

Veiledere

Ole Smørddal er forsker i skjæringspunktet mellom informatikk, design og utdanning, og leder Includes arbeid med eksperimentering og utprøving av nye verktøy, metoder og praksiser som kan lede til rettferdig omstilling til et lavutslippssamfunn.

Anja Amundrud er PostDoc i Include, og er opptatt av nye arenaer for å engasjere barn og unge i autentiske problemer knyttet til demokrati, medborgerskap og bærekraftig utvikling. Hun bygger videre på eksisterende dialogiske undervisningspraksiser i skolen for å bygge nye (digitale) samarbeidsformer mellom aktører i skolen og kommunen.

Kandidatenes bakgrunn

Prosjektet passer for tre studenter med interesse for demokrati og medborgerskap som tverrfaglige tema i skolen, og som vil være med på å utvikle nye verktøy, metoder og praksiser. Formell bakgrunn er opptak til en master i utdanningsfeltet.

Antall prosjekter

Ett hovedprosjekt som deles av opp til tre studenter.

Prosjektperiode

Tidligste start er 1. mai. Prosjektet må være ferdigstilt innen 1. oktober.

Beskrivelse av prosjektet og forventet resultat

Bakgrunn: Lillestrøm kommune ønsker å skape nye rom for medborgerskap og samskaping knyttet til omstilling til lavutslippssamfunnet og ønsker å mobilisere innbyggere og næringsliv i dette arbeidet. Målet er å styrke den demokratiske deltakelsen, særlig av barn og unge. Dette vil utfordre kommunens rolle som samfunnsaktør og hvordan kommunen kan mobilisere ressurser også utenfor egen organisasjon og forvaltningsområde, samtidig som kommunen ønsker å se dette i sammenheng med sine egne arenaer, som grunnskoler, folkebibliotekene og ungdomskubbene.

Forprosjekt: Lillestrøm kommune har pekt på bruk av spill som en mulig arena for medborgerskap og samskaping, og samarbeider nå med partnere i Include og en spillutvikler om å etablere et større innovasjonsprosjekt i offentlig sektor som skal eksperimentere med og utvikle spill for øke interessen for og deltakelse i lokaldemokratiske prosesser. Dette sommerprosjektet vil bidra til dette forprosjektet og søknader om innovasjonsmidler.

Spillet om klima: Flere studier indikerer at spillteknologi kan øke barn og unges kunnskap om og engasjement i håndtering av klimarelaterte samfunnsutfordringer (Galeote m.fl. 2021), imidlertid er det få eksempler på at spill har integrerte funksjoner for direkte påvirkning av klimapolitikk. Spill og e-sport etterspørres ofte av barn og unge ved de kommunale arenaene rettet mot denne målgruppen, som bibliotek og ungdomsklubber. Dette er utfordrende fordi det krever oversettelser av kommunal forvaltning og organisering til et representativt spillsystem med relevante dilemmaer og valgmuligheter knyttet til klimautfordringene (Abson m.fl. 2016), samt at det må tilrettelegges for å gi direkte innspill til lokale beslutningsprosesser via spillet. Forprosjektet har også trukket fram skolene som

en viktig arena for å involvere barn og unge i medvirkningsprosesser, da de har et potensial for økt deltakelse i lokalt utviklingsarbeid.

Sommerprosjektet vil konkretiseres i samarbeid med de studentene som engasjeres. Det er to forskningsspørsmål som det er aktuelt å se nærmere på:

- (1) Hvordan kan kritiske scenarier som metode brukes for å bidra til å utvikle en mer kollektiv praksis for klimaarbeid i kommunen?
- (2) Hvordan kan kritiske scenarier knyttet til klimaendringer og -tiltak være et engasjerende og sentralt element i et spill om klima?

Ny kunnskap og erfaringer fra (1) brukes for å utvikle og argumentere for designskisser og designprinsipper for spillelementer i (2).

Kritiske scenarier brukes i arbeids- og næringsliv for å øke «the capability to cope with situations of uncertainty and ambiguity» (Cairns m.fl. 2010, s. 971). Her vil metoden brukes for å lage framtidbilder og -fortellinger knyttet til medborgerskap og samskaping på tvers av ulike praksiser. Metoden vil utfordre kommunale planleggere, lokalpolitikere, lærere, elever, biblioteksansatte og skoleledere til å reflektere over eget ståsted og være med å lage og iscenesette ett eller flere kritiske scenarier, med bruk av improvisasjon og spekulasjon, tenkte verktøy, metoder og utfordringer, knyttet til hverdag og praksis i livet til en eller flere fiktive aktører i framtidig klimaomstilling.

Et område med spesielt fokus under utvikling av scenarier er hvordan deliberativt demokrati, eller samtaledemokrati, kan supplere det representative demokratiet, ved å legge stor vekt på dialog og kunnskapsutvikling mellom grupper.

Sommerstudentene vil arbeide i team, og har tilgang til relevante aktører i Lillestrøm kommune, og kan gjennomføre aktiviteter i bibliotek, sommerskole og i rådhuset. Sommerstudentene kan få bistand fra designer ved behov.

Resultat: Det er tre produkter som skal utvikles i dette sommerprosjektet:

- (1) Alle scenarier som utvikles i prosjektet skal dokumenteres med henblikk på formidling. Dette kan gjøres ved hjelp av illustrasjon, video, foto, animasjoner, tekster og lignende. Dette skal skapes sammen med de personene som involveres.
- (2) Designskisser og designprinsipper skal utarbeides og dokumenteres.
- (3) Beskrivelser av arbeidet med (1) og (2) og som gjør rede for prosessen og beskriver ny kunnskap som er utviklet i prosjektet skal leveres i form av en rapport.

Referanser

- Abson, D. J., Fischer, J., Leventon, J., Newig, J., Schomerus, T., Vilsmaier, U., von Wehrden, H., Abernethy, P., Ives, C. D., Jager, N. W., Lang, D. J. (2016). *Leverage points for sustainability transformation*. *Ambio*, 46. <https://doi.org/10.1007/s13280-016-0800-y>
- Galeote, D. F., Rajanen, M., Rajanen, D., Legaki, N., Langley, D. J., Hamari, J. (2021). Gamification for climate change engagement: review of corpus and future agenda. *Environmental research letters*. 16. 063004. <https://doi.org/10.1088/1748-9326/abec05>
- Cairns, G., Sliwa, M. & Wright, G. (2010): Problematizing international business futures through a “critical scenario method”. *Futures*, 42 (9), 971-979. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2010.08.016>