofie Berg, Växtvärket Malmö

Trygghet är något vi alla söker, men som sällan kan byggas enbart genom fysiska strukturer eller regler. Det är en känsla, en förankring, som växer fram när människor känner tillhörighet, delaktighet och närvaro i de miljöer de vistas i. På Växtvärket har vi gång på gång sett hur medskapandeprocesser inte bara kan skapa trygga platser, utan också trygga människor.

I det här kapitlet presenteras vårt arbete med medskapandeprocesser som metod för att skapa miljöer som främjar möten, lek och aktivitet. Vi beskriver hur vi upplever att dessa processer verkar för att skapa trygghet och hur vi arbetar. Slutligen relateras medskapandeprocesser till tryggheten på idrotts- och friluftsanläggningar och vi reflekterar kring hur metoderna skulle kunna användas i dessa miljöer.

Att bjuda in till verkligt medskapande handlar om att våga släppa kontrollen. Det handlar om att inte alltid veta i förväg hur en process kommer tas emot eller vad den kommer leda till, och att förstå att trygghet inte kan påtvingas – den måste få växa fram organiskt, genom att människor tillsammans får forma både sina fysiska miljöer och sina sociala sammanhang.

Växtvärket är en ideell organisation baserad i Malmö med verksamhet även i andra delar av Sverige. Vi är en grupp som består av designer, landskapsarkitekter, trädgårdsingenjörer och pedagoger, som brinner och verkar för barnvänliga och hållbara städer. Sedan starten 2014 har vi arbetat aktionsdrivet med fokus på deltagarinvolvering. Tillsammans med barn och boende skapar och aktiverar vi gröna lärmiljöer och mötesplatser i staden samt genomför verksamhet inom platsutveckling, stadsodling och utepedagogik. Vi arbetar med platsutveckling i dess helhet, från idé- och konceptutveckling och konsultation till gestaltning, genomförande och aktivering. Vårt mål är att skapa miljöer som främjar möten, lek och aktivitet samtidigt som de skapar ekologiska mervärden och stärkt platsanknytning.

Växtvärket började som ett medborgarinitiativ och engagemang i stadsdelen Sofielund i Malmö. Det ursprungliga målet var att skapa en bygglekplats för områdets barn och ungdomar – en plats där de själva kunde bestämma, ta ansvar samt träna på riskhantering, hantverk och skapande. Utifrån denna grund har organisationens form och innehåll utvecklats och våra ambitioner har vuxit. I dag är vi en organisation som arbetar med många olika metoder för att involvera människor i skapandet av gemensamma platser.

Under de tio år vi på Växtvärdet arbetat med medskapandeprocesser har vi observerat olika effekter på de platser vi med-utvecklat och förvalt under längre perioder. Vi har upplevt att medskapandeprocesser kan höja tryggheten på en plats, genom att deltagarna känner större ägandeskap, ansvar och tillhörighet till platsen de utvecklar.

Medskapande är ingen enkel väg. Alltför tydliga mål kan kväva kreativiteten och begränsa det inflytande som är själva kärnan i delaktighet. Resurser – tid, kompetens och engagemang – behövs för att skapa en process där alla röster hörs och tas på allvar. Framför allt behövs en närvaro: av dem som leder processen, av deltagarna och med platsen som utvecklas.

När vi argumenterar för välplanerade och väl genomförda medskapandeprocesser gör vi det som en idéburen ideell organisation som sätter barnkonventionen och barnens rätt till bra uppväxtvillkor i centrum. Vi är övertygade om att platser och miljöer som är bra för barn är bra för alla, oavsett ålder. Genom vårt arbete med bygglek vet vi att barn oftare än man tror vet vad de behöver för att trivas i sina områden. Den inställningen är en central pelare i vårt arbete – barnen har koll. Förutom att inkludera barn i skapandeprocesserna, bjuder vi ofta även in föräldrar, grannar och andra vuxna. För samma princip som används med barnen går att applicera och formulera mer allmänt – lokalområdet, grannar och framtida användare vet oftast bäst hur deras platser bör utvecklas och gestaltas.

I det här kapitlet börjar vi med att beskriva vad vi menar med medskapandeprocesser. Därefter presenterar vi hur vi arbetar med dessa processer. Sedan fördjupar vi våra reflektioner kring medskapandeprocesser som ett verktyg för trygghet. Därpå följer tre exempel på verksamhet vi driver i Malmö: *Guldängens bygglekplats*, grannskapsträdgården *Naturmolnet* och projektet *Gatulabba*. Vi ger också exempel på hur vi arbetar med prototyper. Vi avslutar med några medskick kring hur vi ser att medskapandeprocesser skulle kunna användas för att arbeta med trygghet på idrotts- och friluftsanläggningar. Guldängens bygglek, Naturmolnet och Gatulabba är tre av Växtvärdets stora projekt och vi använder dem i denna text som exempel på medskapandeprocesser:

Guldängens bygglek är en plats som Malmös barn har skapat utifrån sina egna visioner. De får tillgång till material och verktyg och det finns närvarande, finns vuxna närvarande, så att barnen kan bygga sina drömköror. På Guldängen finns även odlingar, eldstad, bikipor med mera.

Naturmolnet är en grannskapsträdgård som på bara ett par år gick från ödetomt till välbesökt oas i bostadsområdet Sofielund. Platsen är skapat tillsammans med boende och skolor i området och används till bland annat workshops, små konserter, möten, grillkvällar och rekreation.

Gatulabba är ett projekt som jobbat för barnvänligare städer, ökad rörelsefrihet och barninvolvering i stadsplanering. Genom designprocesser med barn har projektet utvecklat och förfinat metoder för barninvolvering och skapat en metodbank för dessa.

Medskapandeprocesser

Medskapande innebär att olika grupper som är eller kommer att bli användare av en plats, tjänst eller produkt involveras i en visions- eller utvecklingsprocess^{1, 2}. Det handlar om att låta deltagarna påverka resultatet och i vissa fall även processen dit. I bästa fall är det även de själva som initierar och leder processen helt. Vi använder oss främst av begreppet *medskapandeprocesser* och vi använder det synonymt med begreppen medskapande och medskapande design. Medskapandeprocesser kan innefatta ett helt spektrum av metoder. Det kan ske genom dialog- och kommunikationsmetoder, skiss- och designarbete eller prototypande. I stället för att målgruppen endast bjuds in för konsultation eller information om redan beslutade projekt arbetar vi systematiskt och processinriktat med medskapande.

Vi på Växtvärket ser medskapandeprocesser som ett verktyg för att stärka demokratiskt deltagande och ge erkännande till medborgarna. Det är särskilt viktigt för grupper som ofta har begränsat inflytande över sin fysiska miljö, såsom barn och unga. Utöver det ser vi möjligheter att förbättra kvaliteten och öka kreativiteten och innovationen, vilket i sin tur kan leda till mer använda och älskade platser och upplevelser.

Vi ser att unga människor har begränsat inflytande över sina fysiska miljöer och därför anser vi att det finns stora demokratiska vinster när människor tar ansvar och känner sig delaktiga, även i liten skala. Demokrati och delaktighet är en muskel som måste tränas redan från tidig ålder.

Det största sociala mervärdet vi ser med medskapandeprocesser, är att det skapar utrymmen som främjar möten, sociala sammanhang och platsanknytning. Vi är övertygade om att detta på sikt kan leda till positiva effekter för folkhälsan och tryggheten i ett område.

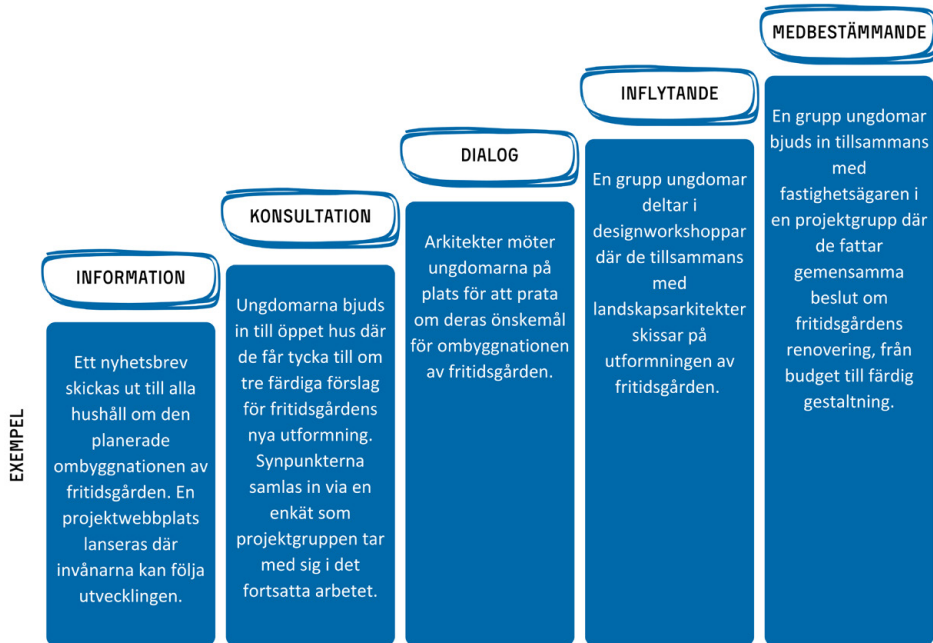
Medskapandeprocesser kan ha olika nivåer av delaktighet. Det finns flera modeller som delar in de olika möjligheter till deltagande i olika kategorier. En sådan modell är *Delaktighetstrappan*.

¹ Bannon, L., Bardzell, J., & Bødker, S. (2019). *Reimagining participatory design*.

² Sanders, E. B. N. & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*.

Delaktighetstrappan

Delaktighetstrappan utvecklades av Sherry Arnstein 1969³ och utvecklades sedan vidare av Sveriges Kommuner och Regioner⁴ för deras arbete med dialogprocesser med barn och unga. Trappan beskriver en skala från minimalt till maximalt deltagande. De lägre nivåerna innebär ett mer symboliskt deltagande i form av information och konsultation där deltagarna har begränsat inflytande. De högre nivåerna öppnar upp för ökad makt och inflytande, från partnerskap till medborgarkontroll.



Figur 2 Växtvärkets delaktighetstrappa inspirerad av Arnstein och Sveriges Kommuner och Regioner.

Vi på Växtvärdet arbetar med olika grader av delaktighet, men vi strävar alltid efter att nå de högre nivåerna. För att uppnå verkligt medskapande krävs att det finns gott om tid och resurser samt att uppdragsgivaren inte satt för strikta resultatmål. Det är i praktiken sällan möjligt att nå den högsta nivån i delaktighetstrappan, men man bör ändå sträva efter att arbeta med processer som går bortom enbart information och konsultation.

³ Arnstein, S.R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*.

⁴ Nordh, A. & Andersson, E. (2023). *Delaktighetstrappan: och liknande modeller*. Stockholm: Sveriges Kommuner och Regioner.

När uppdragsgivare är öppna för nya idéer skapas utrymme för påverkan, inte bara kring små estetiska detaljer utan även större aspekter som funktion och hållbarhet. Medskapandeprocesser kan leda till oväntade men värdefulla idéer, insikter, lokalkännedom och förankring i platsen samt funktioner och koncept som annars inte hade övervägts.

Framgångsfaktorer för medskapandeprocesser

Bygg- och stadsutvecklingsprojekt är komplexa processer med många aktörer, vilket skapar utmaningar i att balansera olika intressen. När man därtill involverar civila "projektägare" och öppnar för medskapande kan processen framstå som överväldigande. Trots detta har vi sett att nästan alla projekt kan dra betydande nytta av medskapandeprocesser i olika skeden.

Under de år Växtvärket har arbetat med medskapandeprocesser på olika nivåer och med olika uppdragsgivare har det blivit tydligt vilka slags projekt och processer som är mest framgångsrika och innovativa.

Det finns viktiga lärdomar att dela, även om vissa kan tyckas självklara. Dessa insikter förtjänar att upprepas vid varje nytt projekt, samtidigt som vi är medvetna om att det inte finns några universella sanningar. Alla aspekter kan inte appliceras på varje enskilt projekt, men de utgör värdefulla riktmärken för medskapandeprocesser. Här presenteras några framgångsfaktorer för en lyckad process.



Barn var med i alla skeden när Naturmolnet byggdes. Här ser vi en grupp tonåringar från områdets skola som tillsammans med oss byggde de stora odlingsbäddarna – sten för sten. Ett arbete som var fysiskt krävande inte bara för unga men som underlättades väsentligt genom att vi alla hjälptes åt. Foto: Växtvärket.

□ *Målöppenhet*

En framgångsrik medskapandeprocess kräver öppenhet från uppdragsgivaren kring slutmålet, eller åtminstone delar av det. Denna öppenhet gör att processen hamnar högre upp i delaktighetstrappan och ger deltagarna reellt inflytande över både processen och resultatet, med endast grundläggande ramar fastställda i förväg.

□ *Tydlighet om begränsningar*

Projektets begränsningar och deltagarnas påverkansmöjligheter måste kommuniceras tydligt från början. Detta skapar rätt förväntningar och visar respekt för deltagarnas engagemang. Om deltagarna endast kan påverka vissa detaljer ska detta framgå från start.

□ *Tid*

En optimal process sträcker sig över flera träffar där det finns utrymme för att skapa såväl förtroende och kontakt som en verklig förståelse för projektet. När man involverar barn i denna typ av process är det viktigt att bygga relationer och tillit mellan deltagarna och de som leder processen. För barn kan det även ta lång tid att skapa sig en förståelse för projektet och dess kontext, vilket behövs för att genomföra en förankrad och värdefull process.

□ *Budget för kvalitet*

Det behöver finnas en budget som möjliggör en process med flera träffar och där det även finns tillräckligt ekonomiskt utrymme för att förverkliga det resultat som deltagarna jobbat mot.

□ *Fysiskt deltagande*

Vi tror inte att det räcker med att deltagarna ritar och designar visionen eller idén utan de bör även delta i själva genomförandet och förverkliga sina idéer. Detta är särskilt viktigt när man arbetar med barn och unga, både för att se till att slutresultatet motsvarar deras visioner – det är lätt att deras idéer glöms bort längs vägen – och för att stärka banden till projektet och känslan av tillhörighet. Om medskapandeprocessen är del av en lång utvecklingsprocess som löper över flera år kan prototypande skapa delresultat och deltagarna upplever då att det verkligen blev något av deras medverkan. Om resultatet kommer först två år senare är risken stor att deltagarna flyttat eller helt enkelt vuxit upp och tappat intresset, och då samtidigt upplevt att deras deltagande inte ledde någonstans.

□ *Långsiktig planering*

Vad händer med platsen när medskapandeprocessen är över? Att inkludera deltagare även i senare processer kan vara ett bra sätt att skapa förutsättningar för nya grupper att knyta an till platsen. När ursprungliga deltagare flyttar eller växer upp finns det risk att de värden i form av tillhörighet och omhändertagande som etablerades, försvinner. Genom att medskapandet får fortsätta i nya former fortlever och utökas känslan av tillhörighet.

□ *Autenticitet*

Medskapandeprocessen måste vara genuin på så vis att deltagarnas bidrag värderas och respekteras. Den får inte reduceras till en symbolisk insats eller användas enbart för marknadsföring av projektet.

□ *Skillnader mellan att involvera barn och vuxna i medskapandeprocesser*

Att involvera barn respektive vuxna i medskapandeprocesser innebär olika förutsättningar, särskilt vad gäller tid, motivation och arbetsformer.

□ *Tid och tillgänglighet*

Barn och vuxna har olika möjligheter att delta. Barn kan delta genom skola eller fritidsverksamhet, där skolklasser har striktare tidsbegränsningar medan fritidsgrupper är mer flexibla. Barn i fritidsgrupper deltar frivilligt vilket kan ge större engagemang, men energinivån kan vara lägre efter skoldagen. Vuxna behöver delta på kvällar eller helger, vilket kräver särskild hänsyn till den tid de lägger ned. Det kan bli en skillnad på motivation mellan en skolklass som deltar "obligatoriskt" och en grupp vuxna som deltar frivilligt. Det är alltid, oavsett grupp, viktigt att värdesätta deltagarnas närvaro och insats. Att erbjuda mat vid en kvällsaktivitet är en generös gest till deltagarna och det skapar en social mötesplats i sig.

□ *Anpassa metoder och format efter målgrupp*

Barn är generellt mer öppna för lekfulla och abstrakta inslag, medan vuxna tenderar att vara mer analytiska och kritiska i sitt förhållningssätt. Detta kräver att metoder anpassas för respektive grupp.

□ *Praktiska förutsättningar*

Barngrupper behöver mer pedagogiskt stöd för att förstå projektets ramar och mål, men också för att förstå moment i processen. Vuxna däremot har ofta lättare att ta till sig information och har tidigare erfarenheter, vilket gör dem mer självständiga.

□ *Arbetsinsats*

Om processen innehåller fysiska moment kan barn ofta behöva längre tid än vuxna och de behöver vanligtvis fler pauser för att hålla orken uppe. Även äldre personer kan behöva fler pauser än vuxna i arbetsför ålder.

□ *Uppmärksamhetsspann*

Yngre barn kan uppskatta repetitiva uppgifter, medan äldre barn behöver mer variation för att bibehålla intresset. Vuxna har ofta lättare att slutföra monotona uppgifter.

□ *Hänsyn till olika behov*

En framgångsrik process anpassas efter deltagarnas specifika behov, till exempel gällande språk och kulturella preferenser. En process som är alltför generaliserad gentemot deltagarna, kan riskera att bli exkluderande.

Utmaningar med medskapandeprocesser

Medskapandeprocesser kan ge många mervärden, men det är viktigt att komma ihåg att de inte är en snabb lösning på bristfällig utformning eller dålig stadsplanering. Dessutom kräver de att man hanterar flera hinder och utmaningar för att säkerställa att processerna blir framgångsrika.

Vi ser två huvudsakliga typer av utmaningar: externa utmaningar, till exempel ramverk, relationer och strukturer, som processen ska förhålla sig till och interna utmaningar, som ligger inom själva processen.

Externa utmaningar kan handla om resursbegränsningar som brist på tid, pengar eller personal med nödvändig kompetens eller olika inställningar hos de olika aktörerna. Vi påverkas också av realistiska förväntningar på leveranser och resultat, men även av juridiska hinder och lagstiftning. Bygglovsprocesser kan exempelvis utgöra betydande utmaningar som komplicerar genomförandet, särskilt i gränslandet mellan arkitektur, offentlig konst och lekmiljöer som vi i Växtvärdet ofta rör oss i.

En utmaning är att motivera människors deltagande i långa processer, särskilt i en tid med många vardagliga åtaganden.

Etiska frågor om deltagande kan skapa utmaningar och konflikter: Vem kan och bör egentligen vara med? Maktfördelning och inflytande är aspekter som vi hela tiden behöver förhålla oss till. God kommunikation mellan intressenter är avgörande då missförstånd kan skada förtroendet för både process och projekt.

Vi ser ofta att uppdragsgivare förväntar sig processer som är både billigare, snabbare och bättre – vilket sällan är möjligt. Medskapandeprocesser är personalintensiva och resurskrävande. Därför är det viktigt att argumentera för processernas sociala mervärden som är svåra att sätta ekonomiska värden på, men viktiga för social hållbarhet och projektkvalitet.

En av de största utmaningarna vi identifierar är risken att medskapande reduceras till en symbolisk gest eller ”dekoration”. Med detta menar vi situationer där medskapandet används som ett yttre attribut för att förbättra projektets framtoning, utan att deltagarna ges reell möjlighet att påverka. Tyvärr ser vi ofta exempel där grupper som barn och unga används som säljargument snarare än som verkliga medskapare. För att en medskapandeprocess ska vara meningsfull måste den integreras i projektets kärna och påverka både estetik och funktion. Processen bör ge deltagarna tillräckligt med tid och resurser att uttrycka sina idéer, präglas av öppenhet och transparens från uppdragsgivarens sida samt ha tydliga och ärliga ramar för deltagande. På Växtvärdet strävar vi efter att skapa inkluderande processer som möjliggör meningsfullt deltagande på riktigt för alla inblandade.

Upprätthålla långsiktiga effekter genom medskapande skötsel

En svårbalanserad aspekt av medskapandeprocesser i stadsutveckling är de långsiktiga effekterna. Idealet är att de som utvecklar en plats också ska vara dess långsiktiga användare. Verkligheten ser ofta annorlunda ut – de involverade grupperna, som skolbarn eller familjer, kanske bara stannar tillfälligt på platsen. Detta kan leda till att den initiala ägandekänslan gradvis försvinner.

Hur skapar man då bestående effekter i medskapandeprocesser? Vi har hittat två metoder för att jobba med detta:

- regelbundet återkommande projekt med fasta intervaller, till exempel vart tredje till sjätte år eller oftare, beroende på kontext
- kontinuerliga processer med låg tröskel för deltagande.

Växtvärdet tror på konceptet medskapande underhåll och skötsel, något som tillämpas bland annat i Belgien⁵. Grundtanken är att ägarskap kan utvecklas genom aktiv omsorg om platsen, även när man inte kan påverka dess grundläggande utformning. Ett praktiskt exempel är när en skolklass tillsammans med ett skötselföretag tar ansvar för skolgårdens skötsel och grönområden. Detta skapar en långsiktig process och olika grupper kan rotera ansvaret över tid.

Vi arbetar även med något vi kallar *aktivering*, som ofta bygger på pedagogiska och kulturella aktiviteter. Nya grupper kan därmed komma till en plats, delta i aktiviteter och utveckla en relation till platsen. Den stora utmaningen ligger i finansieringen och den långsiktiga driften av dessa processer. Ett koncept som medskapandeskötsel skulle kunna integreras i löpande underhållskostnader och kombineras med andra medskapandeprocesser, såsom aktivering.

Implementeringen av dessa idéer kräver nya samarbetsformer. Dagens system, där fastighetsägare och skolor ofta anlitar externa underleverantörer för skötsel, skapar särskilda utmaningar. Utmaningen blir då att arbeta med dessa underleverantörer och övertyga skolor och fastighetsägare om att medskapandeprocesser är värdefulla, även i mindre projekt.

⁵ Space for play (2025). *Nature heroes*. Webbsida.

Prototypande

Vi på Växtvärdet använder oss av en rad olika metoder i våra projekt. En av våra grundprinciper är ”medskapande bortom papperet”. Det innebär att de medskapandeprocesser vi genomför inte endast handlar om att göra skisser och design tillsammans eller att utgå från medskaparnas idéer i genomförandet, utan om att deltagarna även får vara med och bygga prototyper av sina visioner.

I våra projekt använder vi oftast två olika metoder för praktiskt skapande. Den ena handlar om växtlighet – att plantera, odla eller skapa gröna delar i designen. Den andra, prototypande, är ett sätt att snabbt skapa delar av en framtida gestaltning för att testa olika aspekter av designen. Det kan handla om att utforska form, estetiskt uttryck, material, färg, funktion, placering eller andra faktorer. Prototyper byggs i skala 1:1, vilket skiljer dem från modeller.

Vi ser följande fördelar med prototypande:

Snabba tester: Prototypande möjliggör snabb gestaltning och utförande, vilket gör att man på kort tid kan testa olika idéer och förslag.

Kostnadseffektivitet: Prototyper är billigare att bygga än att beställa eller skapa dyra och permanenta produkter.

Överskådlighet: Metoden bryter ner långa, tröga utvecklingsprocesser (som ofta tar flera år och är svåra för deltagarna att följa) till kortare och mer hanterbara tidshorisonter. Stadsutveckling blir synlig och konkret.

Synliggörande: Prototyper kan synliggöra parametrar eller aspekter som varken deltagarna eller projektgruppen tänkt på i början av processen.

Flexibilitet: Prototyper kan justeras och anpassas även efter att de placerats ut. Man kan lägga till eller ta bort delar, vilket gör att man inte är låst vid en lösning från början.

Konfliktlösning: Prototyper kan minska konflikter genom att visa deltagarna hur vissa idéer kanske inte fungerar som förväntat.

Permanent användning: Ibland kan älskade prototyper permanentas och bli en fast del av platsen.

Synliggöra uppskattning och mervärde: Prototyper kan fungera som visad uppskattning för deltagarnas tid och insats efter avslutad process. Prototypen kan flyttas vidare till andra platser och användas av andra grupper, vilket skapar mervärde.

Platsidentitet: Prototyper kan bidra till en konkret platsidentitet och fungera som tydliga fixpunkter för deltagarnas engagemang.

Under rubriken Växtvärkets arbete med prototyper på s. 116 visar vi olika exempel på hur vi har arbetat med prototyper i våra projekt. Om du vill läsa mer om att prototypa som metod kan vi rekommendera sammanställningen *Prototypa! Bygga platser tillsammans* (2023)⁶.

Mod att misslyckas

Rädslan för att misslyckas eller få negativ respons är något vi i Växtvärket ofta möter när vi förespråkar medskapandeprocesser. Under våra tio år har vi genomfört många projekt – inte alla har blivit perfekta, men samtliga har förbättrat platsen och skapat värde. Det är alltid bättre att involvera barn och ungdomar än att inte involvera någon alls. Det verkliga misslyckandet är när ingen involveras.

En viktig observation är att det finns en risk att vilseleda deltagare, oavsett ålder. Barn och ungdomar genomskådar snabbt om de endast används för marknadsföring eller om ingen verkligen lyssnar på deras åsikter. De värderar sin tid och vad de får ut av processen – precis som vuxna gör. När det finns begränsningar är det bättre att genomföra en mindre process med fokus på specifika detaljer, än att utlova något man inte kan leverera. Tydlig kommunikation är avgörande för förtroendet.

Om man jobbar återkommande i samma område sprider det sig ganska snabbt om man förtjänar deltagarnas tid eller inte. Viktigt att notera är att det vi syftar på när vi skriver om lyckade processer till liten del handlar om hur resultatet blev utan snarare om hur processen dit såg ut.

Medskapandeprocesser som ett verktyg för trygghet

Under de tio år vi har arbetat med medskapandeprocesser har vi kunnat observera olika effekter på de platser vi har utvecklat och förvaltat. Vi vet att medskapandeprocesser kan öka känslan av trygghet genom att deltagarna får en starkare känsla av ägandeskap, ansvar och tillhörighet till platserna.

I projekt som pågår under längre tid ser vi att tryggheten förstärks ytterligare. När människor i närområdet möts regelbundet i workshoppar, utformningsaktiviteter eller evenemang, skapas sociala kontakter och anonymiteten minskar. Vi ser också att platser som utvecklas genom medskapande ofta får fler funktioner, vilket ökar rörelse och aktivitet i området. Detta minskar risken för skadegörelse och antisocialt beteende.

⁶ Göteborgs Stad, SLU Tankesmedjan Movium (2023). *Prototypa! Bygga platser tillsammans*.



Vi vet att Naturmolnet bidrar till ett tryggare område genom att platsen har blivit en viktig pusselbit i det sociala och kulturella nätet i området. Tack vare platsens mångfald används den för en rad olika aktiviteter. Här ser vi skolans orkester som spelar en konsert för föräldrarna och grannskapet. Foto: Växtvärket.

Utifrån dessa erfarenheter ser vi att medskapandeprocesser inte bara gör platser tryggare utan också bidrar till trygghet på en större, samhällelig nivå. När utomstående ser att områden tas om hand och att demokratiska processer fungerar, stärks både deltagarnas självkänsla och tilliten till samhället.

Här nedan presenterar vi fyra aspekter som vi ser bidrar till trygghet: platsanknytning, social gemenskap, multifunktionalitet och känslan av att vara en betydelsefull samhällsaktör.

Platsanknytning

Platsanknytning är ett centralt koncept inom miljöpsykologin som beskriver människors kognitiva och emotionella relationer till en plats.⁷ Detta koncept är särskilt relevant när man arbetar med att skapa tryggare miljöer genom medskapande metoder.

⁷ Vorkinn, M., & Riese, H. (2003). *Environmental Concern in a Local Context: The Significance of Place Attachment*.

Vår erfarenhet visar att medskapandeprocesser verkar öka tryggheten på en plats genom att deltagarna utvecklar starkare ägandeskap, ansvar och tillhörighet. Precis som de flesta av oss är mer försiktiga med saker vi själva har skapat – till exempel ett hantverk – ser vi samma mönster i relation till platser.

I vårt praktiska arbete blir platsanknytningens fördelar särskilt tydliga. När samma grupp återkommande arbetar med en plats genom att bygga, odla eller måla, ser vi att deras band till platsen stärks. Det praktiska görandet främjar en stolthet över både det gemensamma verket och den egna förmågan, oavsett deltagarnas ålder.

Vår upplevelse är att detta skapar en positiv spiral: positiva platsupplevelser genom skapande ökar anknytningen, vilket i sin tur leder till mer interaktion med platsen. Vi ser ofta hur unga människor som varit med och skapat platser återvänder, tar med sig familj och vänner, och uppvisar en skyddsinstinkt. På våra platser har vi till och med sett hur barn med stark platsanknytning aktivt motverkar negativt beteende från andra besökare.

Ett konkret exempel är våra två projekt Guldängens bygglek och Naturmolnet i Sofielund. Trots att platserna har mycket löst material och enklare konstruktioner är skadegörelse relativt ovanligt. Vi är övertygade om att detta beror på det lokala medskapandet och att det syns på platsen. När många boende, särskilt barn, har varit involverade i att skapa platsen blir tröskeln för destruktivt beteende sannolikt högre, även för dem som inte själva deltog men känner någon som gjorde det.

Social gemenskap

I många medskapandeprocesser, särskilt de som pågår under längre tid, kan processen bidra till trygghet genom att stärka den sociala gemenskapen. När människor i närområdet träffas flera gånger under en process, till exempel i workshoppar, aktiviteter relaterade till utformningen eller olika sorters evenemang, kan sociala kontakter skapas, vilket kan minska anonymiteten. Att känna sina grannar och veta vilka som bor i området ser vi skapar trygghet, särskilt när de som bor i området deltar aktivt i att påverka sin närmiljö.

I våra processer arbetar vi för att främja gemenskap genom metoder som uppmuntrar samarbete och dialog. Våra workshoppar innehåller ofta kollektiva designmoment där deltagarna lär känna varandra och diskuterar gemensamma idéer. Vi inkluderar också måltider, som grillning eller fika, eftersom detta kan skapa samhörighet och utrymme för att lära känna varandra bättre. Dessa sociala band fortsätter ofta att utvecklas även utanför våra organiserade aktiviteter.

Deltagare efterfrågar ofta själva gemenskap i medskapandeprocesser, medvetna om att det finns få platser där de kan mötas i det offentliga rummet. Detta återspeglas i designönskemål som främjar samvaro, exempelvis grillplatser, pizzaugnar eller utekök. Vid möblering ser vi ofta en önskan om gemenskapsfrämjande möblering, som långbord där många kan

samlas för att äta, arbeta, ha studiecirkel, spela kort eller bara umgås. Ett annat exempel är att i stället för en solstol för en person, skapa en lång version för fem personer. Denna önskan om gemenskap har vi tydligt sett hos både tonåringar och seniorer i våra projekt.

Multifunktionalitet

Ett sätt att skapa trygga platser är att öka användning och rörelse, så att det så ofta som möjligt finns människor som rör sig på och omkring platsen. Det gör den mer levande. Vi har lyckats bäst med detta genom att skapa många olika element och funktioner som attraherar olika målgrupper. Detta sker ofta naturligt i våra medskapande designprocesser, där olika grupper bidrar med sina specifika behov och önskemål. Även om vi främjar en gemensam vision är det viktigt att inkludera och kombinera individuella intressen.

När vi pratar om multifunktionalitet kopplad till trygghet tänker vi att en plats till exempel inte bara är en lekplats utan kan fylla flera funktioner. Exempelvis finns på Naturmolnet en grillplats intill ett långbord under ett solsegel; denna plats fungerar både som utekontor och lunchställe. Platsen används bland annat av barn, av skol- och hemtjänstpersonal under lunchen och av vuxenutbildningar, samt för lektioner, rast och fritid. Där finns även en mindre scen som används vid luciafiranden, skolfester, kulturevenemang och kommunala möten.

Utemöblerna är varierade och färgglada och bjuder in olika åldrar och fysiska förmågor att använda dem. Platsen är vild, och samtidigt har vi en rullstolsramp som tillåter rörelse för flera. Seniorer går dit för mindre promenader och för att titta på de växter barnen har planterat. Hundägare bidrar till en kontinuerlig rörelse i området eftersom de är aktiva större delen av dygnet. Även om det kan bidra till nedskräpning är hundrastning i stort ett positivt tillskott.

Lek med löst material

En funktion som vi gärna bygger in i våra platser är möjligheten till lek med lösa material, inspirerat av bygglekens principer. Detta innebär att vi placerar ut behållare med stabila men lösa material som plankor, stockar och stora stenar, ofta återvunnet spillmaterial. Materialen kontrolleras för säkerhetsrisker men lämnas sedan fritt för lek. Denna strategi kräver kontinuerligt underhåll genom regelbunden inspektion, borttagning av slitet material och påfyllning av nytt. Trots dessa insatser överväger fördelarna ofta underhållskostnaderna. Medan platser med fasta installationer efter ett tag blir repetitiva, för att elementen bara tillåter en viss funktion, är löst material bara begränsat av användarens kreativitet.

Vi upplever att barn oftast älskar att bygga hinderbanor. De kopplar ihop olika element med plankor och skapar nya lekmöjligheter. Detta ökar inte bara deras fysiska aktivitet utan resulterar också i att de besöker platsen oftare. Vid vårt veckovisa underhåll samlar vi in material, sorterar bort utslitna delar och tillför nytt, vilket ger barnen nya kreativa

möjligheter varje vecka. Detta är en stor kvalitet för platsen som inte kostar oss mycket, men användningen ökar betydligt.

Lek med löst material har alltså positiva effekter på multifunktionalitet och ökad vistelse, iakttagelser som stöds av resultaten i en sammanställning om riskfylld utelek som Folkhälsomyndigheten gjort.⁸ Sammanställningen konstaterar att de positiva hälsoeffekterna av den sortens lek överväger de risker som finns. Detta är särskilt relevant för platser med regelbunden tillsyn av personal som enkelt kan inkludera arbetet med lösa material i sina rutiner.

Känslan av att vara en betydelsefull samhällsaktör

Om vi höjer blicken och betraktar trygghet ur ett bredare perspektiv ser vi att medskapande metoder kan ge ytterligare positiva effekter. Genom processen kan både deltagare och utomstående se att det finns människor – barn, föräldrar och andra – som bryr sig om sitt område och samhällsutvecklingen. Detta kan i sig stärka trygghetskänslan i området.

Barn och unga, men även andra, som deltar i medskapande projekt får uppleva att demokratiska processer fungerar och leder till konkreta resultat. Vi märker att det stärker deras tillit till demokratiska institutioner och processer. Att involvera barn och unga, lyssna på dem och låta dem påverka, bidrar dessutom till deras självbild och förståelse för demokrati.

I projektet Gatulabba har vi sett att barn som deltagit utvecklats mycket under de månader processen pågått, vilket även bekräftats av lärare och förskolepersonal. När barn märker att vuxna lyssnar på riktigt, värderar de sina idéer högre och arbetar mer engagerat. När deras idéer sedan omsätts i prototyper som får synas i stadsrummet kan deras självförtroende växa ytterligare. Det finns få platser där barn i dag får en verklig chans att påverka sin omgivning och lämna avtryck. Känslan av att faktiskt kunna påverka upplever vi leder till mer självständiga individer.

Vi märker också att deltagarna upplever stolthet över att ha skapat något tillsammans, vilket stärker deras självkänsla, resiliens och handlingskraft. Genom att Växtväcket är en ideell förening och en civilsamhällesaktör kan lyckade projekt dessutom visa på civilsamhällets förändringskraft. Detta hoppas vi bidrar till en känsla av trygghet i att även icke-kommunala aktörer kan driva positiv utveckling.

⁸ Folkhälsomyndigheten (2024). *Riskfylld utomhuslek har positiva effekter på barns hälsa*. Webbsida.

Exempel på Växtvärkets arbete

Växtvärdet driver i dag många olika projekt som varierar i både skala och syfte. En del av projekten initieras av själva medan andra beställs av bland annat offentliga aktörer. För att konkretisera vårt arbete presenterar vi här tre av de projekt vi driver i Malmö: Guldängens bygglekplats, grannskapsträdgården Naturmolnet och projektet Gatulabba. Genom dessa exempel vill vi ge en tydligare bild av hur våra idéer och metoder tar form i verkliga miljöer, samt hur vi ser att de knyter an till trygghet.

Gatulabba – barns vägar till rörelse

Gatulabba är ett projekt med fokus på barns rörelsefrihet och deras delaktighet i stadsplanering. I början finansierades projektet av Allmänna arvsfonden. Under två år genomfördes designprocesser tillsammans med olika barngrupper på olika platser i Malmö, där de fick skapa visioner och bygga prototyper för hur en barnvänlig gata skulle kunna se ut. I dessa processer testade och utvecklade vi flera metoder för att arbeta med barn, vilket resulterade i en bred verktygslåda för barninvolvering. Metoderna samlade vi i Gatulabbas metodbank på gatulabba.se. Ett centralt mål var att tillgängliggöra dessa metoder för andra som vill involvera barn i stadsutveckling och göra så att metoderna går att använda i andra medskapandeprocesser.



Gatulabbas gatufest. Gatulabbas designprocesser avslutas med en gatufest där barnen får inviga och presentera sina prototyper och visioner om hur en barnvänlig gata kan se ut. Foto: Andreas Åberg.

Designprocesserna pågick under fem månader med barngrupper som återkom varje vecka. Vi valde gator att jobba med och bjöd in elever från intilliggande skolor och förskolor. De delades in i tre åldersgrupper – 5–7 år, 8–12 år och 13–18 år – med anpassade metoder och upplägg för varje grupp. De långa processerna möjliggjorde att projekten blev väl förankrade hos barnen och att barnen kunde utveckla en stark tillhörighet till resultaten. Designprocesserna avslutades med att barnens idéer om hur en barnvänlig gata kan se ut för dem, byggdes i verklig skala i form av prototyper.

Installationerna placerades ut längs de utvalda gatorna under sommaren, vilket vi kunde se ökade tryggheten längs gatan och synliggjorde de ungas närvaro för förbipasserande bilister. De nya elementen tycktes också främja spontan lek och skapade mötesplatser som bidrog till fler naturliga möten i närområdet.

Framgångsfaktorer för Gatulabba:

- många och regelbundna workshoppar
- prototyper som byggs tillsammans och placeras ut i det offentliga rummet
- involvera grupper som använder platsen
- anpassa upplägg och metoder efter ålder
- relationsbyggande genom återkommande träffar.

Hur upplever vi att Gatulabba har bidragit till trygghet?

Vi upplever att Gatulabba har bidragit till trygghet genom att prototypa platser där barns närvaro och engagemang är centralt. När barn deltar i att designa och bygga prototyper, kan vi se att de utvecklar en stark känsla av ägandeskap och ansvar för platsen. Detta kan vi bland annat se genom en mycket låg nivå av vandalism – att både barnen och andra i området värnar om något som skapats tillsammans.

Om något väl inträffade, som mindre skadegörelse, var barnen ofta de första att berätta för oss och ibland visade det sig till och med att de visste vem som låg bakom. Deras relation till platserna och engagemang i projektet skapade en naturlig kontrollmekanism och ett skydd för miljön.

Vi ser dessutom att de fysiska installationerna har gjort tidigare otrygga miljöer tillfälligt mer levande och aktiva, eftersom fler människor samlas och använder platserna. Detta verkar ha skapat en ökad social närvaro och stärkt trygghetskänslan, för både barn och andra boende i området.

Sammantaget ser vi att Gatulabba har bidragit till trygghet genom att minska anonymiteten, förebygga vandalism och bygga gemenskap kring temporära platser. Projektets utvecklade metoder för barninvolvring ger flera möjligheten att arbeta för ökad trygghetskänsla genom medskapandeprocesser.

Naturmolnet – från ödetomt till grannskapsträdgård

Naturmolnet är en 700 m² stor offentlig plats i Malmö-stadsdelen Sofielund. Efter att ha varit en ödetomt i 25 år transformerades platsen 2020 genom projektet Case Sofielund 2030 till en grannskapsträdgård och populär mötesplats. Projektet drivs i skrivande stund av Växtväcket i samarbete med lokala krafter från boende, skolor, förskolor, föreningar och konstnärer i närområdet.

I uppstarten arbetade vi med traditionella medskapandemetoder där olika grupper bjöds in till workshoppar för att utveckla kreativitet och framtidsvisioner för platsen. Genom demokratiska processer valdes genomförbara idéer ut, som låg inom budget och var praktiskt möjliga att förverkliga.



Tomten som i dag kallas för Naturmolnet, låg öde under 25 år och upplevdes som en otrygg plats i grannskapet. Genom medskapandeprocesser har det blivit en omtyckt och tryggare plats. Foto: Växtväcket.

En nyckelfaktor har varit den långsiktiga processen där cirka 4 000 barn har involverats, varav många har deltagit flera gånger. Det praktiska arbetet med att etablera platsen genomfördes tillsammans med barnen – från att skyffla jord och bygga odlingsbäddar till att plantera, vattna och måla. Det som utmärker projektet är den omfattande fysiska arbetsinsatsen, där barnen fick konkret erfarenhet av vad som krävs för att genomföra ett projekt. Detta engagemang har skapat stark förankring i närområdet och resulterat i mindre skadegörelse än förväntat.

Underhållet sköts löpande tillsammans med deltagarna, där särskilt barn från närliggande skolor hjälper till med städning. Städningen har integrerats som en naturlig del av alla aktiviteter, vilket vi ser har gjort att barnen ser det som både meningsfullt och roligt. Detta har sannolikt ökat deras vilja att hålla platsen ren.

Framgångsfaktorer för Naturmolnet:

- praktiska workshoppar
- demokratiska processer i alla delar
- temporära och föränderliga platser skapar nyfikenhet
- många olika grupper i närområdet har inkluderats
- skötsel som en del av medskapande
- grannars starka förankring på platsen leder till ökat ansvarstagande.

Hur upplever vi att Naturmolnet har bidragit till trygghet?

Naturmolnet har utvecklats till en naturlig mötesplats i Sofielund och på så sätt bidragit till att minska anonymiteten bland invånarna i området. Vi kan se att platsen har blivit väl förankrad hos olika grupper som känner ägandeskap, vilket visar sig genom att användarna också tar hand om den. Naturmolnet är en flexibel plats med många olika funktioner vilket gör att den används av många olika grupper som aktiverar platsen över större delen av dygnet – vilket bidrar till ökad trygghet i området.



Foto: Växtvärket.

Guldängen – på bygglekplatsen är barnen bygg- och trädgårdsmästare, medan vi vuxna är medhjälpare

Guldängen är en av Sveriges få bygglekplatser – en plats där barn själva skapar sin lek-miljö. Vi tillhandahåller personal, material och verktyg, medan barnen förverkligar sina egna visioner. Under 1960- och 1970-talen var Sverige ett föregångsland för bygglekplatser, men i dag finns endast ett fåtal kvar. Guldängen, som öppnade 2017, är Malmös enda bemannade lekplats av detta slag.



Guldängen ligger på allmän parkmark och drivs därför utan staket eller grind. Platsen är därmed tillgänglig dygnet runt och kan användas även utan personal på plats. Foto: Växtväcket.

För Växtväcket fungerar Guldängen som mer än bara en bygglekplats – den är en nod för medskapande inom arkitektur och stadsplanering och utgör grunden för vårt arbete med medskapandeprocesser. Det unika med Guldängens processer är att barnen skapar platsen utan externa ändamål, styrda enbart av sin egen kreativitet och sina idéer. De enda begränsningarna rör säkerhet samt tillgång till material och verktyg. Detta gör platsen till ett perfekt labb för att studera hur barn agerar när de får fullt förtroende att utforma sina miljöer.

Vi ser tydliga lärlkurvor i barnens utveckling. Förstagångsbesökare kan inledningsvis ha svårt att hantera den kreativa friheten. De börjar ofta försiktigt med bekanta former och funktioner. Vid återkommande besök sker en märkbar förändring – barnen börjar se sig själva som platsens ägare och skapare.

De utvecklar även en förståelse för platsens kollektiva natur. Större delen av byggandet består av vidareutveckling av befintliga projekt, eftersom det är tidskrävande att bygga helt nya kojor från grunden. Detta skapar en naturlig respekt för andras skapelser och en omsorg om de gemensamma byggnaderna.

Att djupdyka i och utforska medskapande metoder på en bygglekplats är en process utan slut. Varje arbetspass med barngrupper ger nya insikter och perspektiv.

Framgångsfaktorer för Guldängen:

- tillåtande plats
- möjlighet till löpande medskapande av platsen
- kontinuerlig förändring av platsen ökar attraktiviteten och vistelse
- målöppenhet skapar spännande resultat.

Hur upplever vi att Guldängen har bidragit till ökad trygghet?

Guldängen levandegör i dag en park som tidigare knappt användes av de boende i området på grund av otrygghet. I dag använder de boende parken, även utanför byggleken, och vi märker att de gärna placerar sina picknickfiltar strax intill Guldängens område. Vi upplever det som att byggleken har *tryggat* området.

Platsen bjuder in till längre uppehåll för familjer och områdets barn och skolklasser från hela staden kommer på besök. Att platsen är bemannad under dagtid bidrar till mer rörelse under en tid när inte många andra är ute i parken och närvaron av vuxna är betydelsefull.

Växtvärkets arbete med prototyper

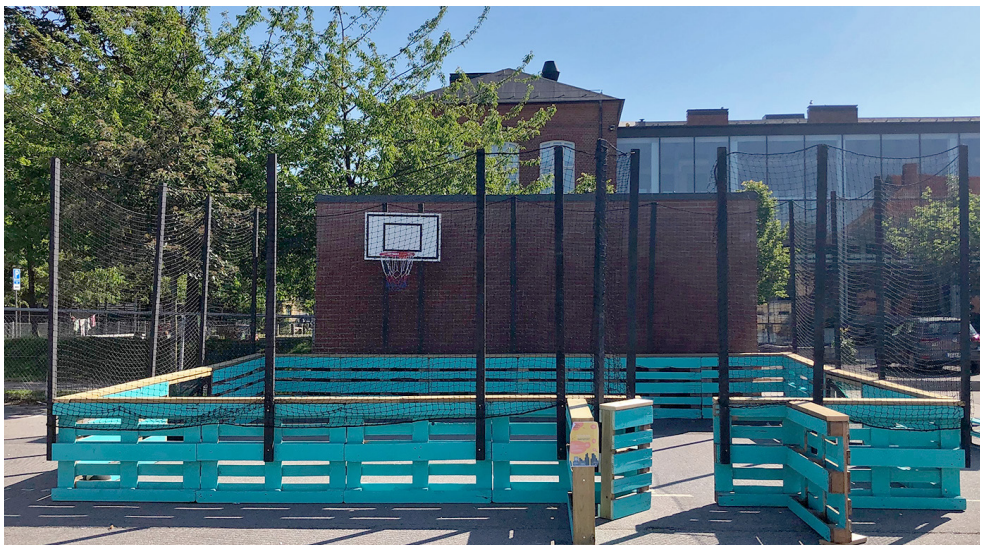
Tillsammans med deltagarna bygger vi deras idéer. Prototyperna skapas i workshop-format, där vi som leder den ansvarar för material, verktyg, tekniska ritningar och för att skapa en trygg miljö. Även de som inte har tidigare erfarenhet av att bygga ska känna sig inkluderade och trygga i att delta. Ofta är själva byggandet en stor del av upplevelsen. Vi skapar en trevlig stämning genom att inkludera gemensamma måltider eller fika som en del av processen.

I våra prototypverkstäder lägger vi särskild vikt vid att tekniska ritningar och designskisser är enkla, repetitiva och modulära. Detta gör det möjligt för fler att delta och förstå processen, eftersom lösningarna är enkla att kopiera. Vi använder återbrukade material för att tillföra en dimension av ekologisk hållbarhet och visa hur man kan arbeta kreativt med befintliga resurser.

När vi inte kan använda material från cirkulära flöden, arbetar vi med traditionella byggmaterial, särskilt trä. Det är ett material som många redan har erfarenhet av och känner sig trygga med att använda. Det kräver inga tekniskt avancerade verktyg, vilket främjar aktivt deltagande. Dessutom är trä enkelt att underhålla och byta ut vid behov.

Eftersom vi arbetar med offentliga miljöer siktas vi på robusta och stabila designlösningar. Detta påverkar både materialval och utformning och bidrar till lång hållbarhet och överlevnad för prototyper i utomhusmiljöer.

Följande bilder visar fyra exempel på prototyper som byggts i Växtvärkets medskapandeprocesser:





Multisportarenan: Inom projektet Gatulabba ville en grupp ungdomar ha ett ställe där de kunde umgås och röra på sig utan att känna sig i vägen för andra. De upplevde att det var svårt att hitta platser utomhus i staden som de inte blev bortkörda från. Fem parkeringsplatser stängdes av och gav plats till denna multisportarena, byggd av lastpallar, för en sommar. Foto: Andreas Åberg och Växtvärket.



Cykelguppbanan: Banan byggdes av femåringar i projektet Gatulabba. De upplevde att den vanliga cykelbanan var för snabb och tråkig. De ville ha en egen rolig och fin cykelbana intill den vanliga. Foto: Andreas Åberg och Växtvärket.



Vulkantrontrappan: Tillsammans med en fritidsklass skissade och byggde vi en temporär möblering utanför Malmö stadsbibliotek under höstlovet 2023. Barnens önskemål var topografi, en stor tron, samt en sittmöbel som samtidigt skulle fungera som en lekkoja. Materialet som användes var enkla byggreglar och paneler från bygghandeln. Foto: Växtväcket.



Fantasiträd: I projektet Street Moves, tillsammans med ArkDes och Södertälje kommun, genomförde Växtväcket medskapandeprocesser. Projektet skapade moduler för att möblera en gata. Barn fick skapa löv som sedan monterades ihop till fantasiträd. Foto: Daniel McCarthy.

Förslag och rekommendationer för idrotts- och friluftsanläggningar

Vi ser att medskapandeprocesser har stor potential att bidra till tryggare miljöer på många olika typer av platser – så också anläggningar för idrott och friluftsliv. Som avslutning på detta kapitel vill vi därför skicka med några idéer som skulle kunna appliceras på just idrotts- och friluftsanläggningar.

Medskapande i idéfasen

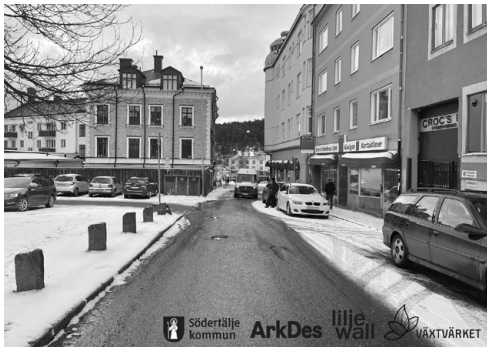
I våra projekt använder vi oss av olika metoder för att få in tankar och åsikter från användare eller människor som rör sig eller bor i området. Några metoder är mer *aktiva* och kräver att vi spenderar mycket tid på plats, medan andra är mer *passiva* och därigenom behöver mer tid för design och spridning. Nedan beskrivs några av våra olika metoder.

Minifest

Ett av de mest effektiva sätt som vi har samlat in input från ett område är att bjuda på korv och bröd. Gratis mat och dryck skapar ett incitament att dyka upp och när man är på plats är det lättare att svara på frågor, fylla i en enkät, eller bygga en modell.

Break-up letter

En mer passiv metod vi har arbetat med är att designa vykort som ger användare möjlighet att skriva om en plats och hur den upplevs. Vi använder oss här av antropomorfism (vilket innebär att man föreställer sig att ett icke-mänskligt föremål har mänskliga egenskaper), och låter personer skriva vad vi kallar för ett *break-up letter* där deltagarna ska avsluta sin relation med sin gata. Det ger utrymme för att på några få rader skriva om man är missnöjd med utformningen av platsen. Vykort med frimärke delas ut till grannar eller verksamheter i området. Denna metod används inför en längre process för att samla in åsikter och etablera kontakt med användare.



Kära Badhusgatan,
det är inte jag, det är du...

Beskriv varför du gör slut med Badhusgatan. Vad är anledningen – vad har varit illgilt? Hade ni också några fina stunder ihop?

Växtväcket
Norra Grängesbergsgatan 35
214 48 Malmö

Break-up letter från projektet Street Moves i Södertälje, via ArkDes. Verksamheter och användare av platsen fick fylla i vykortet, som ett enkelt sätt att samla in åsikter under idéfasen.

Drömmarnas fönster

Detta är en enkel och lågintensiv metod för kreativt skissande på plats. Vi använder oss av plastfolie som vi spänner flera varv mellan två träd, ljusstolpar eller gatuskyltar på platsen eller monterar upp ett fönster på stolpar. Besökarna får sedan använda den genomskinliga ytan för att skissa direkt på platsen; på så sätt kan de rita hur de vill att platsen ska se ut och testa sina idéer.



På en genomskinlig yta får deltagare i workshop rita in och testa sina idéer för platsen. Foto: Växtvärket.

Medskapande i implementeringsfasen

För att komma vidare från önskemål och idéer till fysiska förändringar krävs särskilda format som har låga trösklar och är inbjudande för de som ska inkluderas i processen.

Byggverkstad

Tillsammans med organiserade barn- och ungdomsgrupper, i form av fritidshem eller föreningar, genomförs design- och byggworkshoppar för att tillsammans skapa enklare utemöbler. Barnen får ta fram idéer samt tydliggöra önskemål och utformning, och sedan även bygga själva möblerna. Denna process kan användas för att utveckla eller komplettera anläggningens möblering tillsammans med de som använder platsen regelbundet.

I Växtvärket upplever vi att det genom att medskapandeprocesser inkluderas i designskedet utvecklas möbler som kombinerar olika funktioner och därmed främjar både lek, återhämtning och exempelvis fungerar som utekontor. På detta sätt kommer platserna användas av flera målgrupper och under flera tidpunkter under dygnet.

Familjeodling

Många familjer vill odla men har varken plats eller kunskap. I Växtvärket har vi erbjudit gemenskapsodlingar för familjer och andra grupper en gång per vecka på olika platser i staden. Detta är ett enkelt sätt att skapa snabba förbättringar av en plats samtidigt som det bygger gemenskap. Odlingarna kan även ses som prototyper för till exempel framtida grönytor. Odlingslådorna kan flyttas och arrangeras om, vilket kan vara ett verktyg för att undersöka en framtida mer permanent utformning. Familjeodlingen aktiverar människor och visar på omsorg om platsen.

Medskapande i förvaltningsfasen

Utepedagogik – Ett sätt att inkludera medskapande i förvaltningen är att utveckla oprogrammerade lekmiljöer tillsammans med de barn som använder platsen. Skötselpersonal på anläggningen kan samla in löst material i form av grenar och stockar som sedan kan bli grunden för lek och kojbygge. I workshoppar med barngrupper påbörjas kojbyggena och sedan lämnas mer löst material kvar på platsen för att uppmuntra till fortsatt kojbygge. Detta aktiverar platsen och blir i sin tur ett tecken på att platsen är omhändertagen. En plats som är synligt föränderlig skapar en grund för fler medskapandeprocesser.

Skötsel – Medskapande i skötselnsfasen kan ske på många olika sätt och nivåer. Läs mer under *Upprätthålla långsiktiga effekter genom medskapande skötsel* på sida 103.



Foto: Daniel McCarthy.



Foto: Daniel McCarthy.

Referenser

Arnstein, S.R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. I *Journal of the American Institute of Planners*, vol. 35, nr 4, s. 216–224.

Bannon, L., Bardzell, J., & Bødker, S. (2019). *Reimagining participatory design*. I *Interactions*, vol. 26, nr 1, s. 26–32.

Göteborg Stad, SLU Tankesmedjan Movium (2023). *Prototypa! Bygga platser tillsammans*. I *Stad & Land*, nr 194. SLU Tankesmedjan Movium.

Folkhälsomyndigheten (2024). *Riskfylld utomhuslek har positiva effekter på barns hälsa*. Webbsida. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor/miljohalsa-och-halsoskydd/miljorelaterad-halsa/barns-utemiljo/riskfylld-utomhuslek-har-positiva-effekter-pa-barns-halsa/>. (Hämtad den 15 december 2024.)

Nordh, A. & Andersson, E. (2023). *Delaktighetstrappan: och liknande modeller*. Stockholm: Sveriges Kommuner och Regioner.

Sanders, E. B. N. & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. I *CoDesign*, vol. 4, nr 1, s. 5–18.

Space for play (2025). *Nature heroes*. Webbsida. <https://www.spaceforplay.org/nature-heroes> (Hämtad den 18 februari 2025).

Vorkinn, M., & Riese, H. (2003). *Environmental Concern in a Local Context: The Significance of Place Attachment*. I *Environment and Behavior*, vol. 33, nr 2, s. 249–263.