

RAPPORT

2010:3

Signe Bock Seggaard og Guro Ødegård

Møte mellom moderne teknologi og lokaldemokrati

Utredning og evaluering av seks e-
demokratiprosjekter i norske kommuner

Signe Bock Seggaard og Guro Ødegård

Møte mellom moderne teknologi og
lokaldemokrati

Utredning og evaluering av seks e-demokratiprojekter i norske
kommuner

Institutt for samfunnsforskning

Oslo 2010

© ISF 2010
Rapport 2010:3

Institutt for samfunnsforskning
Munthes gate 31
Postboks 3233 Elisenberg
0208 Oslo
www.samfunnsforskning.no

ISBN: 978-82-11-63-312-1 (trykt utgave)
ISBN: 978-82-11-63-313-8 (elektronisk utgave)

ISSN: 0333-3671

Innhold

Forord	5
1. Innledning	7
Rapportens hovedtemaer og struktur	9
Metodisk design og tilnærming	11
2. Hva er e-demokrati og dets potensial?	13
Hva mener vi egentlig med e-demokrati?	14
E-demokrati, e-forvaltning og e-service	14
E-demokrati som demokratiform	18
E-demokrati som e-metoder: aktiv og passiv deltagelse	23
IKTs demokratiske potensial og begrensning	30
Optimister	31
Pessimister	32
Pragmatikere	34
Oppsummering og konklusjon	35
3. Presentasjon av seks e-demokratiprosjekter	37
Multimedia@Modalen – morgendagens samfunn?	38
D:mo – nettportal på innbyggernes premisser	41
Blogger for ordfører kandidater	45
Innbyggerinitiativ – den elektroniske versjonen	47
Demokrati, ungdom og IKT: Nettportaler for politisk informasjon og dialog i fire kommuner	50
Larvik og Øvre Eiker	51
Lillesand og Birkenes	54
Ung Agenda: En informasjons- og aktivitetsweb for Agder- ungdommen	56
Ung Agendas målsettinger og resultater	57
Kunnskapsbasert dokumentasjon om ungdom, politikk og IKT i Agder	58
Hvorfor lyktes ikke Ung Agenda?	62
Oppsummering: Likheter og forskjeller mellom prosjektene	65

4. Å koble e-metoder og organisatoriske redskaper opp mot lokalt e-demokrati. En analyse.....	69
Redskaper og e-metoder i et demokratiperspektiv	70
Konkurransedemokrati: De folkevalgtes domene	70
Deltagerdemokrati: Aktiv deltagelse på mange plan	72
Deliberativt demokrati: Rasjonell diskurs.....	75
Forbrukerdemokrati: Individrettet deltagelse.....	75
Sosiale medier – muligheter og begrensninger for lokalt e-demokrati	76
Oppsummering	81
5. Strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati. En analyse.....	83
Hvem er målgruppen og hva kjennetegner den?.....	85
De tre strategiene.....	86
Underliggende mål- og middeltenkning	87
Prosjektimplementering	91
Lokale omgivelser.....	98
Et særlig blick på de rene ungdomsprosjektene	101
Var det behov for en ungdomsfokusert IKT-satsing?	101
Når drømmene er et nummer for store: Årsaker til at IKT-satsingen ikke lykkes	104
Avsluttende merknad. Forankring – en suksessbetingelse.....	107
6. Suksess eller fiasko. En avsluttende konklusjon.....	111
Institusjonell forankring	112
Teknologisk forankring.....	113
Prosjektforankring.....	114
Avslutning - læring på tvers av kontekster?.....	116
Litteratur.....	117
Appendiks.....	125
Sammendrag/Abstract	129

Forord

I juni 2009 fikk Institutt for samfunnsforskning i oppdrag fra Kommunal- og regionaldepartementet å gjennomføre et utredningsprosjekt med fokus på anvendelse av ulike modeller for bruk av elektronisk demokrati (e-demokrati) i kommune-Norge. Utgangspunktet for prosjektet er seks kommuneprosjekter som har mottatt økonomisk støtte fra Kommunal- og regionaldepartementet (KRD).¹

Denne rapporten presenterer hovedfunnene i dette utredningsprosjektet i relasjon til tre hovedtemaer:

- Tydeliggjøre hvilke IKT-tiltak som kan karakteriseres som e-demokratitiltak.
- Oppsummere anvendelsen av ulike e-metoder og redskaper for elektronisk demokrati i kommune-Norge.
- Drøfte effektive strategier for utvikling av e-demokrati.

Rapporten er i hovedsak basert på dokument- og litteraturanalyser som suppleres med data innhentet gjennom personlige intervjuer og nettanalyser.

I tillegg til rapporten er det i samarbeid med Kommunal- og regionaldepartementet utarbeidet en veileder med konkrete anbefalinger om hva kommuner og andre aktører som arbeider med lokalt e-demokrati bør være oppmerksomme på. Veilederen er elektronisk tilgjengelig på hjemmesiden til Kommunal- og regionaldepartementet.

Signe Bock Seggaard har vært prosjektleder for utredningsprosjektet og har hatt hovedansvaret, mens Guro Ødegård har hatt ansvaret for arbeidet med de to ungdomsfokuserte prosjektene, *Demokrati*, *Ungdom og IKT* samt *Ung Agenda*.

1. Hvor mye og hva KRD har bidratt til å finansiere i de seks prosjektene varierer. I flere av prosjektene har KRD bare bidratt til finansiering av prosjektevaluering, mens andre prosjekter også har mottatt støtte fra KRD til selve prosjektgjennomføring og -utvikling. Av praktiske hensyn vil prosjektene som helhet bli omtalt som «de seks KRD-finansierte prosjektene».

Undertegnede ønsker å takke Kommunal- og regionaldepartementet for et godt samarbeid. En spesiell takk til Jo Saglie og Bernt Aardal ved Institutt for samfunnsforskning som har kommet med konstruktive innspill underveis. Dertil kommer en takk til opponenter og deltagere på Den XVIII nordiske kommunalforskerkonferansen i Åbo, Finland, 26.-28.november 2009 som tok seg tid til å lese og kommentere et tidligere utkast av rapporten.

Oslo, februar 2010

Signe Bock Seggaard og Guro Ødegård

Innledning

Er det norske demokrati i krise? Makt- og demokratiutredningen konkluderer at det norske lokaldemokratiet har sett bedre tider: «Lokaldemokratiet er svekket» (Østerud, Engelstad & Selle 2003:114). Konklusjonen er i hovedsak begrunnet med at deltagelsen ved lokalvalg er fallende og langt under det nivået som våre naboland, Danmark og Sverige, kan vise til. Spørsmålet er på den andre siden om valgdeltagelse er det eneste og beste mål på demokratiets tilstand. Tor Bjørklund (2005) påpeker i den sammenheng at vurderingen av lokaldemokratiets kvalitet avhenger av hvilken *form* for lokaldemokrati som vektlegges. Med dette henleder Bjørklund oppmerksomheten mot andre aspekter enn valgkanalen som redskap for demokratiet. Spesielt trekker han frem «demokrati som samtale og deltakelse» (Bjørklund 2005:197).

På samme måte som diagnosen på lokaldemokratiets tilstand avhenger av hvilke sider ved demokratiet som vektlegges, vil mulige tiltak for å styrke det avhenge av tilnærmingen til hva et godt lokaldemokrati er.

Denne rapporten setter søkelys på noen av de tiltakene som norske kommuner har iverksatt for å støtte opp under det lokale samfunn generelt og det lokale demokrati spesielt. Felles for tiltakene er at de forsøker å gjøre dette ved hjelp av ny informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT). Rapporten vil i sin utredning av *lokaldemokrati og elektronisk demokrati* (e-demokrati)² ta utgangspunkt i konkrete prosjekter og med referanse til faglitteraturen belyse hva e-demokrati er, hvilke metoder som understøtter lokalt e-demokrati samt drøfte strategier for utvikling og implementering av e-demokrati i en lokal kontekst. Det legges vekt på en åpen tilnærming til hva demokrati er og kan være, idet det tas utgangspunkt i ulike perspektiver på demokrati. Perspektivene kan oppsummeres i ulike demokratimodeller: konkurransedemokrati, deltagerdemokrati, deliberativt demokrati og forbrukerdemokrati. Når de ulike demokratimodellene settes opp mot hverandre blir de

2. Elektronisk demokrati betraktes her som synonymt med begreper som digitalt demokrati, cyberdemokrati og virtuelt demokrati. I faglitteraturen brukes disse begrepene av noen om hverandre, mens andre ser dem som ulike begreper som beskriver ulike utviklingstrinn.

ofte ansett som motsetningsfylte fordi de betoner ulike deltagelsesformer. I praksis ser de imidlertid ut til å utfylle hverandre. Dette begrunnes med at de ulike modellene har en forankring i noen felles prinsipper om bestemte sivile, politiske, sosiale og informatoriske rettigheter (Hoff & Storgaard 2005:20).

Rapportens fokus er som nevnt avgrenset til demokrati som understøttes av elektroniske virkemidler, såkalt e-demokrati. E-demokrati refererer i et bredt, politisk perspektiv nærmere bestemt til det å anvende IKT for å styrke det politiske demokratiet og folkets deltagelse i demokratisk kommunikasjon (Hacker & van Dijk 2000:1). Det er med andre ord en intensjon om å understøtte, supplere, eller fornye det eksisterende demokratiet ved hjelp av forskjellige tekniske applikasjoner og metoder.

En annen avgrensning i rapporten ligger i fokus på det *lokale* demokratiet, der kommunen inngår som en av flere aktører. Intensjonen med lokale e-demokratiprosjekter kan i samsvar med definisjonen på e-demokrati være å styrke innbyggernes deltagelse i det lokale demokratiet gjennom bruk av IKT, samt legge forholdene til rette for elektroniske 1) informasjonsarenaer, 2) debattfora og 3) nettverksdannelser og interaksjon innen en lokalpolitisk ramme som kan inkludere innbyggere, lokalpolitikere og lokalsamfunnet i bredere forstand som frivillige organisasjoner, kommunale institusjoner og næringsliv.³

Noen – men ikke alle – av disse intensjonene gjenfinnes i de seks e-demokratiprojektene som Kommunal- og regionaldepartementet (KRD) i de siste årene har bidratt til å finansiere og som er utgangspunktet for denne utredningen. De seks prosjektene er:

- *Multimedia@Modalen*. Prosjektets målsetting var å gi alle kommunens husstander Internetttilgang via TV samt å bygge ut bredbånd til alle innbyggere og næringslivsaktører i Modalen kommune.
- *D:mo*. Prosjektets målsetting var å etablere en uavhengig arena på innbyggernes premisser og derved «legge til rette for en varig positiv utvikling av innbyggernes forhold til lokaldemokratiet» gjennom anvendelse av IKT som understøtter det eksisterende lokaldemokrati i Molde kommune (Segaard 2008a).
- *Blogger for ordfører kandidater*. Prosjektets målsetting var helt konkret å gi ordfører kandidatene i fem Vestfold-kommuner med direkte ordførervalg en plattform i form av en blogg der de kunne presentere seg selv og sine meninger (Berntzen 2007).
- *E-initiativ*. Prosjektets overordnede målsetting var å senke terskelen og øke tilgjengeligheten for å bruke ordningen kalt *innbyggerinitiativ*.

3. E-valg som et aspekt ved e-demokrati vil i samsvar med konkurransegrunnlaget for denne utredningen ikke bli behandlet nærmere i denne rapporten.

vet ved hjelp av IKT. Dette ble prøvd ut i 14 kommuner. Det var også et mål å styrke innbyggernes muligheter for innsyn og informasjon i forvaltningen, samt å orientere innbyggerne generelt og ungdom spesielt om mulighetene til å sette dagsorden (Lorentzen & Winsvold 2008).

- *Demokrati, ungdom og IKT*. Prosjektets generelle hensikt var å fremme ungdoms medvirkning og deltagelse i lokalpolitisk virksomhet ved å styrke informasjonsflyt og dialog med ungdom via en nettportal for ungdom (Vestby 2009:4). Prosjektet involverte kommunene Larvik, Øvre Eiker, Birkenes og Lillesand.
- *Ung Agenda*. Hensikten med prosjektet var «å styrke den politiske dialogen mellom ungdom og etablerte partier, synliggjøre unge velgere i samfunnsdebatten, motivere til politisk deltagelse og samle kunnskap» gjennom utvikling av en nettportal for ungdom i utvalgte Vest-Agderkommuner (KS Agder 2007).

For utdypende beskrivelser av de seks prosjektene vises det til kapittel 3 i denne rapporten.

Rapportens hovedtemaer og struktur

Med et empirisk utgangspunkt i de seks KRD-finansierte e-demokratiprojektene og med den hensikten å anlegge et helhetsperspektiv på lokalt e-demokrati er rapporten strukturert etter følgende tre hovedtemaer:⁴

- Tydeliggjøre hvilke IKT-tiltak som kan karakteriseres som e-demokratitiltak (kapittel 2).
- Oppsummere anvendelsen av ulike e-metoder og redskaper for elektronisk demokrati i kommune-Norge (kapittel 4).
- Drøfte effektive strategier for utvikling av e-demokrati (kapittel 5).

Hensikten med det *første hovedtema* er tredelt. *For det første* å gi en forståelse av e-demokrati som et teoretisk og analytisk begrep. Dette gjøres ved å se nærmere på det særegne ved e-demokrati i forhold til e-forvaltning og e-service som er to andre nøkkelord i digitalisering av den offentlige sektor. Videre diskuteres e-demokrati som demokratiform ved å relatere det til fire demokratimodeller: konkurransedemokrati, deltagerdemokrati, deliberativt demokrati og forbrukerdemokrati. *For det andre* er hensikten å klargjøre for-

4. De tre hovedtemaene er definert i oppdragets utlysningstekst.

ståelsen av e-demokrati som et praktisk tiltak for å understøtte og supplere allerede eksisterende demokratiske strukturer. Dette fører avslutningsvis til en diskusjon av IKTs demokratiske potensial og begrensning, der tre normative perspektiver trekkes inn: et optimistisk, et pessimistisk og et pragmatisk syn på IKTs demokratiske potensial.

Rapportens *andre hovedtema* retter fokus mot de seks e-demokratiprojektene som er det empiriske utgangspunkt for denne rapporten.⁵ Hensikten er å trekke lærdom fra disse prosjektene ved å se på de e-metodene og redskapene som er benyttet. Derved settes søkelyset på den måten prosjektene har operasjonalisert e-demokrati i form av tekniske løsninger (elektroniske metoder – e-metoder), samt hvordan – og i hvilken grad – implementering av ulike former for e-demokrati har bidratt til å understøtte kommunenes demokratiformål. Særlig vil det bli satt søkelys på ungdommen som målgruppe og hvilke metoder de aktuelle prosjektene har tatt i bruk for å fange ungdomsgenerasjonens oppmerksomhet og interesse. Det analytiske rammeverket for denne delen av rapporten hviler på den tilnærmingen som skisseres det i kapittel 2.

Rapportens *tredje hovedtema* er de erfaringene som er gjort i kommune-Norge og andre sammenlignbare kontekster med hensyn til utvikling, iverksettelse og bruk av e-demokrati. Hensikten er å drøfte vilkår som bør være til stede for at e-demokratitiltak skal lykkes og hva som kan være effektive strategier for bruk av IKT. Utgangspunktet er at et e-demokratiprojekt både kan oppfattes som et IKT-prosjekt, et demokratiprojekt og som et organisatorisk endringsprosjekt. Drøftelsen baseres på en analytisk tilnærming som gir grunnlag for å vurdere hva som kan være fornuftige grep for en kommune i arbeidet med å legge til rette for IKT som redskap for demokrati og deltagelse. Mer konkret omfatter dette strategier i forhold til brukergrensesnitt (innhold), organisatoriske virkemidler i utviklings- og implementeringsfasen og strategier for å håndtere et gitt prosjekts omgivelser.

Strukturen i rapporten tar for det første sikte på å belyse e-demokrati på en overordnet analytisk måte. Dette for at leseren skal få et innblikk i ulike forståelser av e-demokrati på et praktisk så vel som på et teoretisk plan. Dette vil danne et godt utgangspunkt for å beskrive, analysere samt gi en forståelse av hvordan de seks e-demokratiprojektene har tilnærmet seg redskaper og e-metoder for lokalt e-demokrati. For det andre kobles det praktiske og teoretiske/analytiske perspektivet sammen i en drøftelse rundt effektive strategier for utvikling og implementering av e-demokrati i kommune-Norge.

Slik rapporten er strukturert vil de enkelte kapitlene kunne leses hver for seg. På den andre siden inngår kapitlene i en helhet idet de til dels bygger på

5. De seks empiriske e-demokratiprojektene er definert i utlysningsteksten (konkurranses grunnlaget) fra KRD

hverandres tilnærminger og analytiske grep. Derfor kan det bare oppfordres til at leseren også forholder seg til rapporten i sin helhet, selv om det betyr noen gjentakelser knyttet til det empiriske bakgrunns materialet.

Før vi griper tak i det første hovedtema er det nødvendig å klargjøre på hvilket grunnlag dette gjøres. Derfor vil etterfølgende avsnitt kort beskrive utredningens metodiske design og tilnærming.

Metodisk design og tilnærming

Rapporten har i hovedsak karakter av å være en empirisk utredning der grunnlaget for beskrivelser, analyser og konklusjoner er foreliggende data og dokumentasjon utarbeidet av forskere ved norske forskningsinstitusjoner. Å foreta en gjennomgang og sammenstilling av dette materialet innebærer ingen ny behandling av personopplysninger som forutsetter meldeplikt til Personvernombudet for forskning ved Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste (NSD).

I tillegg til foreliggende evalueringer av de seks prosjektene, baserer rapporten seg på en rik flora av forskningslitteratur som innbefatter norske så vel som internasjonale vitenskapelige arbeider i form av litteraturstudier, empiriske og teoretiske analyser samt doktoravhandlinger. I rapporten vil internasjonale artikler og dokumenter bli sitert på originalspråket - engelsk eller dansk - for å unngå de unøyaktigheter som en oversettelse til norsk kan medføre. Siter vil samtidig alltid bli kommentert i teksten, slik at det ikke er en forutsetning å kunne lese engelsk henholdsvis dansk for å forstå teksten.

Å aktivt inkludere denne forskningslitteraturen vil bidra til en nyansert forståelse av og kunnskap om e-demokrati. Særlig vil dokumentasjon fra nordiske forskningsprosjekter inklusiv nyere doktoravhandlinger (Due 2009, Haug 2009, Seggaard 2009a og Sæbø 2006) danne et relevant og oppdatert grunnlag for å kunne eksemplifisere anvendte e-metoder, redskaper og strategier for lokalt e-demokrati. Rapporten vil på det grunnlag trekke inn andre e-demokratiprojekter, der det er relevant, for å supplere erfaringene fra de seks norske prosjektene. Særlig vil erfaringer fra den danske kommunen, Odder, bli brukt aktivt i rapportens analysekapitler for å tydeliggjøre en rekke aspekter ved utvikling og implementering av lokalt e-demokrati. Odder kommune er i dansk kontekst en forholdsvis liten kommune med rundt 21.000 innbyggere. For en nærmere beskrivelse og redegjørelse for relevansen av å kontrastere erfaringene fra Odder kommunes arbeid med e-demokrati med norske erfaringer, vises det til Seggaards doktoravhandling (2009a).

Analysene og beskrivelsene av de seks KRDFinansierte prosjektene og deres status høsten 2009 har i tillegg forutsatt en gjennomgang av aktuelle nettsider og/eller uformelle samtaler med flere involverte prosjektaktører. Disse

aktørene er i foreliggende dokumentasjon av prosjektene blitt presentert med navn og/eller tittel, og det ville derfor være formålsløst å anonymisere dem i denne rapporten. Av samme grunn er undersøkelsene ikke meldepliktige til Personvernombudet for forskning ved Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste (NSD).

I tilknytning til rapportens eksplisitte fokus på ungdom har det blitt foretatt telefonintervjuer av aktører som har vært involvert i prosjektet Ung Agenda. I følge Personopplysningsloven var dette delprosjektet å betrakte som meldepliktig, og det ble følgelig meldt inn til Personvernombudet ved NSD. Ytterligere informasjon om utvelgelse av informanter og innhenting av data er beskrevet under presentasjonen av prosjektet Ung Agenda i kapittel 3.

Det kan nevnes at rapportens analytiske ramme og struktur i særlig grad bygger på Segaaards doktoravhandling, *Veje til lokalt e-demokrati – organisering, mål, virkemidler og resultater* (2009a), som belyser ulike sider ved implementering av lokalt e-demokrati i utvalgte norske og danske kommuner.

Hva er e-demokrati og dets potensial?

Hvilket demokratisk potensial og begrensning ligger det i den nye informasjons- og kommunikasjonsteknologien? Dette er det delte meninger om. Noen mener at teknologien representerer en mulighet til å revitalisere demokratiet – mens andre ser de mange farer og utfordringer som teknologien representerer for demokratiet. For å nyansere dette dikotome bildet vil vi spesifisere e-demokratiets mulighetsrom og hvilke IKT-tiltak som kan karakteriseres som e-demokratitiltak. Kapitlet begynner med å se nærmere på hvordan e-demokrati kan forstås. Intensjonen er å skissere en overordnet innfallsvinkel til e-demokrati – et kunnskapsgrunnlag og en begrepsavklaring – som i de etterfølgende kapitlene danner utgangspunkt for å belyse og analysere konkrete e-demokratiprojekter.

For det *første* vil e-demokrati bli belyst i relasjon til to andre begreper som har en fremtredende plass i dagens diskusjon om veien videre for digitalisering av den offentlige sektor – og særlig av kommunen: e-forvaltning og e-service.

For det *andre* vil kapitlet se nærmere på demokrati-elementet og hvordan e-demokrati kan forstås i forhold til etablerte syn på hva demokrati er og bør være. Et sentralt spørsmål er hvordan teknologien kan understøtte forskjellige aspekter ved demokratiet – og særlig aktørenes deltagelse gjennom informasjon og kommunikasjon. Dette leder for det *tredje* frem til en diskusjon av hvordan e-demokrati kan operasjonaliseres i form av konkrete tekniske applikasjoner (e-metoder).

Til sammen vil dette bidra til en klargjøring av hvordan e-demokrati kan forstås på et analytisk så vel som på et mer praktisk plan. Dette gir et bakteppe til å drøfte teknologiens demokratiske potensial og begrensning ved å trekke inn tre normative perspektiver: et optimistisk, et pessimistisk og et pragmatisk syn.

Optimistene og pessimistene er to grupper som begge anerkjenner at teknologien har en iboende kraft som legger føringer på virkningene av teknologien i demokratisk sammenheng. Optimister og pessimister snakker (i mer eller mindre grad) for teknologisk determinisme, der førstnevnte fokuserer på teknologiens mulig til å utvide demokratiets deltakelsesgrunnlag, mens pessi-

mistene legger vekt på at aktiv teknologianvendelse i demokratiets tjeneste vil skape ny og underbygge eksisterende politisk ulikhet mellom borgerne. I motsetning til dette finner vi de såkalte pragmatikere som ikke har noen stor tro på teknologiens iboende potensial til å kontrollere og disiplinere. Pragmatikere er av den oppfattelse at virkningen av ny teknologi i langt større utstrekning bestemmes av andre forhold enn teknologien. I drøftelsen av disse tre normative perspektiver rettes blikket også mot e-demokrati som forskningsfelt, idet sentrale funn og tilnærminger som belyser IKTs demokratiske potensial og begrensning vil bli trukket frem.

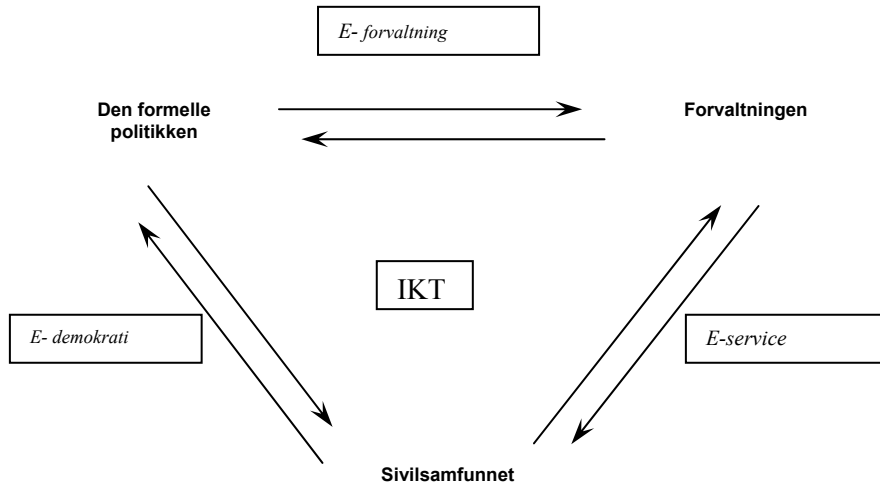
Hva mener vi egentlig med e-demokrati?

E-demokrati, e-forvaltning og e-service

Hva mener vi egentlig når vi snakker om e-demokrati? Det finnes mange tilnærminger til dette spørsmålet. E-demokrati er et vidt begrep og i innledningskapitlet ble det vist til Hacker & van Dijks generelle definisjon: det å anvende IKT for å styrke det politiske demokratiet og folkets deltagelse i demokratisk kommunikasjon (Hacker & van Dijk 2000:1). Demokrati har alltid vært knyttet til teknologier for informasjon og kommunikasjon, men det særegne ved den nye informasjons- og kommunikasjonsteknologien er at den gjør demokratiet uavhengig av tid og rom på grunn av det digitale forholdet til målgruppene. På den måten *kan* IKT helt overordnet bidra til en utvidelse av deltagelsesgrunnlaget for demokratiet. Dersom teknologien ikke har en jevn utbredelse i samfunnet vil dette på den andre siden medføre demokratisk ulikhet – borgerne vil ikke ha lik tilgang til demokratiet. Det vender vi tilbake til i kapitlets avsluttende drøftelse av IKTs demokratiske potensial og begrensning.

Hvis man i et nærmere forsøk på å spesifisere begrepet tar utgangspunkt i offentlige myndigheters roller som henholdsvis serviceprodusent, forvaltning og politisk institusjon, vil e-demokrati ideelt sett referere til forholdet mellom offentlige myndigheter som politisk institusjon og sivilsamfunnet inklusiv borgere (se Figur 1).

Figur 1. Grunnelement og relasjoner i et demokratisk samfunn



Kilde: Videreutvikling av Grönlund 2001:79

Dette synet på e-demokrati som noe som angår forholdet mellom politikken og det sivile samfunnet betinges av en avgrensning til den politiske delen av offentligheten, hvilket innebærer:

(...) at handlinger er rettet imod en autoritet, dvs. en enhed eller aktør, der er i stand til at træffe en autoritativ beslutning om det anliggende, der drøftes (Hoff & Storgaard 2005:18).

En viktig tilføyelse til sitatet over er, at handlingene også kan omfatte kommunikasjon og interaksjon mellom autoriteten, for eksempel kommunen, og det sivile samfunnet. Det betyr at e-demokrati ikke bare handler om enveis-kommunikasjon, men også gjensidig informasjons- og meningsutveksling. Så lenge vi snakker om politisk e-demokrati på lokalt nivå vil det i denne rapporten bety at autoriteten er kommunen.

Beveger man seg bort fra den politiske deloffentligheten og over i den sivile sfæren vil man også kunne finne alternative former for e-demokrati. Som vi vil komme tilbake til, finnes det e-tiltak som har et bredere demokratisk siktemål enn bare å påvirke den politiske agenda og beslutningsprosess. Det kan også være en målsetting om at e-demokratitiltakene skal bidra til demokratisk dannelse. Det er for eksempel velkjent at lokale så vel som nasjonale aviser aktivt har tatt i bruk IKT for å kommunisere med sine målgrupper samt for å stimulere til debatt og dialog mellom ulike samfunnsaktører og borgere ved hjelp av blant annet e-debattfora, nettmøter, Twitter og Facebook. Den samme

tendensen finnes innen frivillige organisasjoner og mer spontane grupper som oppstår på grunnlag av en bestemt sak. Hensikten kan for eksempel være å skape et deltagende samfunn innen og på tvers av flere offentlighetssfærer – innenfor rammene at et deltagerdemokrati (Pateman 1970).

I alle de seks e-demokratiprojektene som blir løftet fram i denne rapporten, inngår kommunen som en sentral aktør i prosjektimplementeringen.

Med hensyn til offentlige myndigheters to andre roller, som serviceproducent og forvaltning, er det blitt vanlig å snakke om e-forvaltning og e-service som konkretisering av visjoner om digitalisering av offentlig sektor. E-demokrati, e-forvaltning og e-service er tre fenomener som står i et gjensidig forhold, idet det i praksis kan være vanskelig å trekke opp et vanntett skille mellom dem. Som empiriske fenomener overlapper de hverandre, samtidig som de til dels kan oppfattes som hverandres motsetninger.

En analytisk distinksjon mellom de tre fenomenene er knyttet til synet på målgrupper (Segaard 2009a). I et *e-serviceperspektiv* oppfattes målgruppene som klienter eller forbrukere med bestemte behov som skal dekkes på best mulig og mest lønnsom måte (Colins & Butler 2002). I et (politisk) e-demokrati vil målgruppene være borgere – eller organisering av borgere i sivile organisasjoner – med egne meninger og ønsker om å delta i samfunnets beslutningsprosesser. *E-forvaltning* er i motsetning til både demokrati- og serviceperspektivet heller orientert mot forhold – interne eller eksterne – som er av betydning for oppgaveløsning på forvaltningsnivå, men samtidig inngår e-forvaltning i et samspill med den formelle politikken.

E-demokrati, e-service og e-forvaltning er alle velkjente satsingsområder i forbindelse med digitalisering av den offentlige sektor i Norge så vel som i de andre nordiske land samt på europeisk nivå – se for eksempel *eKommune 2009 – det digitale spranget (2005)*, *eNorge 2009 – det digitale spranget(2005)*, *Strategi for digitalisering av den offentlige sektor 2007-2010 (2007)* og *i2010 eGovernment Action Plan (2006)*. Blant forskere er det en utbredt enighet om at *digitalisering* er et viktig tema og av stor prioritet for myndigheter på ulike nivåer, men at det i praksis er en asymmetrisk vektlegging mellom e-demokrati, e-service og e-forvaltning (se Johansson 2004, Åström 2004, Ilshammar 2002). Sune Johansson (2004:168) uttrykker det på denne måten:

Visionerne omkring IT-politikken og debatten om målene begrenser sig således til at handle om, hvordan man i den offentlige sektor kan opnå besparelser ved indførelse af digital forvaltning.

Selv om demokratispekterne stadig nævnes i festtaler i forbindelse med indførelse af IT i den offentlige sektor, så er de emner, der kunne være aktuelle i den konkrete anvendelse og implementering af IT, ikke eksplicit på den officielle politiske dagsorden.

Sitatet peker på det fokusskifte som kan oppstå fra et IKT-prosjekt presenteres som idé, til det skal implementeres i det daglige arbeidet. Det opprinnelige målet forsvinner ofte på veien. Som prosjekt skiller lokale e-demokratiprojekter seg fra IKT-prosjekter, som har en mer avgrenset service- og/eller forvaltningshensikt, ved at suksessen til prosjektene også betinges av det politiske nivået og til dels politikernes deltagelse – og ikke kun av administrativ implementering (Segaard 2009a:15). Det er et viktig tankekors og til dels et paradoks sett i lys av at lokale e-demokratiprojekter ofte er administrativt initierte. Omvendt kan det også heves at implementering av og suksessen til lokale e-demokratiprojekter ikke bare betinges av det politiske nivået og aktører i den sivile sfæren. Dette skyldes i stor grad bruken av ny teknologi og den tilhørende forutsetning om IKT-kompetanse:

Faktorer som teknologi og administration bliver derfor (endnu) viktigere for opretholdelse av det lokale demokrati, når det praktiseres i elektronisk form (Segaard 2008a:276).

Dette faktum, at administrativ og teknisk kompetanse er av betydning, modifiserer det idealtypiske bilde av at e-demokrati bare angår forholdet mellom beslutningstakere og den sivile sfæren. E-demokrati omfatter i mer eller mindre grad alle tre hjørner i trekanten (se Figur 1), noe som også kommer tydelig frem i flere av e-demokratiprojektene i denne rapporten. Spesielt kan nevnes forsøket med innføring av elektronisk innbyggerinitiativ (e-initiativ). Det er av samme grunn derfor relevant å betrakte et e-demokratiprojekt ikke bare som et demokratiprojekt men også som et IKT-prosjekt og et organisatorisk prosjekt som skal implementeres i en kontekst. Dette er utgangspunktet i kapittel fem som handler om strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati.

*E-participation*⁶

E-participation – eller elektronisk deltagelse – fremstår som et særegent fenomen som bør gis spesiell oppmerksomhet når e-demokrati er i fokus. Dette fordi begrepet fremstår som sentralt i litteraturen og diskurser vedrørende e-demokrati.

Forholdet mellom *e-participation* og e-demokrati er komplisert fordi begrepene på den ene siden fremstår som synonymer og på den andre siden refererer til ulike forskningstradisjoner og empiriske tilnærminger til bruken av

6. Det engelske ordet, *e-participation*, er et veletablert fagbegrep også i norske fagmiljøer som uttrykk for en forskningsretning. Derfor vil det engelske begrepet bli brukt i denne sammenhengen.

IKT innenfor en demokratisk ramme. Denne diskusjonen om forskningstradisjoner vil ikke bli behandlet nærmere her. Hensikten er heller å belyse e-participation som et begrep som kan ses i lys av e-demokrati (Zissis, Lekkas & Papadopoulou 2009).

Forskjellene i definisjonene på *e-participation* og *e-demokrati* er mer et spørsmål om grader knyttet til deltagelsesaspektet enn distinkte kjennetegn. *E-participation* også forstås i relasjon til den tidligere nevnte definisjonen på e-demokrati, nemlig det å anvende IKT for å styrke det politiske demokratiet og folkets deltagelse i demokratisk kommunikasjon (Hacker & van Dijk 2000:1). Men som Sanford & Rose (2006:5) poengterer er *e-participation* «(...) normally associated with some form of political deliberation or decision-making» hvilket innebærer at

(...) interaction is regarded as constitutive of the demarchy^[7] and direct forms of democracy. It involves a two-way interaction between politicians and decision-makers and citizens. The nature of the interaction can be consultative or deliberative, and always includes citizens in the decision-making roles (Sanford & Rose 2006:10).

Hensikten med implementering av systemer som understøtter *e-participation* er å «empower people with ICTs to be able to act in bottom-up decision processes, to make informed decisions, and to develop social and political responsibility» (Zissis, Lekkas & Papadopoulou 2009:196). IKT som et virkemiddel til å mektiggjøre borgerne, må forstås innenfor en politisk så vel som sivil kontekst.

I et slikt lys er det tydelig at *e-participation* kan betraktes som et aspekt ved e-demokrati og særlig et aspekt som kan ses i sammenheng med bestemte syn på hva demokrati er og bør være. Dette vil bli belyst nærmere i neste avsnitt som ser på e-demokrati som demokratiform. *E-participation* vil da i særlig grad være knyttet til det som omtales som deltagerdemokrati, deliberativt demokrati og forbrukerdemokrati, idet disse modellene vektlegger borgernes *aktive deltagelse*.

E-demokrati som demokratiform

For å klargjøre IKTs demokratiske potensial og begrensning – e-demokratiets mulighetsrom – er det nødvendig å ha en forståelse av hva demokrati er.

En måte å tilnærme seg *demokrati* på er å vende blikket mot etablerte demokratimodeller. Det fruktbare ved en slik tilnærming er at det danner grunn-

7. Demarchy viser til «a political system without the state or bureaucracies, and based instead on randomly selected groups of decision makers» (Martin 1992).

lag for et idealtypisk analytisk rammeverk som empiri kan vurderes i forhold til. Modellene gir noen analytiske knagger for å forstå virkeligheten. Omvendt er utfordringen at demokratimodellene ikke finnes i virkeligheten og at det er en fare for å presse modellene ned over virkeligheten. Det er viktig å ha dette i mente og huske at virkeligheten (ofte) er så kompleks og nyansert at en forståelse forutsetter en sammensatt tilnærming.

Flere forskere innen e-demokrati har lansert og anvendt en tilnærming basert på etablerte demokratimodeller. Det varierer hvilke modeller som trekkes frem og noen forskere har enda utviklet egne demokratimodeller for e-demokrati - se f.eks. Tops, Horrocks & Hoffs modell som de kaller «cyberdemocracy» (Hoff, Horrocks & Tops (red.) 2000). Disse e-demokratimodellene kan nok oppfattes som særegne, men hviler i store trekk på elementer fra mer etablerte modeller – eller en miks av disse.

Et fellestrekk ved demokratimodellene er forståelsen av demokrati som «(...) a form of government in which, in contradistinction to monarchies and aristocracies, the people rule» (Held 2006:1). Variasjonene mellom modellene vedrører operasjonaliseringen av «rule by the people». Som blant annet Held (2006) og Hoff & Storgaard (2005) understreker, finnes det mange oppfatninger av hvem folket bør være, hvordan og på hvilke premisser folket bør delta og hvilke rettigheter og plikter folket har. De etablerte demokratimodellene har ulike syn på slike operative forhold, hvilket får konsekvenser for hvordan IKT kan tenkes integrert som et kommunikasjonsredskap for å understøtte demokratiet.

Videre vil dette avsnitt presentere fire demokratimodeller – *konkurransedemokrati*, *deltagerdemokrati*, *deliberativt demokrati* og *forbrukerdemokrati* – som referanseramme for å forstå teknologiens (mulige) rolle i et demokrati, som overordnet er knyttet til muligheten for å utvide deltagelsesgrunnlaget ved å være en effektiv metode for informasjon og kommunikasjon. Modellene er velbrukte i litteraturen om demokrati og e-demokrati om enn iblant under andre navn (Hoff, Horrocks & Tops (red) 2000, Hoff & Storgaard 2005, Hoff & Bjerke 2004). Det er verdt å merke seg at de fire modellene alle kan forstås i relasjon til det representative demokratiet som er den formelle rammen for lokaldemokratiet. Modellene vil på ulike måter supplere denne demokratiske representative rammen, og de skal derfor i praksis snarere forstås som komplementære enn konkurrerende. I tillegg kan deltagerdemokrati også forstås innen rammen av såkalt direkte demokrati gjennom betoning av blant annet folkeavstemning.

Hoff & Storgaard (2005:20-21) plasserer de fire modellene langs to prinsippakser: 1) prinsippet om demokratisk styre via *representasjon* versus *direkte styre* og 2) prinsippet om demokratisk styre fra et *individualistisk perspektiv* versus et *samfunnsorientert perspektiv*. De fremholder at konkurransedemokratiet kombinerer prinsippet om representasjon med et individualistisk perspektiv, at forbrukerdemokratiet kombinerer prinsippet om selvbestemmel-

se med et individualistisk perspektiv, at deliberativt demokrati kombinerer prinsippet om representasjon med et samfunnsorientert perspektiv, og at deltagerdemokratiet kombinerer prinsippet om selvbestemmelse med et samfunnsorientert perspektiv.

Konkurransedemokrati

I konkurransedemokratiet vektlegges i hovedsak elementer knyttet til demokratiets output-side heller enn input-siden (Hoff & Bjerke 2004:55), hvilket medfører at interaktivitet og toveiskommunikasjon ikke prioriteres høyt. Dette skyldes at det ikke legges vekt på at de politiske representantene inngår i løpende dialog med dem de representerer – folket. I et elitistisk konkurransedemokrati betraktes de folkevalgte som et politisk lederskap som har fått delegert politisk makt gjennom regelmessige valg⁸ (Schumpeter 1947, Held 2006:141ff). Det er derfor de folkevalgte som utformer og tilbyr politiske produkter og folket som velger mellom disse forskjellige produktene. Det betyr at det er de politiske lederne som er aktive, initierer og beslutter (Pateman 1970:5). I lys av modellens vektlegging av de folkevalgtes mulighet for å kommunisere sin politikk, visjoner og programmer (Segaard 2008b:39) vil IKT først og fremst være en metode for å understøtte de vertikale informasjonsstrømmer fra politisk nivå til de som representeres. E-demokrati vil i forlengelse av dette være en plattform for de folkevalgte og en informasjonsarena om lokalpolitiske saker. Dermed er det mobilisering av politikere og partier som står sentralt i tillegg til godt utbygget informasjon på nettet som grunnlag for velgernes stemmegivning.

Deltagerdemokrati

Deltagerdemokrati har en bred tilnærming til hva demokrati er og hva det omfatter. Carole Pateman (1970) understreker i sin deltagerdemokratiske teori verdien av det deltagende samfunn i form av den gevinsten individet oppnår ved å delta i demokratiet, både i kraft av personlig utvikling samt sosial og

8. Konkurransedemokratiet presenteres her i et elitistisk perspektiv i motsetning til et populistisk perspektiv på det representative demokratiet (se for eksempel Downs 1957), idet konkurransedemokratiets legitimitet forutsettes å hvile på borgernes oppslutning gjennom periodisk stemmegivning. Det er bare gjennom regelmessige valg at folket skal utøve kontroll over det politiske lederskapet. På den måten fremstår demokratiet som uttrykk for fri konkurranse om den frie stemmen og folkets tillit (Schumpeter 1947:271). I en populistisk versjon av konkurransedemokratiet er det også de folkevalgte som utformer politikken, men da på en slik måte at den er så godt tilpasset til velgernes preferanser som mulig. Dermed har politikerne ingen handlefrihet, siden deres handlinger er bestemt av målet om å vinne flest mulig velgere (se for eksempel Downs 1957).

politisk dannelse.⁹ Dette antas, mer overordnet, å virke tilbake som et gode for samfunnet generelt. Bakgrunnen er troen på at det er «(...) only by participation at the local level and in local associations that the individual learns democracy» (Pateman 1970:38). IKT – særlig Internett og sosiale medier – kan i et slikt deltagerperspektiv betraktes som instrumenter som den enkelte borger kan bruke til å gjøre sine meninger og behov kjente og dermed til å underbygge deltagelsens *dannelses*funksjon og individets selvutvikling. Videre vil teknologiske nettverksegenskaper¹⁰ kunne tenkes å understøtte deltagerdemokratiets *integrative* funksjon ved å fremme demokratiske nettverk og horisontal kommunikasjon innen og på tvers av samfunnssfærer. Mer konkret vil det innebære aktiv anvendelse av interaktive, kommunikative så vel som tekniske nettverksløsninger. Deltagerdemokrati kan slik sett knyttes til ideen om *nettverksdemokrati* (Hoff & Storgaard 2005:29) og forestillingen om den offentlige sfæren som en markeds plass for ideer hvor det felles gode oppdages (Dahlberg 2001:160). Gjennom demokratiske nettverk vil deltagelsen også ha en *legitimerende funksjon* idet individet utvider sitt interesseperspektiv samt at private og offentlige interesser knyttes sammen.

Deliberativt demokrati

I likhet med deltagerdemokratiet, men i motsetning til konkurransedemokratiet, betoner *det deliberative demokratiet* gjensidig kommunikasjon mellom og på tvers av politiske og sivile arenaer. Internett kan i et deliberativt perspektiv betraktes som en offentlighetssfære som fungerer som arena for rasjonell debatt og meningsutveksling. Dette skal videre danne grunnlag for en kollektiv forståelse av *det felles gode* og dermed politikkdannelse. IKTs rolle vil i den sammenhengen være å skape virtuelle møteplasser for formidling av forskjeller mellom individer og for rasjonell deliberasjon (Dahlberg 2001:170). Dette er i tråd med at *deliberativt demokrati* legger vekt på offentlige deliberative rammer for demokratiet slik at deltagerne har en arena hvor de «should put forward and challenge claims and arguments about common problems until the best reason has been given and fully defended» (Dahlberg 2001:167).¹¹

9. Deltagelse i demokratiet antas på den måten å være avgjørende for individets identitet: «justification for a participatory democracy rests primarily on the human results that accrue from participatory process» (Pateman 1970:43). Elster (1983:23 & 28) betrakter dette som legitimering ved demokratiets biprodukt (politikk er hovedproduktet), og han oppfatter Pateman som talskvinne for «self-development democracy» (1983:28).

10. Vedrørende IKTs nettverksegenskaper se for eksempel Castells 2000.

11. Mer spesifikt definerer Elster (1998:8) det demokratiske aspekt som «collective decision making with the participation of all who will be affected by the decision or their representatives», og det deliberative aspektet som «the decision making by means of arguments offered by and to participants who are committed to the values of rationality and impartiality».

Utsagnet er basert på et argument om at samfunnets vilje og fellesinteresse best formes gjennom rasjonell og kritisk deliberasjon i det offentlige rommet, idet intersubjektiviteten i denne prosessen sikrer det (moralsk) beste resultat av en beslutningsprosess (Elster 1983). Det deliberative demokratiets legitimitetsgrunnlag er på den måten den deliberative prosessen. Fokus er derfor først og fremst på demokratiets input-side, og det er i den sammenhengen at teknologiens rolle må forstås. Dette i motsetning til deltagerdemokratiets fokus på output i form av dannelselse, legitimitet og integrasjon.

Forbrukerdemokrati

I relasjon til rapportens lokale perspektiv og det faktum at kommunen er en hjørnestein i det norske velferdssamfunn er det videre relevant å trekke inn *forbrukerdemokratiet* (Hoff, Horrocks & Tops 2000, Bellamy 2000, Hoff & Bjerke 2004), og hvordan IKT kan bidra til å underbygge denne demokrati-form. Det skyldes at innbyggeres motiv for deltagelse ikke (bare) er relatert til kommunen som demokratisk institusjon, men også «(...) folks bruk av de kommunale tjenestene» (Haug 2008b:72).

Forbrukerdemokratiet anlegger i motsetning til det klassiske demokratisynet på innbyggerne som (med)borgere et mer individualistisk (for)brukerperspektiv, hvor fokus er saksorientert fremfor samfunnsorientert (Hoff & Storgaard 2005:20-21). Kommunen vil her kunne betraktes som en markedsaktør på linje med andre tilbydere av alternative tjenester til de kommunale. Tanken er at innbyggerne (forbrukerne) gjennom valg av tjenester og utbydere i et marked uttrykker sine preferanser, og at de på den måten påvirker kommunale (offentlige) beslutningsprosesser, gitt at kommunen ønsker å overleve i markedet. Satt på spissen kan man si, at innbyggerne som forbrukere kontrollerer demokratiet gjennom en markedsmechanisme. Som Bellamy poengterer, er hovedprioriteringen innen forbrukerdemokratiet å gi individene mer informasjon, flere valgmuligheter «(...) and thus more power in dealing with public bureaucracy» (Bellamy 2000:40). Men Bellamy understreker også at det i et forbrukerdemokratisk perspektiv er relevant å la informasjonsstrømmene gå motsatt vei, slik at de rasjonelle forbrukerne kan gjøre sine preferanser kjente (Bellamy 2000:41).

En fellesnevner for de fire demokratimodellene er *informasjon* og *kommunikasjon*, men det er stor forskjell på hvilken type informasjon og kommunikasjon de løfter frem som sentrale for demokratiet. Dette skyldes at de ulike modellene forfekter ulike tilnærminger til hva demokrati er. Dette får videre konsekvenser for hvordan teknologiens rolle i demokratiet kan forstås. I neste avsnitt rettes derfor søkelyset på hvordan e-metoder for e-demokrati i praksis kan styrke den politiske informasjonen og kommunikasjonen. Det innebærer

beskrivelse og drøftelse av hvordan e-demokrati kan operasjonaliseres rent teknisk i form av e-metoder.

E-demokrati som e-metoder: aktiv og passiv deltagelse

For å belyse hvordan e-demokrati kan operasjonaliseres i form av konkrete e-metoder, vil dette avsnitt beskrive en rekke digitale webapplikasjoner som antas å kunne understøtte ulike demokratiske deltagelsesformer. Avsnittet vil avslutningsvis bli oppsummert ved hjelp av en tabell (tabell 2), som kobler de konkrete e-metodene til de fire etablerte demokratimodellene.

Zissis, Lekkas & Papadopoulou (2009) beskriver i sin artikkel *Competent Electronic Participation Channels in Electronic Democracy* 13 ulike e-metoder på en systematisk måte ut fra en rekke tekniske krav med hensyn til sikkerhet, interaktivitet, informasjonsrikdom, kompleksitet og evne til å bli brukt i stor skala (2009:198). Artikkelen konsentrerer seg om e-metoder for aktiv deltagelse jf. en e-participationtilnærming og vil av samme grunn her bli supplert med annen litteratur som anlegger et passivt deltagelsesperspektiv. Aktuelle referanser er i den sammenhengen Haug 2008b, Tops, Horrock & Hoff 2000, Segard 2008b, Segard 2009b, Sæbø 2006 m.fl. Følgende beskrivelse av e-metoder vil basere seg på alle disse bidragene.

Tabell 1 lister opp en rekke e-metoder som potensielt kan fremme og bedre betingelsene for demokratiske deltagelse. Det skilles mellom e-metoder som fordrer passiv og/eller aktiv deltagelse. Passiv deltagelse innebærer at deltageren ikke forutsettes å gjøre noe direkte handlingsrettet, mens aktiv deltagelse forutsetter en innsats i form av for eksempel kommunikativ handling – skriftlig, muntlig eller visuelt. Sagt på en annen måte, den aktive deltageren er avsender og ofte også mottager av informasjon, mens den passive deltageren alene er mottar av informasjon. Konkret betyr det at en og samme e-metode i noen tilfeller kan forutsette/resultere i både aktiv og passiv deltagelse avhengig av kjennetegn ved brukerne – hensikt, interesse og kompetanse¹². Av samme grunn er det nødvendig å analysere *den faktiske bruken* av en gitt e-metode for å forstå den demokratiske effekten – det er ikke tilstrekkelig å konstatere hvilke e-metoder som er implementert. Det er ikke sikkert at interaktive e-metoder resulterer i interaktiv deltagelse. For eksempel kan deltagere i et chat room både være aktive og passive.

12. Dette synet på IKT og effekten av IKT er i samsvar med informasjonsøkologiperspektivet til Bekkers & Homburg (2005a & 2005b), enactmentperspektivet til Fountain (2001) og særlig den praksisorientert konstruktivistiske teknologiforståelse til Hoff og Bjerke (2004).

Tabell 1. E-metoder og deltagelsesform

E-metode	Passiv deltagelse	Aktiv deltagelse
Webcasting	X	X
FAQ (Frequently asked questions)		X
Webblogg	X	X
E-meningsmåling		X
E-avstemning		X
Chat room	X	X
E-beslutningssystem (decision support system)		X
E-debattforum	X	X
E-borgerpanel		X
E-initiativ (underskriftsinnsamling)		X
E-deliberativ meningsmåling (polling)		X
Virtuelle samfunn	X	X
Nettverksapplikasjon	X	X
E-abonnement	X	
E-høring		X
Informasjonssider (websider)	X	
E-arkiv	X	
E-post		X
GIS	X	X
Databaser	X	
E-kalender	X	
E-valgmat		X

Den videre presentasjon av ulike e-metoder vil for noen kanskje fortone seg som en relativt slavisk gjennomgang og beskrivelse, men verdien av en slik gjennomgang er at den på en oversiktlig måte gir et utgangspunkt for å operasjonalisere e-demokrati og dermed for å forstå e-demokrati som et IKT-prosjekt. På den måten kan gjennomgangen også fungere som en analytisk ramme for beskrivelser av konkrete e-demokratiprojekter. Deriblant de seks KRD-finansierte prosjektene, se kapittel 4. Der bør nevnes at presentasjonen av ulike e-metoder for e-demokrati ikke er uttømmende, men den bør allikevel kunne gi et bilde av hvordan e-demokrati kan betraktes rent teknologisk.

Webcasting er kringkasting av lyd og/eller bilder fra fysiske begivenheter i form av et multimedie-system som kan være koblet til et dokumentarkiv slik at brukerne får lett tilgang til relevant bakgrunnsinformasjon og presentasjoner. Kringkastingen kan foregå live eller i ettertid (arkivsystem). Som et redskap for informasjon om politikeres/lederes holdninger og standpunkter er webcasting relevant for konkurransedemokratiet, mens det bare kan ses i sammenheng med deltagerdemokrati og deliberativt demokrati hvis det inkluderer mulighet for borgernes deltagelse og dialog med for eksempel politikere via chat, e-post eller sms.

FAQ (Frequently Asked Questions) representerer en måte der brukerne kan innhente informasjon ved hjelp av en søkemotor og inntastning av nøkkelord og spørsmål. FAQ er først og fremst et informasjonsredskap som kan ses i

og spørsmål. FAQ er først og fremst et informasjonsredskap som kan ses i sammenheng med konkurransedemokratiets betoning av informasjon fra ledere til borgere samt forbrukerdemokratiets vekt på informasjonstilgang.

Webblogg vil ofte være knyttet til en personifisert aktør i form av en web-side der vedkommende skriver sine meninger og synspunkter og kan motta kommentarer fra lesere. Blogg kan oppfattes som en dagbok der det demokratiske aspekt og interaktiviteten vil variere. Brukes webbloggen bare til å formidle lederes synspunkter vil e-metoden kunne ses i relasjon til konkurransedemokrati, mens hvis bloggen legger opp til deliberativ dialog vil e-metoden også kunne understøtte det deliberative demokrati. Videre vil weblogg understøtte deltagerdemokratiske elementer hvis det legges opp til en deltagelsesform som fremmer et identitetsfellesskap.

E-meningsmåling kan omhandle generelle temaer eller mer spesifikke saker og være rettet mot alle eller et utvalg av respondenter. Formen på undersøkelsen kan være basert på alt fra *multiple choice-tanken* til kvantitative og kvalitative surveys med henholdsvis lukkede og åpne svarmuligheter. Via e-meningsmåling i form av for eksempel forbrukerundersøkelser kan forbrukerdemokratiet sikre at innbyggernes spesifikke behov og ønsker tilfredsstilles, mens e-meningsmålinger i et deltagerdemokratiske perspektiv snarere kan betraktes som en arena for deltagelse hvor borgerne kan tilkjenne sine holdninger. E-meningsmåling er ikke et relevant redskap i et elitistisk konkurransedemokrati eller deliberativt demokrati.

E-avstemning er en enkel kvantitativ måte å måle opinionen vedrørende et generelt så vel som et mer spesifikt tema på. E-avstemningsapplikasjoner kan i prinsippet også brukes til å gjennomføre elektroniske valg (*e-valg*), hvilket for øyeblikket er på prosjektstadiet i Norge jf. *E-valg 2011-prosjektet* (KRD 2009). E-avstemning er også et relevant redskap i forbrukerdemokrati og deltagerdemokrati. Samtidig vil e-valg kunne bli den sentrale e-metode for konkurransedemokratiet.

Chat room impliserer muligheten til å kommunisere simultant med andre aktører i det gitte chat room ved å sende tekst-, lyd og/eller bildemeldinger. Det demokratiske aspektet og interaktiviteten kan variere, men ideen bak er å fremme dialog mellom aktører. Hvorvidt chat room da bare er en arena for kommunikativ deltagelse eller også deliberasjon er et empirisk spørsmål. Uansett kan chat room være en relevant e-metode for både deltagerdemokrati og deliberativt demokrati.

E-beslutningsspill er en «fiktiv» beslutningsprosess der brukerne gjennom interaktiv deltagelse informeres om alternativer og mulige konsekvenser av disse. E-beslutningsspill kan ses i sammenheng med *e-valgomat* som er utviklet som et redskap for velgere til å finne ut hvilket politisk parti de står nærmest ved at de gjennom et mer eller mindre detaljert elektronisk spørreskjema markere sine preferanser på ulike områder. Det er i forbindelse med bruk av e-valgomat viktig å være oppmerksom på, at de anbefalingene som kommer ut

er helt avhengige av hvilke spørsmål som legges inn, hvordan partiene plasseres, muligheten for vekting av spørsmål osv. - Her er rikelige muligheter for manipulering. E-beslutningsspill som metode for å understøtte demokratiet er knyttet til vektlegging av borgernes deltagelse, da bruken vil kunne gi en forståelse av demokratiske prosesser, samt være et redskap for selvutvikling. E-valgomat er på den andre siden knyttet mer til konkurransedemokratiet.

E-debattforum er uavhengig av tid og rom, idet det legger opp til at brukerne deltar i eller initierer diskusjoner om mer eller mindre konkrete temaer. Temaene kan enten være forhåndsdefinerte av en administrator – som også kan fungere som en sensureringsmekanisme – eller åpne med mulighet for deltagerne til å definere debatttema. Det demokratiske aspektet og interaktiviteten vil på samme måte som med webblogg variere, og kan derfor understøtte både konkurransedemokrati, deltagerdemokrati og det deliberative demokrati, alt avhengig av hvordan aktørene i praksis bruker e-debattfora.

E-borgerpanel er basert på enten selvrekrutterte eller rekrutterte personer som har sagt seg villige til å komme med innspill til en rekke temaer ved hjelp av elektroniske verktøyer over en viss tidsperiode. E-paneler har sjelden som hensikt å være arena for deliberativ meningsutveksling, men er snarere et verktøy for meningsytring om overordnede samfunnsrelaterte forhold eller mer saksspesifikke områder. På den måten vil e-metoden kunne understøtte deltagelsesdemokratiske og forbrukerdemokratiske elementer.

E-initiativ er en elektronisk ordning for underskriftinnsamling som i Norge kan ses i sammenheng med innbyggernes rettighet til å fremme forslag for kommunestyret eller fylkestinget etter § 39a i Kommuneloven. E-initiativ uttrykker et deltagerdemokratiske redskap, idet det er ment å understøtte folkets generelle dagsordensmakt gjennom aktiv deltagelse i den formelle beslutningsprosessen. Samtidig – og kanskje i særlig grad – er e-initiativ et middel for å fremme den saksorienterte politikken slik e-initiativ understøtter det forbrukerorienterte demokratiet (se KRD 2004:7).

E-deliberativ meningsmåling er en nyansert form for elektronisk meningsmåling som kombinerer muligheten for små gruppediskusjoner mellom mange deltagere med et tilfeldig utvalgsprinsipp. Hensikten er et representativt utvalg som inngår i små deliberative diskusjonsgrupper. Dermed støtter metoden i særlig grad opp om ideen om det deliberative demokratiet.

Virtuelle samfunn refererer til større eller mindre grupper av aktører som har funnet sammen i et online fellesskap der kommunikasjonen foregår gjennom bruk av elektroniske/webbaserte kommunikasjonsmidler, sosiale medier og koplet til en eller flere webportaler/sider. Virtuelle samfunn bygger på IKT som et nettverksunderstøttende system. Virtuelle samfunn underbygger på en eksplisitt måte essensen i tanken om deltagerdemokratiet og dets betoning av identitetsskapelse, men vil også kunne ses i relasjon til forbrukerdemokratiets fokus på enkeltsaker, dersom det virtuelle samfunnet er bygget opp rundt en sak.

Nettverksapplikasjon kan understøtte virtuelle samfunn, men refererer mer overordnet til teknologi som kopler sammen ulike it-systemer i datanettverk. Tas det utgangspunkt i bruken av nettverksapplikasjoner til å fremme nettverk innen og på tvers av samfunnssfærer er det i særlig grad det deltagende demokrati og samfunn som understøttes.

E-abonnement – regelmessig nyhetsformidling innebærer at brukerne kan abonnere på elektronisk informasjon i form av for eksempel nyhetsbrev vedrørende spesifikke saksfelt, eller mer generelle samfunnstemaer. Nyhetsbrevene blir automatisk tilsendes via e-post, sms e.lign. Avhengig av fokuset i nyhetsformidlingen vil e-abonnement kunne understøtte et forbruker- og/eller deltagerorientert demokrati.

E-høring innebærer at berørte aktører kan formidle høringsuttalelser ved hjelp av webbaserte applikasjoner og at dokumentet som legges ut til høring er elektronisk tilgjengelig. Denne e-metoden underbygger særlig deltagerteoriens betoning av deltagelse, idet den først og fremst bidrar til å supplere eksisterende høringspraksis, spesielt hvis e-høring er allmenn tilgjengelig på for eksempel en kommunes hjemmeside.

E-informasjonsider (websider) vil ofte være fundamentet for e-demokrati, men de kan variere med hensyn til hvor informative de er og hvilken informasjon som det gis på websidene. Informative borgere antas i alle de fire demokratimodeller å være forutsetning for et velfungerende demokrati, men modellene har ulike syn på hvilken informasjon som er nødvendig. Sagt på en annen måte, det er innholdet på en aktuell webside – eller fraværet av informasjon – som avgjør hvilke(n) demokratimodell(er) som en webside understøtter.

E-arkiv gir innbyggerne mulighet til å gå tilbake i tid og bli informert om fortidige begivenheter (f.eks. møter) og dokumenter. Ofte vil det være knyttet en søkemotor til e-arkivsystemet. E-arkiv vil særlig være et redskap for de innbyggere som deltar i samfunnspolitiske prosesser og vil som sådan understøtte deltagerteoriens betoning av politisk og sosial dannelse.

E-post er i hovedsak et tekstbasert kommunikasjonsmiddel mellom to eller flere aktører, men muliggjør også multimediekommunikasjon ved hjelp av *attachment*funksjonen. Som verktøy og arena for kommunikasjon er e-post et lukket forum med veldefinerte mottakere og en avsender. Selv om e-post kan underbygge dialog er det ikke den deliberative dialogen i det offentlige rommet, slik det deliberative demokratiperspektivet legger vekt på. Derimot er e-post et godt redskap for den aktive deltageren i et deltagerdemokratisk perspektiv.

GIS står for *geographic information system* som er en e-metode for å visualisere geografiske data i form av databaser, kart og modeller (GIS 2009). GIS er en e-metode som er rettet mot den aktive deltager som oppsøker bakgrunnsinformasjon i en meningsdannende prosess, samtidig som det er et læringsverktøy som stimulerer til og underbygger samfunnsengasjement. Slik sett er GIS en metode som samsvarer med den deltagerdemokratiske ideen, men me-

toden kan også brukes som et rent informasjonsredskap og vil derfor kunne knyttes til flere av de andre demokratimodellene.

Databaser inneholder kvantitativ og i sjeldnere tilfeller kvalitativ informasjon og muliggjør (ofte) sammenligning på tvers av aktører eller tid. Databaser utgjør grunnlaget for såkalt *E-Performance Information*, for eksempel kommunekompasset og KOSTRA, som kan være sentral for benchmarking som et organisatorisk styringsredskap (Askim, Båtsvik & Skattum 2007). Databaser vil i dette lys være spesielt rettet mot innbyggerne som forbrukere, idet det gjør dem i stand til å velge det produktet som er best tilpasset deres behov.

E-kalender er en e-metode for å informere om ulike aktiviteter. Alt etter form og innhold vil e-kalender kunne virke som et engasjementfremmende redskap som passer fint inn i deltagerdemokratiets betoning av det deltagende samfunn.

Som det fremgår av beskrivelsene har noen e-metoder et generelt bruksområde, mens andre er orientert mot mer spesifikke oppgaver og/eller målgrupper. Det interessante med e-metodene er de mange kombinasjonsmuligheter og at den potensielle demokratiske effekten av en gitt e-metode (ofte) vil avhenge av hvilke andre metoder som tilbys – eller ikke tilbys. Er for eksempel e-debattfora koblet til e-høringsprosesser og understøttet av gode og relevante informasjonssider samt interaktive systemer som *Geographic Information System* (GIS) vil det sannsynligvis stimulere til mer informert deltagelse enn hvis en slik tilknytning ikke finnes.

Av denne grunn og fordi det ikke er gitt hvilken deltagelsesform – passiv eller aktiv – som e-metodene forutsetter/resulterer i, vil koblingen mellom demokratimodeller og e-metoder i bunn og grunn være et empirisk spørsmål. Allikevel vil det i analytisk henseende være fruktbart å skissere mulige koblinger mellom de fire demokratimodellene og de ulike e-metodene (se Tabell 2).

Tabell 2. Demokratimodeller og relevante e-metoder

Demokratimodell	Teoretisk innhold	Relevante e-metoder
Konkurransedemokrati ¹	Konkurranse om lederskap – de folkevalgte er ledere Folket kontrollerer via valg Effektiv beslutningsprosess	Webcasting av politiske møter FAQ Webblogg (for politikere/ledere) E-valgomat E-debattforum Informasjonssider GIS E-valg
Deltagerdemokrati	Dannelsesfunksjon Legitimerende funksjon Integrativ funksjon Gjensidig forhold mellom kjennetegn hos borgerne og institusjoners autoritative strukturer	Webcasting Webblogg Chatroom E-meningsmåling E-avstemning E-beslutningsspill E-debattforum E-borgerpanel E-initiativ Virtuelle samfunn Nettverksapplikasjon E-abonnement (nyhetsformidling) E-høring Informasjonssider E-arkiv E-post GIS E-kalender
Deliberativt demokrati	Rasjonell og kritisk deliberativ prosess Intersubjektivitet sikrer moralsk riktige beslutninger Det felles beste sikres gjennom rasjonell deliberasjon – målet er konsensus	Webcasting Webblogg Chatroom E-debattforum E-deliberativ meningsmåling Informasjonssider GIS
Forbrukerdemokrati	Individualistisk forbrukerperspektiv Saksorientert Folket kontrollerer via markedet	E-meningsmåling E-avstemning E-borgerpanel E-initiativ Virtuelle samfunn E-abonnement Informasjonssider FAQ Databaser

¹ *E-valg* (som en form for e-avstemning) er medtatt som en relevant e-metode for konkurransedemokratiet, men vil ikke bli behandlet nærmere i denne rapporten fordi det i oppdraget fra KRD tydelig fremgår at denne utredning ikke skal omhandle e-valg.

Kilde: Tabellen er basert på og en videreutvikling av tabell 1 i Seggaard 2008b:42.

Tabell 2 vil fungere som et bakteppe for å belyse hvordan de seks prosjektene i praksis har tilnærmet seg redskaper og metoder for lokalt e-demokrati (se kapittel 4). Men før vi presenterer de seks prosjektene i kapittel 3, spør vi: Hva er IKTs demokratiske potensial og begrensning?

IKTs demokratiske potensial og begrensning

Benjamin R. Barber gir i sin artikkel fra 1998-99, *Three Scenarios for the Future of Technology and Strong Democracy*, et bilde av e-demokratiets mulighetsrom ved å beskrive en rekke forventninger til IKTs demokratiske potensial.

Med utgangspunkt i en antagelse om at «(...) technology is with us, our fate will depend on how we use or abuse it» og det syn at teknologiens effekt på politiske og sosiale institusjoner «(...) will depend, in part, on where we take technology» (Barber 1998-99:575), presenterer han tre scenarioer for forholdet mellom demokrati og teknologi.

Det første scenario, *the Pangloss scenario*, bygger på en tro på markedskreftenes evne til å drive den teknologiske utvikling ved hjelp av den usynlig hånden i en samfunnsgunstig retning. Tanken er at teknologiens desentraliserende egenskaper og forbrukernes suverenitet vil sikre tilfredsstillelse av ethvert behov og ønske (Segaard 2009a:19-20). Det andre scenario, *the Pandora scenario*, beskriver et samfunn hvor IKT brukes til å utøve kontroll gjennom standardisering og overvåkning. Bruken av teknologi er på den måten fundert på mistenksomhet der hensikten er å skape trygghet gjennom et forsiktighetsprinsipp. *The Jeffersonian scenario* er det siste scenario og det som Barber mener mennesket bør strebe etter. Scenarioet beskriver et samfunn hvor IKTs interaktive kjennetegn utnyttes slik at et levende demokrati basert på borgerdeltagelse, fri og informativ meningsdannelse og deliberasjon realiseres. Teknologien vil på den måten understøtte det sterke demokratiet hvor borgerne inngår i en livslang dannelsesprosess.

Barbers budskap er først og fremst at for å bruke ny teknologi i demokratiets tjeneste er det en forutsetning at vi mennesker har en bevissthet om hva demokrati er og hvilket demokrati vi ønsker oss (Segaard 2009a). På den måten har Barber en ikke-teknologideterministisk tilnærming til IKTs demokratiske potensial. Samtidig representerer Barber en forskningstradisjon som er særlig velegnet som et bakteppe for empiriske analyser og diskusjoner av hvordan man kan bruke praktiske teknologiske løsninger for å nå et gitt mål. Det er nettopp i den sammenhengen at Barbers artikkel kan brukes som innfallsvinkel til å belyse de tre normative syn på IKTs demokratiske potensial som er basert på empiriske erfaringer og problemstillinger: et optimistisk, et

pessimistisk og et pragmatisk syn (Norris 2001, Hoff & Bjerke 2004, Segard 2009a).

Optimister

Det optimistiske syn er fundert på de mulighetene som IKT representerer for å fremme (drømmen om) det direkte demokrati i stor skala, der folket på en likeverdig måte får tilgang til informasjon og kan delta aktivt i beslutningsprosesser. Et argument er at ulikhet mellom aktører gjennom IKTs nettverk-sunderstøttende egenskaper vil bli utjevnet, idet elektroniske nettverk mellom mennesker vil bygge opp borgernes sosiale kapital (Gurstein 2007:74). Det er på denne måten en tydelig referanse til deltagerdemokratiets syn på hva demokrati er og bør være.

Det er IKTs demokratiske potensial – og ikke begrensning – som er optimistenes hovedfokus og som i litteraturen knyttes til en rekke generelle kjennetegn ved ny teknologi (Lenk 1999, Hague & Loader 1999a, Hoff & Bjerke 2004, Øgård 2008). Hoff & Bjerke (2004:27ff) summerer opp disse potensialer i følgende syv punkter:

1. Økt interaktivitet mellom deltagere
2. Kommunikasjon på tvers av tid og rom
3. Enklere og mer lik tilgang til politiske prosesser
4. Alle-til-alle kommunikasjon
5. Enklere kontroll over større informasjonsmengder
6. Mulighet for både *broadcasting* og *narrowcasting*. Det vil si kringkasting av et budskap til henholdsvis et bredt, udefinert publikum og et forhåndsdefinert publikum.
7. Desentralisering av kontrollen med informasjoner

Et forskningsfelt som i særlig grad kan knyttes til det optimistiske synet er den såkalte community-forskningen som også går under betegnelser som *Community Informatics* (CI), *Community Networking* og *Community Technology* (Aikens 1998, Docter & Dutton 1998, Varley & Hetherington 1997, Gurstein 2007 & 2008, Segard 2009a:22ff, Hoff & Bjerke 2004:29). Utgangspunktet for denne tilnærmingen er at «(...) if ICTs are to play a significant role in the achievement of strong democracy, then they must be grounded in community networks» (Hague & Loader 1999b:preface).

Forskningsfrontens tilnærming til *community* er tosidig. For det første kan community-begrepet referere til virtuelle fellesskaper – nettsamfunn – som bare eksisterer i kraft av og gjennom elektroniske nettverk. For det andre kan begrepet omfatte fysiske fellesskaper som i tillegg til et indre elektronisk nettverk også opprettholdes gjennom kontakt med det ytre fysiske samfunnet via

IKT (Gustein 2007:23). Uansett hvilken innfallsvinkel er en overordnet hensikt innen denne forskningen:

(...) to use ICT to enable the achievement of community objectives including overcoming «Digital Divides» both within and between communities. But CI also goes beyond discussions of the «Digital Divide» to examine how and under what conditions ICT access can be made usable and useful to the range of excluded populations and communities and particularly to support local economic development, social justice, and political empowerment using the Internet (Gurstein 2007:11).

I dette sitatet betones indirekte også et nedenfra-opp perspektiv på hvordan IKT skal understøtte lokale samfunn. Det er i den sammenheng en antakelse om at lokale (nett-)samfunn bør understøttes nedenfra, fordi det er der relevant kunnskap om samfunnet finnes (Segaard 2009a:24).

Argumentet knyttes blant annet til Putnams vektlegging av sosial kapital som en forutsetning for demokratiet (Putnam 1993:185) og det syn at IKT kan fremme sosial kapital. Sosial kapital refererer i den sammenheng til «(...) features of social organization, such as trust, norms, and networks, that can improve the efficiency of society by facilitating coordinated actions» (Putnam 1993:167).

Pessimister

I motsetning til det optimistiske synet understreker det pessimistiske synet at implementering og aktiv bruk av IKT for å fremme demokrati vil være en trussel mot idealet om likeverd, fordi teknologien vil forsterke avstanden mellom de ressurssterke og -fattige. Frykten er de negative konsekvensene ved digitale skillelinjer. Teknologien antas å skape ny og underbygge eksisterende ulikhet generelt og politisk ulikhet spesielt. Samtidig kan det pessimistiske synet også relateres til hvordan statlig og kommersiell sensur som ufravikelige rammebetingelser medfører at Internettet ikke kan karakteriseres som en fri og åpen offentlig sfære.

Ser vi først på den del av forskningen innen e-demokrati som fokuserer på såkalte digitale skillelinjer (engelsk: *digital divides*) er begrunnelsene for de negative konsekvenser av omfattende IKT-bruk i stor grad forankret i empiriske analyser. Blant flere som har satt søkelys på digitale skillelinjer kan Pipa Norris (2001) trekkes frem som en sentral bidragsyter. Hun identifiserer tre aspekter ved den digitale skillelinjen – det globale, det sosiale og det demokratiske aspekt.

I denne rapporten er det særlig det sosiale og det demokratiske aspektet ved digitale skillelinjer som er relevant å trekke frem. Norris viser at bruken og utbredelse av IKT har implikasjoner som underbygger eksisterende sosiale

skillelinjer, fordi økt tilgang til IKT ikke reduserer ulikhet i relasjon til utdanning, inntekt og beskjeftigelse. Tvert imot fastslår Norris (2001:234-235) at den stadige teknologiske utviklingen forsterker eksisterende sosioøkonomiske forskjeller i samfunnet. Med hensyn til demokratiske skillelinjer konstaterer Norris, at troen på IKT som et redskap til å understøtte demokratisk masse-mobilisering bør revurderes. Hennes begrunnelse er at selv om IKT kan være et demokratisk verktøy, så er det først og fremst de allerede politisk aktive borgere som utnytter dette potensial. Utbredelsen av IKT i det offentlige, politiske rommet vil derfor snarere forsterke enn svekke den politiske ulikheten mellom ulike borgergrupper. Dette er konklusjoner som har blitt testet i mange empiriske studier og som i lang utstrekning har fått støtte (se f.eks. Fuller 2004, Frønes 2002, Grönlund 2004, Sipior & Ward 2005, Sullivan, Borgida, Jackson, Riedel & Oxendine 2002, Oostween & van den Besselaar 2004, Tobiasen 2005).

Det kan på den andre siden bemerkes at Norge – og de nordiske land generelt – skiller seg ut ved å være i verdenstoppen med hensyn til utbredelse av IKT til mange borgergrupper samt å være preget av relativt små sosioøkonomiske forskjeller (når det sammenlignes med andre land). Som Tobiasen (2005) viser betyr det, at Norris' konklusjoner til dels må modifiseres i en nordisk kontekst.

Litteraturen om konsekvensene av statlig og kommersiell sensur er mer konkret knyttet til betydningen av hvordan offentlig regulering gjennom it-politikk – på nasjonalt så vel som overnasjonalt nivå – og kommersielle softwarepatenter medvirker til å innskrenke informasjonsfriheten og nøytraliteten på og i nettet (Hoff 2003, Bjerke 2004).

Dette aspektet ved det pessimistiske synet vedrører rammebetingelsene for utvikling og implementering av IKT og sammenhengen mellom det lokale og det globale. Samtidig er det åpenbart at denne tilnærmingen kan knyttes til Barbers *Pandora scenario* som nettopp ser på IKT som et redskap for standardisering og overvåkning. Motsetningen til en slik utvikling hvor patenter og reguleringer virker negativt inn på den demokratiske effekten av IKT, er for eksempel en betoning av åpne kildekoder.

Både det optimistiske og det pessimistiske synet er i mer eller mindre grad fundert på en teknologideterministisk tilgang til IKTs demokratiske potensial som innebærer:

(...) at de ser forholdet mellom teknologien (IKT) på den ene side og politik og demokrati på den anden side som direkte og kausalt. Teknologien er den uafhængige variabel og output; dvs. effekten på politik og demokrati er så at sige bestemt på forhånd (Hoff & Bjerke 2004:29).

Pragmatikere

I motsetning til det optimistiske og det pessimistiske synet på IKTs demokratiske potensial tar det pragmatiske synspunktet avstand til teknologideterminisme. IKT-pragmatikere er av den oppfattelse at teknologien i seg selv ikke vil gjøre noen vesentlig forskjell, fordi den integreres i og formes av aktører og eksisterende systemer og på den måten inngår i en tilpasningsprosess (Norris 2001). Hoff og Bjerke (2004:31) formulerer det på denne måten:

(...) vi som almindelige IKT-brukere og/eller demokratiske og politiske borgere og brukere kan gjøre en forskel i forhold til den måde, hvorpå IKT vinder indpas i politiske og demokratiske prosesser.

Det ligger i sitatet en eksplisitt betoning av kontekstens betydning, idet oppmerksomheten rettes mot institusjonelle strukturer og aktørers forventninger, syn og handlinger som en ramme for å forstå IKTs faktiske effekter. Doktoravhandlingene til Seggaard (2009a) og Due (2009) har begge et slikt utgangspunkt i deres tilnærming til IKT og lokaldemokrati.

Due ser på «(...) hva forventinger til IKT og lokaldemokrati, blant lokale aktører i kommunene og blant unge mennesker, kan bety for hvordan lokalpolitikk og engasjement blir lagt til rette for på kommunenes hjemmesider» (Due 2009:90). Hun fastslår at det er viktig å diskutere de begrepene som brukes fordi de kan «gi en indikasjon på hvilke tankestrukturer eller hvilke idéarv vi bærer med oss videre» (Due 2009:94). Videre understreker avhandlingen at selv om mange har forventinger til IKT er det også nødvendig å se på forventningene til lokalpolitisk deltagelse og engasjement. Det er de samlede forventningene som er av betydning hvis man vil forstå hvorfor noen e-demokratiprojekter lykkes og andre mislykkes (Due 2009:95). På den måten tilsettes et rendyrket teknologideterministisk syn i favør av et handlings-teoretisk og et begrepshistorisk perspektiv.

Seggaard (2009a) har en litt annen tilnærming, men kan også ses i samme tradisjon, idet hun understreker at e-demokratiprojekter – prosessen så vel som resultat – bare kan forstås i en kontekst som består av institusjonelle og organisatoriske strukturer og aktør med (ulike) interesser og resurser. Dette medfører at kontekstuell kunnskap er en viktig forutsetning for å lykkes – teknologien kan ikke gjøre alt. Mer presist bygger avhandlingen på en såkalt informasjonsøkologisk tilnærming, som understreker at «(...) et vellykket e-demokratiprojekt er kendetegnet ved at være tilpasset sine omgivelser, dvs. have et solidt rodfæste i centrale målgrupper inden for en institutionel kontekst» (Seggaard 2009a:35).

Både Due og Seggaard kan relateres til det perspektivet som Hoff & Bjerke kaller *den praksisorienterede konstruktivistiske teknologiforståelse*. Dette perspektivet legger vekt på at IKT må forstås som et gjensidig samspill mellom hardware, software, politiske praksiser og diskurser om disse praksisene

(Hoff & Bjerke 2004:35). Det betyr at for å forstå resultatene av et gitt IKT-prosjekt er det nødvendig å trekke inn konkrete så vel som kommunikative og meningsdannende rammebetingelser. At pragmatikere understreker konteksten betyr allikevel ikke at de neglisjerer teknologien som en viktig faktor. Tvert imot, pragmatikere erkjenner at IKT har en betydning, men at denne interagerer med andre faktorer.

I denne rapporten tar vi i all hovedsak utgangspunkt i det pragmatiske synet for å forstå e-demokrati og avslutningsvis for å diskutere mulige strategier for kommunene i deres arbeid med implementering av lokalt e-demokrati. Mer presist vil rapporten legge vekt på et helhetsperspektiv der IKT må ses i sammenheng med andre forhold som både betinger og betinges av IKT-implementeringen. Konkret vil blant annet e-demokratiprojektets underliggende idé og kobling til konkrete e-metoder, aktørinteresser og kompetanseforankring, organiseringsmodell samt konkurransen fra andre alternative deltagelseskanaler i omgivelsene bli trukket frem som forhold som er av betydning for IKTs demokratiske potensial og begrensning i konkrete prosjekter. Mer om dette i kapittel 5.

Oppsummering og konklusjon

Hensikten med dette kapitlet har vært å gi en presentasjon av hvordan e-demokrati kan forstås både som et demokratiprojekt og et IKT-prosjekt. Dette dannet videre et bakteppe for en normativ tilnærming til e-demokrati der tre perspektiver på IKTs demokratiske potensial ble presentert: et optimistisk, et pessimistisk og et pragmatisk syn.

E-demokrati kan for det første ses i relasjon til to andre nøkkelfenomener i digitaliseringen av den offentlige sektoren – e-service og e-forvaltning. Empirisk kan det argumenteres for at disse tre feltene til dels er overlappende og at det ikke finnes klare empiriske distinksjoner. Rent analytisk kan det fremholdes at det som skiller dem fra hverandre er synet på målgruppene som henholdsvis borgere, forbrukere og interne forvaltningsaktører. I tilknytning til e-demokrati trekkes ofte begrepet *e-participation* inn for å understreke det deltagende og deliberative aspektet ved demokratisk deltagelse. Som organisatoriske prosjekter skiller e-demokrati seg fra e-service og e-forvaltning ved at implementeringen og dermed prosjektets suksess avhenger av alle tre hjørner i Figur 1, idet e-demokrati i tillegg til å omfatte forholdet mellom politikere og sivile aktører også betinges av teknisk og administrativ kompetanse.

Som demokratiprojekt har e-demokrati blitt betraktet i lys av fire etablerte demokratimodeller – konkurransedemokrati, deltagerdemokrati, deliberativt demokrati og forbrukerdemokrati – som nok har samme innfallsvinkel til kjernen i demokrati – folkets deltagelse – men som betoner ulike sider ved

denne kjernen. Videre har kapitlet beskrevet og drøftet e-demokrati som et IKT-prosjekt ved å se på en rekke konkrete e-metoder i forhold til hvilke demokratiske verdier som de *kan* understøtte. Premissen er her at forståelsen av e-metodene i et demokratisk perspektiv ikke er objektivt gitt, men betinges av den faktiske bruken. Tabell 2 oppsummerer koblingen mellom konkrete e-metoder og demokratiske modeller, hvilket bidrar til å tydeliggjøre hvilke kommunale IKT-tiltak som kan karakteriseres som e-demokratitiltak.

Avslutningsvis gir denne drøftelsen av e-demokrati som demokrati og e-metoder et bakteppe for å diskutere de mer normative sidene ved det å bruke IKT i demokratiets navn. I kapitlet er det trukket frem tre normative perspektiver på IKTs demokratiske potensial og begrensing: det optimistiske, det pessimistiske og det pragmatiske. De to førstnevnte har i mer eller mindre grad en teknologideterministisk tilgang, mens sistnevnte også betoner betydningen av andre forhold og faktorer for å forstå virkningene av IKT som demokrati-verktøy.

Presentasjon av seks e-demokratiprosjekter

Her vil vi fortelle seks historier om hvordan e-demokrati er blitt forsøkt implementert i utvalgte norske kommuner. Eksemplene viser at e-demokrati er mangesidig, og på ulike måter tar sikte på å supplere eksisterende demokratiske strukturer. I den forbindelse vil nåværende status for de prosjektene også bli presentert: Eksisterer prosjektene fortsatt og er e-metodene i bruk slik de opprinnelig var planlagt?

Beskrivelsene av de enkelte prosjektene vil avslutningsvis danne grunnlag for en kort beskrivelse av sentrale likheter og forskjeller med hensyn til målgruppe, omfang og oppnådd suksess. De deskriptive beskrivelsene av prosjektene i dette kapitlet vil videre danne utgangspunkt for de neste to kapitlenes analyser: redskaper og metoder for e-demokrati samt strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati.

KRD har vært involvert i samtlige prosjekter, enten ved å (del-) finansiere dem eller som oppdragsgiver av prosjektevalueringer.

Datagrunnlaget for beskrivelsene er som nevnt innledningsvis i hovedsak basert på foreliggende dokumentasjon og evaluering av prosjektene. Imidlertid har det vært nødvendig å gjennomføre en rekke intervjuer med involverte prosjektaktører så vel som forskere for å få en oppdatering av status for flere av prosjektene. Spesielt gjelder dette kartlegging av innhold og prosjektforløpet til prosjektet *Ung Agenda*, da dette ikke var gjort i tilstrekkelig omfang på forhånd. I tillegg har vi hatt en konstruktiv dialog med forsker Lasse Berntzen fra Høgskolen i Vestfold som har vært involvert i to av prosjektene, *Blogger for ordfører kandidater* og *E-initiativ*, samt Marte Winsvold fra NIBR og en IT-konsulent i Modalen kommune. Winsvold var involvert i e-initiativprosjektet, mens den nevnte IT-konsulenten kunne gi oppdatert informasjon om Modalen kommunes IKT-arbeid anno 2009.

Omfanget av og detaljnivået i beskrivelsene av prosjektene vil variere. Det er det flere grunner til. For det første er omfanget av selve e-demokratiprojektene forskjellige, både med hensyn til innhold, antall aktører og varighet. For det andre er det variasjon i foreliggende dokumentasjon med

hensyn til analytisk tilnærming. For det tredje har vi et ønske om å sette et spesielt søkelys på prosjekter som er rettet mot ungdom. Det betyr ikke at andre målgrupper neglisjeres, tvert imot innebærer det at målgruppeperspektivet som helhet løftes frem.

Nå følger fortellingene om seks e-demokratiprojekter i norske kommuner. Vi drar først til Modalen.

Multimedia@Modalen – morgendagens samfunn?

IKT-eventyret i Modalen startet i desember 1999 som en idé – en forretningsside – som ble initiert og markedsført av et kommersielt IT-selskap (PCTVnet) og som Modalen kommune og særlig administrasjonen tok til seg. Det gikk ikke mange uker før den lille kommunen med cirka 350 innbyggere inngikk avtale med en telekommunikasjonsleverandør (NERA) og prosjektet med bredbåndsutbygging til kommunens innbyggere og næringsliv var i gang. Høsten 2000 vedtok politikerne i Modalen en rammefinansiering på inntil 3,5 millioner kroner (Christensen & Aars 2005:13). Reelt bidro kommunen med 3 millioner kroner til kjøp av utstyr – NERA bidro med rundt 3,7 millioner kroner. Totalt ble det utplassert utstyr for cirka 6,7 millioner kroner i forbindelse med bredbåndsutbygging i den lille kommunen (Christensen & Aars 2005:8-9). I tillegg til dette beløpet kommer egeninnsats i form av kommunens og andre involverte aktørers tids- og ressursbruk. Bredbåndprosjektet søkte om HØYKOM-midler, men fikk avslag.¹³

Christensen & Aars (2005) skildrer i sin evaluering av bredbåndprosjektet, Multimedia@Modalen, et utviklingsorientert IKT-prosjekt med store ambisjoner og få eller ingen resultater. De forteller en fengende historie om en kommune og flere kommersielle aktørers tro på teknologiens potensial. Men samtidig forteller de også en historie om et prosjekt som ikke klarte å leve opp til sine egne forventninger. Det er på grunnlag av Christensen og Aars' fremstilling at dette avsnitt gir en beskrivelse av prosjektet Multimedia@Modalen.

Prosjektet var ambisiøst. Det handlet om mer enn bare bredbånd og teknologi. Det var et prøveprosjekt som skulle prøve ut ny teknologi, men det var også et prosjekt som hadde ambisjoner om å binde sammen lokalsamfunnet internt og utad mot storsamfunnet. Mer presist var de to overordnede mål å

13. KRDs finansielle bidra til prosjektet var øremerket evaluering og mer konkret Christensen og Aars' evaluering og analyse som presenteres i Modalen. Fra off-road til on-line på 25 år (Christensen & Aars 2005). I forkant av dette hadde KRD finansiert Christensen & Aars kartlegging av måten norske kommuner tar i bruk IKT for å kommunisere med sine innbyggere gjennom en innholdsanalyse av kommunale hjemmesider og spørreundersøkelse. Hovedkonklusjonen var at det især var kommunen som tjenesteleverandør som ble frontet på nettet (Christensen & Aars 2005:6 og 2002)

sikre Internettilgang via TV for alle husstander i kommunen (Homepilot) samt gratis bredbåndsutbygging til alle innbyggere og hele næringslivet i kommunen. Homepilot-prosjektet ble begrunnet med at Internettilgang via TV er «(...) mer demokratisk inkluderende enn den klassiske PC-løsningen» (Christensen & Aars 2005:9). I tillegg til disse konkrete teknologiske målene lå det i prosjektet også en del underliggende ambisjoner hvor noen var eksplisitte mens andre var mer skjulte eller indirekte (Christensen & Aars 2005):

- Gratis lokaltelefoni via bredbåndsnettet.
- Legge forholdene til rette for den «papirløse» kommunen slik at all informasjon og kommunikasjon med innbyggerne kunne foregå elektronisk.
- Synliggjøre kommunen som et «et utstillingsvindu for hvordan morgendagens samfunn kan se ut».¹⁴
- Hindre og motvirke fraflytting ved å satse på utvikling, tjenester og næringsliv.

Og dessuten var det særlig fra de kommersielle aktørene lagt opp til at

- Modalen kommune skulle være et laboratorium for utprøving av ny teknologi.

Den kommersielle hensikten var «(...) å synliggjøre konseptet for derigjennom å skaffe frisk kapital med henblikk på å videreutvikle teknologien» (Christensen & Aars 2005:12).

Målene for e-demokratiprojektet viser at målgruppen for prosjektet var alle innbyggere og hele næringslivet i Modalen kommune.

Tanken var at målsetningene skulle realiseres gjennom implementering av en rekke konkrete teknologiske virkemidler så vel som ved hjelp av noen organisatoriske og strategiske virkemidler. I første fase av prosjektet skulle det utleveres såkalte homepilot-bokser til alle husstander i kommunen som skulle gjøre det mulig for alle husstander å få Internettilgang via TV samt derigjennom få tilgang til e-post, interaktivt TV, PC-funksjonalitet, strømstyring av huset, videotelefoni, digitalt TV m.m. (Christensen & Aars 2005:12). I annen fase skulle det bygges ut et trådløst bredbåndsnett i kommunen som ifølge leverandøren var helt unikt (Christensen & Aars 2005:12). I tillegg skulle kommunen utvikle en hjemmeside med omfattende informasjon, tilgang til dokumentarkiv og møtedagsordener samt mulighet for elektronisk debatt. De omfattende ambisjoner skulle og ble forsøkt understøttet av en betydelig aktiv og offensiv markedsførings- og mediestrategi som var rettet mot det nasjonale så vel som det internasjonale publikum. Mediestrategien hadde et særlig fokus på prosjektets innholdsside og mer konkrete bruker og borgerfunksjoner i

14. (Pressemelding 19.01.01 sitert i Christensen & Aars 2005:8)

form av det som ble kalt et elektronisk «koldtbord av potensielle saker» (Internt dokument sitert i Christensen & Aars 2005:14). Dette koldtbordet besto blant annet av «kommunalt tjenestetorg, fjernlesning av strøm, nettbank og fjernundervisning (...) til verdens ledende teknologiske lokalsamfunn» (Internt dokument sitert i Christensen & Aars 2005:14). Mediestrategien var på samme måte som folkemøtet midtveis i prosjektfasen og informasjonsbrevene også rettet mot innbyggerne. Hensikten var først og fremst å spre informasjon om de praktiske sidene ved prosjektet – bieffekten var «entusiasme blant innbyggerne» (Christensen & Aars 2005:10). Et annet sentralt virkemiddel var å involvere skoleungdommen gjennom etablering av en elevbedrift som skulle ivareta en brukerstøttefunksjon overfor innbyggerne (Christensen & Aars 2005:10).

Organisatorisk var det en faselogikk og veldefinerte mål som lå til grunn for prosjektimplementeringen, som involverte mange og ulike samarbeidspartnere. Det var i hovedsak snakk om kommersielle samarbeidspartnere som var tenkt å skulle inngå i en slik nettverksorganisering (se Christensen & Aars 2005:14). Nettverksorganiseringen kan betraktes som et virkemiddel. Det kan nevnes at flere av de involverte IT-selskapene gikk konkurs underveis eller umiddelbart etter prosjektperioden.

Prosjektet var forankret i en formell samarbeidsavtale og et prosjektstyre som i store deler av prosjekttiden besto av personer «utpekt fra hver av prosjekteierne (NERA, PCTVnet og Modalen kommunen)» (Christensen & Aars 2005:11). Prosjektlederstillingen tilfalt i første omgang IT-leverandøren PCTVnet og dernest NERA. Et godt stykke tid inne i prosjektperioden ble prosjektet politisk forankret i et vedtak fattet av kommunens hovedutvalg for plan, økonomi, næring og kultur. I vedtaket ble det som tidligere nevnt bevilget en rammefinansiering for bredbåndsutbygningen på inntil 3,5 millioner kroner (Christensen & Aars 2005:13).

Generelt kan det konstateres at Multimedia@Modalen mislyktes i sitt forsøk på å realisere sine prosjektmål, hvilket ifølge Christensen & Aars først og fremst skyldes at teknologien ikke fungerte eller at nødvendige oppdateringer og programvarer ikke ble fulgt opp. Mer konkret ble Internettilgang via TV og gratis lokaltelefoni via bredbåndsnettet ikke realisert. Bredbåndsnettet hadde dessuten ikke tilstrekkelig kapasitet til å være et nyttig redskap for kommunens næringsliv. I dag er kommunen allikevel «(...) en av få kommuner som kan tilby sine innbyggere bredbåndstilknytning som del av tjenesteporteføljen» (Christensen & Aars 2005:17). Det er i dag – høsten 2009 – kommunen og ikke en kommersiell aktør som sikrer dette tjenestetilbudet (IT-konsulent i Modalen kommune 2009). Endelig og ikke minst falt ideen om den papirløse kommunen og en kommune med en omfattende hjemmeside fylt med nyttige tjenester for innbyggerne og et opplegg for debatt midlertidig til jorden. Kommunens hjemmeside ble først etablert to år etter planen i februar 2003 og kommunens hjemmeside oppnådde i 2008 bare to av seks mulige stjerner i

Norge.nos kvalitetsmerkning av offentlige hjemmesider (Norge.no 2009). Modalen kommune har i tiden etter Christensen & Aars' evaluering fra 2005 fjernet muligheten for e-debatt på sin hjemmeside. Videre arbeider kommunen for tiden – høsten 2009 – med en ny versjon av sin hjemmeside som de håper blir lansert innen 2010 (IT-konsulent i Modalen kommune 2009). Den eksisterende og sannsynligvis også den kommende hjemmeside har en hensikt om å orientere seg mot Modalen som et lokalsamfunn ved blant annet å presentere informasjon om kultur- og fritidsaktiviteter, arrangementer samt en interaktiv aktivitetskalender.

På den andre siden kan man ikke komme utenom at prosjektet lyktes på et område: det tiltrakk seg hele verdenspressens oppmerksomhet. Det var et særdeles lydhørt pressekorps som reiste til Modalen og det var ikke bare lokalpressen, men også Financial Times, BBC og den danske avisen Børsen. Prosjektledelsen beregnet verdien av medieoppslagene til ca. 3,3 millioner kroner (Christensen & Aars 2005:8). På denne måten kan man si at prosjektet var vellykket med hensyn til å plassere Modalen kommune i et utstillingsvindu, men ikke med hensyn til hvordan morgendagens samfunn kan se ut. Det var et laboratoriumforsøk som mislyktes.

D:mo – nettportal på innbyggernes premisser

Drømmen om en løsning på et veldefinert problem – lav valgdeltagelse særlig blant førstegangsvølgere – en videresatsing på kommunen som digital spydspiss og et tiltalende opplegg fra et nasjonalt IT-firma, ErgoEphorma, var på mange måter grunnlaget for prosjektet *d:mo* i Molde kommune. D:mo var et ambisiøst prosjekt med mange mål og et budsjett på flere millioner kroner i form av blant annet 1,65 millioner kroner fra KRD til evaluerings- og formidlingsoppgaver samt Molde kommune og ErgoEphormas egenfinansiering til henholdsvis prosjektledelse og IT/konseptutvikling. Ifølge avtaledokumentet *Samarbeids og utviklingsavtale mellom Molde kommune og ErgoEphorma* (2004) startet prosjektet formelt 1.4.2004 med en tidshorisont t.o.m. 31.12.2007. Fem måneder etter prosjektstart ble det underskrevet en *Avtale om abonnement på d:mo* (2004) som spesifiserer innholdet i prosjektet inklusiv en prisliste over ulike (IKT-)tjenester. Begge avtaler var utarbeidet av ErgoEphorma og det var på samme måte som i Modalen den kommersielle IT-aktøren som tok det formelle initiativet til prosjektet.

D:mo illustrerer mange interessante forhold som har gitt grunnlag for frustrasjon så vel som læring hos de involverte aktørene. Detaljene er mange og relevante, men her skal bare gis en generell beskrivelse av prosjektet som kan danne utgangspunkt for de to følgende kapitlers analyser. Beskrivelsen vil i høy grad basere seg på Segaaards doktoravhandling som inneholder tre vi-

teskapelige artikler som gjennom en nærstudie analyserer d:mo som et organisatorisk e-demokratiprojekt (se Seggaard 2009a).¹⁵ Dessuten vil evalueringsrapporter utarbeidet ved Møreforskning Molde også bli trukket inn.

Den overordnede hensikten med d:mo var å understøtte lokaldemokratiet og eksisterende demokratiske strukturer i Molde gjennom anvendelse av IKT. Mer konkret var målet å bidra til å fremme ungdommens interesse for lokalpolitikk og øke valgdeltagelsen blant førstegangsvelgere ved kommunevalget i 2007. Som i Jákupsstovu, Kjersem & Molka-Danielsen (2008:12) skriver var «[a]lle innbyggerne i Molde kommune (...) inkludert i målgruppen som potensielle brukere av d:mo. Men *ungdom* [var] (...) tenkt som en spesielt viktig målgruppe». Betoning av *alle* ble mer tydelig etter hvert i prosjektperioden (Seggaard 2008a). Som et teknologisk pilotprosjekt var hensikten kommersiell, idet målet også var å utvikle løsninger for det moderne demokratiet som i særlig grad skulle tilpasses det lokale nivået (*Samarbeids og utviklingsavtale mellom Molde kommune og ErgoEphorma* 2004). Som et kommuneprojekt ble d:mo knyttet til visjonen «Molde stikker seg ut» og kommunens deltagelse i «Stifinnerprosjektet» (Møre og Romsdal fylke 2006:26). Seggaard (2008b:40ff) presenterer i lys av et tredelt demokratiperspektiv d:mos mer konkrete prosjektmål på en måte som kan oppsummeres i følgende punkter:

- Formidle de folkevalgtes og politiske partiers budskaper på en oversiktlig måte
- Økt valgdeltagelse ved kommunevalget i 2007 - især blant førstegangsvelgere
- Være en kollektiv møteplass for lokalforankret debatt som drives av frivillige og understøttes av offline aktiviteter
- Styrke borgernes identitet, lojalitet og tilhørighet til lokalsamfunnet gjennom nettverksdannelse
- Være en kanal til og plattform for kunnskap
- Styrke legitimiteten til lokalpolitiske beslutninger gjennom formidling av informasjon og det å være en plattform for menings- og ideutveksling
- Være et alternativ til mediedrevet debatt på en uavhengig arena
- Daglig aktivitet i e-debattforumet

Listen over vitner om et ambisiøst prosjekt med hensyn til mål – mål som også ble kvantifisert. Det er verdt å legge merke til ideen om uavhengighet. D:mo var ment å stå på egne ben, dvs. ikke være en integrert del av kommunens offisielle hjemmesideløsning. Dette henger sammen med ideen om at et

15. Seggaard foretar en sammenlignende analyse av d:mo-prosjektet og en dansk kommunes e-demokratiprojekt (Odder kommune).

viktig virkemiddel var å fremstå som uavhengig – at d:mo skulle være en lokalpolitisk møteplass på innbyggenes premisser, ikke kommunens premisser. Videre ble det tidlig i prosjektet gjennom konseptbeskrivelsen definert hvilke konkrete e-metoder som skulle implementeres som virkemidler for å realisere prosjektmålene. Disse omfattet alt fra informasjonssider, aktivitetskalender, e-debattfora, e-høring, e-avstemning, e-borgerpanel (fem på gata), chat, nettverksapplikasjon, personlige hjemmesider for borgere, presentasjonssider av politiske partier og politikere til politikerblogger.

På samme måte beskrev konseptbeskrivelsen en rekke organisatoriske og strategiske virkemidler som ble ansett som nødvendige for måloppnåelse. Det omfattet blant annet rekruttering av en rekke nøkkelpersoner fra særlig det frivillige organisasjonslivet i Molde, kontakt med de videregående skoler i kommunen og rekruttering av personer til d:mo-redaksjonen. I tillegg kom en aktiv profesjonell markedsføringsstrategi som omfattet bussreklamer, kino-spots og tilverking av diverse reklameartikler som for eksempel gensere, t-skjorter, musematter og caps. Endelig ble det arrangert lærings- og informasjonsseminarer for innbyggere og politikere samt arrangementer i forbindelse med en såkalt *innflytterdag*.

D:mo-konseptet – utarbeidet av IT-aktøren – beskrev ikke bare innholdet i e-demokratiprojektet med hensyn til e-metoder, men foreskrev også i detalj hvordan implementeringsprosessen skulle organiseres. Konseptet beskrev fire tidsfestede faser (forprosjekt, innføringsprosjekt, lansering og normal drift) og tre overordnede roller: en leverandør-, en kunde- og en brukerrolle. Rollene ble henholdsvis knyttet til ErgoEphorma, Molde kommune og innbyggere inklusiv frivillige organisasjoner og politikere. Videre ga konseptet en grundig rollebeskrivelse med hensyn til ansvarsområde, oppgaver og ønskede kvalifikasjoner. Formelt var IT-aktøren konsept-eier og -utvikler med ansvar for design, systemutvikling og -forvaltning. Kommunens roller omfattet prosjekt-eierskap, koordinerings- og prosjektansvar samt det daglige ansvaret for IT-drift og redaksjon. I hele prosjektperioden ble rolle-, ansvars- og oppgavefordelingen regelmessig oppdatert gjennom utarbeidelse av konkrete handlingsplaner.

Prosjektet var forankret i en formell prosjektgruppe bestående av representanter fra både kommunens administrative og politiske nivå, samt fra ErgoEphorma og en ekstern konsulent lønnet av Molde kommune. Sistnevnte fungerte som prosjektkoordinator. Dermed var d:mo-prosjektets formelle forankringsgrunnlag dels kommunalt og dels lagt til den eksterne IT-aktøren gjennom et offentlig-privat samarbeid. I tillegg til dette ble det både i Molde kommune og i ErgoEphorma nedsatt egne prosjektgrupper knyttet til d:mo.

D:mo ble først sent i prosjektperioden forankret i et politisk vedtak. Frem til vedtaket hadde prosjektet bare vært en såkalt orienteringssak i kommunestyret.

Som det veldig tydelig fremgår av evalueringsrapportene til Møreforskning (Kjersem, i Jákupsstovu & Molka-Danielsen 2005; i Jákupsstovu, Kjersem & Molka-Danielsen 2008) og Segaaards avhandling (2009a) er det ikke noen overdrivelse å konstatere at d:mo-prosjektet ikke oppnådde sine egne forhåndsdefinerte mål – hverken med hensyn til demokratisk mobilisering eller organisatorisk involvering av ulike målgrupper. i Jákupsstovu, Kjersem & Molka-Danielsen konkluderer slik:

Molde kommunes e-demokratiprojekt *d:mo* har ikke (ennå) utviklet seg til å bli en institusjon av betydning i lokalpolitikken (i Jákupsstovu, Kjersem & Molka-Danielsen 2008:24).

For det første er det tydelig at d:mo som demokratiprojekt ikke oppnådde politisk forankring. De folkevalgte i kommunen var i stor grad fraværende i den praktiske bruken av de elektroniske muligheter som d:mo representerte (for detaljer vises det til Seggaard 2008a). Samtidig viser spørreundersøkelsen til i Jákupsstovu, Kjersem & Molka-Danielsen (2008:47) at til tross for lokalpolitikernes generelle tro på e-demokrati var deres forventninger til d:mo meget beskjedne. Dette avspeiles også i deres oppfattelse av d:mo som et nyttig redskap i forbindelse med konkrete politiske prosesser, kommunevalget 2007 og som generell informasjonsarena. For det andre oppnådde d:mo ikke forankring hos innbyggerne så vel som i det sivile samfunnet i Molde. Det var lite, til dels veldig lite, aktivitet i e-debattforaene, og den debatten som fantes var i stor utstrekning initiert av d:mo-redaksjonen. Opprinnelig var tanken at redaksjonen skulle bestå av frivillige – det ble aldri realisert. I praksis besto redaksjonen av prosjektkoordinatoren og i noen perioder av lønnete skoleelever.

Dertil kommer at heller ikke målene med hensyn til implementering av konkrete e-metoder ble realisert (Seggaard 2008b:379). Selve nettportalen d:mo ble nettlansert august 2004, men flere av de forhåndsbestemte it-applikasjonene ble aldri implementert. Det gjelder blant annet muligheten for e-høring, e-avstemning, chat, borgernes egne hjemmesider og nettverksapplikasjon som skulle knytte kommunens skolenettverk sammen med d:mo-portalen. Andre e-metoder ble kun sjelden brukt eller oppdatert. Dette omfatter aktivitetskalender, fem på gata, politikerblogg og presentasjonssidene av politikere og partier. Tilbake står egentlig bare informasjonssider – som var begrenset til informasjon om d:mo og demokrati – samt elektroniske fora for debatt som sjelden ble brukt. Som en forretningsidé ble d:mo aldri en kommersiell suksess.

Status for d:mo i Molde er at det ikke lenger finnes. Høsten 2008 ble det i et kommunestyremøte vedtatt at d:mo (på det tidspunkt omdøpt til *demokratitorget*) ikke skulle videreføres. I det samme møtet ble det også vedtatt at noen av funksjonene på d:mo skulle integreres på kommunens offisielle hjemme-

side (Molde kommune 2008). Det skal sies at det i perioden 2005 til 2007 og særlig i forbindelse med kommunevalget 2007 ble foretatt noen endringer i innholdet i og strategien for d:mo. Det ligger dessverre ikke innen for rammen av denne rapporten å redegjøre for disse endringene – det henvises i stedet til Segaaard 2008a.

Blogger for ordfører kandidater

En ide til kandidatbloggprosjektet oppsto da fem kommuner i Vestfold – Re, Stokke, Nøtterøy, Tønsberg og Holmestrand – fikk bekreftet at de skulle delta i forsøk med direkte ordførervalg ved kommunevalget 2007. Ideen ble videreutviklet til et konkret prosjekt, *Blogger for ordfører kandidater*, rettet mot alle de 31 ordfører kandidatene i de fem kommunene. Bak ideen sto daglig leder for K-12 samarbeidet i Vestfold og Lasse Berntzen fra Høgskolen i Vestfold. Prosjektet ble finansiert med 250.000 norske kroner fra KRD i tillegg til initiativtakernes egeninnsats. Prosjektet var avgrenset i tid og ble avsluttet valg dagen. Det betyr at bloggene ikke lenger er i bruk, da prosjektet alene var knyttet an til lokalvalget i 2007. Dokumentasjon av prosjektet foreligger i hovedsak i form av en sluttrapport utarbeidet av Lasse Berntzen (2007) og en nettside, <http://valg07.exss.no/> (lesedato 29.oktober 2009).

Prosjektet med blogger for ordfører kandidater i Vestfold illustrerer hvordan et lite målrettet prosjekt kan lykkes når det gis grundig veiledning og oppfølging. Hensikten med prosjektet var å stimulere til mer interesse rundt ordførervalget ved å gi ordfører kandidatene en plattform der de kunne presentere seg selv og sine meninger. Prosjektet var bevisst på at det var velgerne i de fem kommunene og de enkelte ordfører kandidatene – *ikke* deres politiske partier eller kommunene – som var prosjektets målgrupper.

Konkret besto prosjektet i å utforme personlige blogger for ordfører kandidatene som via en lenke ble koblet til den aktuelle kommunes nettsted samt de politiske partiers lokale hjemmesider. I den forbindelse ble det laget samlesider for bloggene som henholdsvis oppsummerte bloggene for alle kandidater, for kandidatene i hver kommune og i hvert parti. Bloggene var basert på åpen kildekode hvilket ifølge Berntzen var grunnet på «(...) at det er fornuftig å vite hva det ligger bak og muligheten til å gjøre små endringer» (Berntzen 2009). Åpen kildekode muliggjorde med andre ord også en personifisering av den enkelte blogg. I prosjektet var det integrert relativt omfattende ordninger for opplæring av kandidatene samt for brukerstøtte og teknisk bistand i hele prosjektperioden. Det var de to prosjektmedarbeiderne og det lokale it-firmaet, eXss, som ivaretok disse ordninger. Budsjettet på 250.000 kr ble brukt til å finansiere de to prosjektmedarbeidere (to studenter) og til å betale for tjenester levert av it-firmaet eXss. Disse tjenestene inkluderte blant annet daglig opp-

følging av innhold/spam (sensur/moderator-funksjon), drifting av blogg-systemet og generell backup. eXss ledes av to tidligere studenter av Berntzen. Det var på den annen side den enkelte ordfører-kandidaten som var ansvarlig for innholdet på sin blogg.

Et annet sentralt virkemiddel for å lykkes var spredning av kandidatbloggene i de lokale mediene i Vestfold. Spredningen besto i daglige nyhetsoppdateringer på e-post til den lokale pressen, Tønsbergs Blad, NRK-Vestfold, Øyene og Jarlsberg Avis, samt at en presentasjon av de ti siste innleggene på Tønsbergs Blads hjemmeside.

Prosjektet ble forankret i en prosjektgruppe bestående av prosjektleder Lasse Berntzen fra Høgskolen i Vestfold, to prosjektmedarbeidere og daglig leder i 12-K samarbeidet. Det fremgår av sluttrapporten at prosjektlederen var premissgivende med hensyn til gruppens arbeid og valg av it-løsning.

Prosjektet var en suksess i den forstand av mange ordfører-kandidater meldte sin interesse (30 av 31), hvilket Berntzen (2009) forklarer med at det var knyttet en omfattende bruker støtteordning til prosjektet og god spredning av informasjon fra bloggene. Ordfører-kandidatene var fornøyde med bruker støtten og det at informasjonen ble spredt. Kandidatene var samtidig av den oppfattelse at produktet kunne ha vært bedre – de opplevde det som tidskrevende og vanskelig å formulere seg skriftlig. Derfor mener Berntzen at video/audioblogg er mer aktuelt i fremtiden. Dessuten fungerte teknologien bra og den var enkel å bruke. Resultatet av bloggprosjektet var totalt 395 innlegg (respons) – 12,74 innlegg i gjennomsnitt pr. kandidat – med noe variasjon mellom kandidatene: Tønsbergkandidatene var mye mer aktive enn kandidater fra de små kommunene og SV-kandidatene hadde det høyest antall innlegg pr. kandidat. Totalt for alle de 30 bloggene kom det inn 153 kommentarer fra leserne.

Hvorvidt tallene dekker over en suksess kan naturligvis diskuteres, men som Berntzen understreker, var bloggkonseptet innen den kommunalpolitiske rammen relativt nytt i 2007 – i dag er blogg mer kjent og sosiale medier er utbredt (Berntzen 2009). En bieffekt av prosjektet har vært en bevisstgjøring av kandidatene – og de fem ordførere som ble valgt – med hensyn til IKTs demokratiske potensial og begrensning.

Innbyggerinitiativ – den elektroniske versjonen

Prosjektet med elektronisk innbyggerinitiativ (e-initiativ) er på samme måte som kandidatblogg-prosjektet relativt avgrenset i omfang, men ikke i tid. Tvert imot var meningen å utvikle et program for e-initiativ som kunne brukes av andre kommuner enn prosjektkommunene etter prosjektperioden. Hensikten har først og fremst vært å understøtte den såkalte initiativretten slik den er beskrevet i *Lov om kommuner og fylkeskommuner (kommuneloven)* paragraf 39a ved å gjøre det mulig for innbyggerne å fremme og signere forslag til kommunestyret via en kommunes hjemmeside. I Kommuneloven (§ 39a 1) er innbyggerinitiativretten beskrevet på denne måten:

Kommunestyret eller fylkestinget plikter selv å ta stilling til et forslag som gjelder kommunens eller fylkeskommunens virksomhet, dersom minst 2 prosent av innbyggerne, alternativt 3000 i kommunen eller 500 i fylket, står bak forslaget.¹⁶

Av dette følger at målgruppen for prosjektet først og fremst er innbyggerne i de involverte kommunene. I tillegg kan det fremholdes at hele kommune-Norge er en egen målgruppe, idet programvaren etter prosjektperioden vil bli gratis tilgjengelig for alle kommuner.

Tidsrammen for prosjektet var fra 1.april 2005 til 20.september 2008 og var finansiert med 1 675 000 norske kroner fra KRD. I tillegg kommer prosjektkommunenes egeninnsats i form av stillingsbrøker (Winsvold 2009). Prosjektet var langt på vei organisert som aksjonsforskning, idet forskere fra NIBR og Høyskolen i Vestfold i samarbeid med tre forsøkskommuner – Hole, Lørenskog og Eidsvoll – aktivt skulle bidra til utarbeidelse og implementering av en løsning for e-initiativ. I tillegg hadde NIBR ansvaret for både midtveis- og sluttevaluering (Winsvold & Lorentzen 2006, Lorentzen & Winsvold 2008).

Sluttrapporten beskriver et prosjekt og en løsning som til dels kan karakteriseres som vellykket, men som samtidig har et stort utviklings- og forbedringspotensial. Prosjektet var ikke ferdig da prosjektperioden var over, hvilket blant annet ses ved at en ny versjon av den konkrete e-initiativapplikasjonen, som er tilgjengelig på <http://einitiativ.hive.no/> og som lenke fra KRDs hjemmeside, forventes å bli lagt ut på hjemmesiden innen januar 2010. I skrivende stund gjennomgår den nye versjonen en rekke tester, idet den mangler et godt opplegg for å formatere den gamle versjonen. Den nye versjonen inneholder en rekke nye funksjoner som er påpekt i evalueringsrapporten. Det inkluderer blant annet muligheten for å 1) publisere informasjon om initiativet på initia-

16. I tillegg til dette vilkåret vedrørende andel av innbyggerne, settes det i Kommuneloven § 39a også noen krav til innholdet i forslagene.

tivtakerens profil på Facebook på lik linje med «tips en venn»-funksjonen 2) å legge inn vedlegg og bilder, og 3) små layoutendringer.

Prosjektet lanserte følgende fem mål (Lorentzen & Winsvold 2008:12-13):

- 1) Lette *tilgjengeligheten* til ordningen med e-initiativ for å senke terskelen for å bruke initiativretten.
- 2) Bidra til bedre *innsyn* i forslagsprosessen/initiativprosessen – innbyggerne skal få bedre innsyn i hvilke saker som blir forsøkt satt på dagsorden samt få kontrollere at kommunen følger prosedyrene.
- 3) Gjøre initiativprosessen bedre *informert*. Det vil gjøre det mulig å begrunne forslaget og gi andre et grunnlag for å forstå forslaget. Samtidig skal det være mulig å debattere og komme med innspill i et e-debattform. Dette skal føre til bedre begrunnede forslag, bedre funderte støtteerklæringer og bedre begrunnet behandling i kommunestyret.
- 4) *Aktivisere* nye grupper – og især unge: få ungdommens saker på dagsorden.
- 5) Øke muligheten for folkelig dagsordensetting.

Den femte målsettingen er av mer overordnet karakter og knyttet an til målsettingen for initiativretten generelt, som ønsker å understøtte velgernes saksorienterte fokus samt synliggjøre velgerne for politikerne i valgperioden.

Som nevnt ble det i prosjektet utviklet en IT-applikasjon for e-initiativ inkludert et opplegg for e-debatt. Applikasjonen var basert på åpen kildekode som muliggjør tilpasning til den enkelte kommunen og besto konkret av en brukerdel og en administrativ del. På brukerdelen – brukergrensesnittet – var det mulig for innbyggerne å fremme forslag, signere forslag, diskutere og kommentere forslag samt «tips en venn» via e-post. Det var ikke mulig å fremme eller signere et forslag anonymt. Den administrative delen var passordsbeskyttet og rettet mot kommuneadministrasjonen, som fikk tilgang til å overvåke, redigere og fjerne (upassende) innlegg.

I regi av prosjektet ble det opprettet en Internettside, www.e-initiativ.no, som fungerte som informasjonskanal, brukerstøtte og kontaktbase underveis i prosjektet samt formidlingsbase for ordningen etter forsøksprosjektets avslutning. Som en ekstra støtte for kommunene ble det utarbeidet et forslag til retningslinjer med beskrivelse av praktisk fremgangsmåte for e-initiativ – retningslinjene er utformet på grunnlag av lovteksten om innbyggerinitiativ (se vedlegg 1 i Lorentzen & Winsvold 2008). Disse retningslinjene er formelt politisk godkjent i de respektive kommunene.

Prosjektet ble organisert gjennom etablering av en prosjektgruppe bestående av fem representanter fra de tre forsøkskommunene, en forsker fra Høgskolen i Vestfold – Berntzen – som hadde ansvar for utvikling av den tekniske løsningen og to forskere fra NIBR som var tillagt prosjektleder- og evalu-

ringsansvar. Prosessuelt ble prosjektet organisert etter en faselogg og markert ved en rekke milepæler. I løpet av det første halve året av prosjektperioden ble programvaren for e-initiativ utviklet, retningslinjene ble utarbeidet og implementeringen av e-initiativ i kommunene ble planlagt. Milepælene – som ble realisert – var:

- 1.november 2005: Ordningen ble tatt i bruk i de tre forsøkskommuner.
- 1.november 2006: Ordningen ble tatt i bruk i 11 nye kommuner fra 12-K i Vestfold.
- 1.november 2007: Prosjektet ble formelt avsluttet (i praksis fortsatte det til sluttevalueringen forelå høsten 2008).
- Høsten 2008: Programvaren ble tilgjengelig for alle kommuner fra KRDs hjemmeside og fra hjemmesiden til Høgskolen i Vestfold.

Sluttrapporten gjennomfører en grundig evaluering av prosjektet med hensyn til de fem definerte målene. Denne rapporten gir ikke rom for en detaljert oppsummering av denne evalueringen, men vil bare referere hovedkonklusjonene.

Initiativretten synes å være mer *tilgjengelig* og mer brukt i de involverte kommunene sammenlignet med andre kommuner. Dette forklares med at det er lettere å samle underskrifter på nett enn på papir og at initiativretten er mer kjent i forsøkskommunene enn ellers. På den andre siden slår sluttrapporten fast, at prosjektet ikke har innfridd forventningene til økt *innsyn*, *informasjon* og *aktivisering* av ungdom, hvilket forklares med at potensialet i e-initiativ ikke ble utnyttet fullt ut, at det er de allerede politisk aktive som bruker e-initiativretten, at ungdommen ikke bruker kommunenes hjemmesider (s.49), og ikke minst at det er saken – og ikke kanalen – som er avgjørende for å kunne mobilisere innbyggerne. Det gjelder også for unge (Lorentzen & Winsvold 2008). Hvorvidt e-initiativ bidrar til mer folkelig dagsordensmakt, mener Lorentzen og Winsvold avhenger av kommunestørrelse. Jo større kommune desto lavere opplevelse av dagsordensmakt/mulighet: derfor vil e-initiativ særlig være nyttig i kommuner over 10.000 innbyggere (Lorentzen & Winsvold 2008:59).

Empirien viser videre at ikke alle e-initiativer er innbyggerinitiativ – ikke alle saker når frem til politisk behandling. Ofte ordnes det opp på administrativt nivå eller administrasjonen sørger for at personen mottar den informasjonen han egentlig søkte. Ifølge Berntzen (2009) er administrasjonen i e-initiativkommunene opptatt av å opprettholde et høyt servicenivå med hensyn til e-initiativordningen. På den andre siden er det også tydelig at kommunene ikke ønsker å markedsføre e-initiativ for sterkt, fordi de ikke ønsker at e-initiativ skal bli et alternativ til andre arenaer for meningsytringer. Noen kommuner ønsker også å ha e-initiativ i sin digitale portefølje fordi de erkjenner at det en del av det å fremme elektronisk demokrati.

Endelig konkluderer rapporten at den tekniske løsningen for e-initiativ stort sett fungerte og det generelt har vært en utbredt tilfredshet med utformningen av systemet, selv om det har vært noen tilfeller med falske underskrifter på forslagene (se 2008:31).

Status per 20.oktober 2009 er at 20 kommuner har meldt sin interesse for e-initiativløsningen – flertallet av disse 20 har brukt systemet, mens andre ikke har. For detaljer vises det til nettsiden <http://einitiativ.hive.no/> (e-initiativ 2009).

Demokrati, ungdom og IKT: Nettportaler for politisk informasjon og dialog i fire kommuner

I samarbeid med Norsk institutt for by- og regionforskning (NIBR) søkte kommunene Larvik og Øvre Eiker om finansiering til å evaluere metoder for å styrke ungdoms deltagelse og innflytelse i lokalpolitiske saker ved bruk av ny teknologi. KRD samt Barne- og likestillingsdepartementet (BLD) bidro til å finansiere evalueringen. Målsettingen var å evaluere hvordan IKT-baserte tiltak kunne bidra til en fornyelse av lokaldemokratiske prosesser. I utgangspunktet ble kommunene Larvik og Øvre Eiker invitert til å delta i et utviklingsarbeid kommunene selv skulle drive, mens NIBR skulle følge og evaluere arbeidet. Begge kommunene var med i KS-prosjektet «Den samfunnsaktive kommunen», en satsing som hadde til hensikt å utvikle prosesser knyttet til medvirkning og dermed lokaldemokratiet. I tillegg meldte kommunene Lillestrand og Birkenes sin interesse med et felles prosjekt. Det var med andre ord *tre* utviklingsprosjekter i *fire* kommuner som skulle følges fra oppstarten i skoleåret 2004-05, gjennom første driftsår 2005-06, for så å evalueres ved utgangen av 2006/begynnelsen av 2007. Evalueringen ble gjennomført av NIBR-forsker Guri Mette Vestby, og publisert i rapporten 'Ungdom, IKT og lokaldemokrati' (Vestby, 2009). Evalueringsrapporten ble publisert to år etter planen. Årsaken til dette var at samtlige tre prosjekter var avviklet allerede før planlagt prosjektslutt. Rapporten fra NIBR gir dermed ikke en beskrivelse av hvordan IKT fungerer som et verktøy for å styrke lokaldemokratiet, men av hva som var årsakene til at IKT-satsingene ikke ble realisert. Rapporten beskriver med andre ord hvilke erfaringer man har gjort seg med de mislykkede prosjektene, og hva man kan lære av dette.

I evalueringsarbeidet til NIBR ble det gjennomførte samtaler med en rekke aktører i de fire lokalsamfunnene, også etter at prosjektene var avsluttet. Dette inkluderte både involverte ungdommer, kommunenes ledelse, politikere og prosjektansvarlige. Det ble i tillegg gjennomført nett-, dokument- og litteraturstudier knyttet til de enkelte prosjekter (se Vestby 2009).

Larvik og Øvre Eiker

Prosjektene i Larvik og Øvre Eiker ligner på hverandre da den overordnede målsettingen var å etablere en egen nettside – eller nettportal – for den lokale ungdommen. I begge kommuner var (barne- og) ungdomsrådet involvert i prosessen, og arbeidet for å finne fram til design, innhold, teknologiske løsninger for tilgang og debatt etc. var sterkt influert av disse ungdommene. Målsettingene bak nettportalene var å gi målgruppen tilrettelagt og relevant *informasjon* om viktige saker i kommunen, samt skape en virtuell møteplass for *debatt og dialog* både mellom ungdommer, men også mellom ungdom og lokale politikere.

Både Øvre Eiker og Larvik hadde tidligere utmerket seg som foregangskommuner når det gjaldt involvering av innbyggerne i kommunale prosesser. De hadde dessuten arbeidet systematisk med barn og unges innflytelse og medvirkning i lokalpolitikken. I tillegg var de i besittelse av teknologiske forutsetninger, både i form av infrastruktur og kompetanse. De hadde med andre ord det som skulle til for å drifte slike prosjekter – både innholdsmessig og teknologisk.

IKT-prosjektet i *Larvik* var inspirert av nettsted som www.hamarungdommen.no.¹⁷ Som denne, skulle også nettsiden for Larviks ungdommen inneholde generell og relevant informasjon for ungdomspopulasjonen, samt legge til rette for meningsytringer, debatt og dialog.

Behovet for et tilrettelagt nettsted for Larviks ungdommen var begrunnet i manglende informasjon og dårlig dialog på flere plan. Det ble for det første rapportert om dårlig kommunikasjon mellom ungdomsrådets medlemmer og de lokale politikerne rådet skulle samarbeidet med, og ungdomsrådet rapporterte om manglende reell innflytelse i de lokalpolitiske prosesser. I tillegg var det dårlig kommunikasjon mellom rådets medlemmer og de skoleelever de var valgt til å skulle representere. Det var heller ingen tilrettelagt informasjon på kommunens nettsider for de unge innbyggerne, og ungdom brukte ikke de nettbaserte diskusjonsfora som fantes på kommunens hjemmesider. (Det gjorde forøvrig heller ikke de voksne innbyggerne).

Løsningen, som ble utviklet i tett samarbeid med ungdomsrådet, var altså et eget nettsted. Målsettingen var at dette nettstedet skulle:

- synliggjøre ungdomsrådet og de saker ungdomsrådet arbeidet med
- arrangere nettmøter mellom ungdom i kommunen og lokale politikere
- fungere som et forum for debatt og meningsytringer for ungdom
- synliggjøre ungdomspolitiske saker i kommunen

17. Nettsiden www.hamarungdommen.no er i desember 2009 lagt ned.

I NIBRs evalueringsrapport presenteres et sammensatt årsaksbilde av hvorfor nettportalen i Larvik ikke ble realisert som planlagt. For det første viste det seg at slike typer prosjekter var mer ressurs- og tidkrevende enn antatt. For det andre dalte motivasjon hos de sentrale drivkreftene i ungdomsrådet da arbeidet trakk i langdrag. Da de opprinnelige entusiastene etter hvert ble skiftet ut med nye medlemmer i ungdomsrådet, mistet man også kontinuiteten i arbeidet. For det tredje fikk man gjennom prosjektperioden økt konkurranse fra nye nettsamfunn som Myspace, Nettby og etter hvert Facebook.

I 2008, etter at prosjektperioden var over og nettsiden ikke var realisert, satte kommunen i gang alternative tiltak for å styrke ungdomsrådets stilling og posisjon overfor ungdomsgruppen og lokalpolitikere. Dette var tiltak som ikke var knyttet opp mot IKT, men eksempelvis egne opplæringsseminarer for nye medlemmer i ungdomsrådet. En styrket også ungdomsrådets muligheter for lokalpolitisk innflytelse ved at medlemmene fikk møterett i politiske komiteer. Slik kunne de følge relevante saker mer tett på. I tillegg tok ungdomsrådet en tydeligere posisjon overfor ungdom generelt, ved å være aktive som arrangører for ulike kultur- og fritidsfestivaler. Dette var aktiviteter medlemmene av rådet anså som en meningsfulle, og som bidro til å synliggjøre rådet overfor ungdom generelt i kommunen.

I 2008 ble også et eksternt firma engasjert for å designe en egen nettside, initiert av ungdomsrådet, tiltenkt Larviks ungdommen som brukere (www.lur.no). Ungdomsrådet selv skulle drifte siden, og det innleide nettfirmaet skulle kurse de unge i dette (Vestby 2009).

I november 2009 var siden oppe, men informasjonen som lå ute var mer enn ett år gammel. Det var heller ikke tegn til debattaktivitet. Med andre ord er en versjon av den nettsiden som ble planlagt i 2005 oppe og går rent teknisk, men det er lite som tyder på at dette er et vitalt nettsted der Larviks ungdommen, politisk engasjerte eller ikke, møtes virtuelt eller kan innhente oppdatert informasjon.

I to omganger har man altså prøvd å få et ungdomsbasert nettsted opp å gå. Siste gang lyktes man rent teknisk, men det er lite som tyder på at dette er et tiltak som vekker engasjement blant ungdommen.

IKT-prosjektet i *Øvre Eiker* ble også knyttet opp mot andre relevante og allerede igangsatte IKT-prosjekter i kommunen. I likhet med Larvik fantes det et dialogforum på kommunens nettsider, men ingen, hverken unge eller voksne, brukte dette. IKT-satsingen overfor ungdom skulle bidra til å øke de unges politiske engasjement, både gjennom å bedre den politiske informasjonen fra kommunen om viktige saker som kunne engasjere den lokale ungdom, samt skape et sted for debatt og dialog. Også her var planer og forarbeid det mest konkrete resultatet av satsingen.

Allerede i 2004-2005 ble det planlagt en egen nettside for Barne- og ungdomsrådet (BUR). De daværende medlemmene av BUR var svært aktive i utviklingen, både den designmessige utformingen samt de innholdsmessige

rammene for siden. Også her var det meningen av BUR-representantene selv skulle produsere og legge inn stoff, dvs. at de skulle være både produsenter, formidlere og mottakere. Nettstedet ble aldri realisert, og i motsetning til Larvik har det heller ikke blitt forsøkt etablert i ettertid.

Årsakene til at prosjektet strandet ser ut til være mye av de samme som i Larvik. Utskiftninger av entusiastiske pådriver blant BUR-medlemmene bidro også her til at motivasjonen for prosjektet var synkende. I tillegg ble det undervurdert hvor krevende det er å få på plass det innholdsmessige og de teknologiske løsninger. Det var også manglende ressurser til dette arbeidet. I tillegg kom konkurranse fra andre sosiale medier. Vestby (2000, 21) skriver også at det ble en barriere at de voksne ansvarlige i kommunen brukte tid på å diskutere teknologiske og etiske spørsmål knyttet til om anonymitet og identitet – ved at brukerne måtte identifisere seg for å legge ut meningsytringer. Dette ble oppfattet som en kontroll av de ungdomsaktivitetene som skulle komme på nett.

Men det var også ytterligere forhold i Øvre Eiker som bidro til å vanskeliggjøre arbeidet. I tillegg til at ungdomsrådet i perioden slet blant annet med å rekruttere medlemmer, gikk ungdomsrådets administrative kontakt i kommuneadministrasjonen ut i permisjon. Det var ingen andre som overtok ansvaret for å følge opp rådet. Dette bidro til at IKT-prosjektet mistet den administrative kontinuiteten.

Også i Øvre Eiker ble det i etterkant av prosjektet vektlagt å styrke barne- og ungdomsrådets rolle i lokaldemokratiet. BURet ble involvert i en rekke alternative medvirkningsprosesser som inkluderte samhandling med politikere og kommuneadministrasjonen. Disse aktivitetene ble verdsatt av rådets medlemmer, særlig da de anså det som viktig å ha direkte kontakt med politikere og miljøarbeidere i kommune. «Tillitspersoner» ble disse kalt av de unge selv (Vestby 2009:22). Denne type relasjonsbygging var selvsagt tidkrevende, men ettersom de representerer direkte kontakt og dialog mellom ungdom og politikere, var metoden godt egnet for å fremme ungdoms synspunkter og erfaringer overfor politikerne. Som i ungdomsrådet i Larvik valgte også BURet i Øvre Eiker å bruke de mer tradisjonelle kanaler for å synliggjøre ungdoms mening. Heller enn å kjøre nettdebatter ble det gjennomført mer aksjonsorienterte aktiviteter store deler av ungdommene i kommunen deltok i. Dette bidro blant annet til at man fikk på plass en utekontakt i kommunene. Også andre og mer generelle IKT-baserte forsøk, som eksempelvis en digital «Spørretime» til kommunestyret, strandet før den kom ordentlig i gang. Erfaringene fra Øvre Eiker viste med all tydelighet at både de voksne og de unge innbyggere foretrakk den direkte og personlig kontakten med lokalpolitikere framfor den elektroniske, når saker skulle drøftes (Vestby 2009).

To år etter prosjektslutt – i 2009 - hadde aktiviteten i BURet ligget nede en god stund. I dag finner man informasjon om hvem som er medlemmer av dette rådet godt gjemt på kommunens nettsider under «styre, råd og utvalg». Sist

rapporterte møte i var i 29. mai 2009.¹⁸ Det er altså lite som tyder på at IKT-basert dialog og aktiv informasjon til ungdom står høyt på dagsorden til kommunen eller BUREt. I den sammenheng er det relevant å løfte fram et sitat fra Vestbys rapport:

Det kan se ut som om det er en forutsetning, om ikke tilstrekkelig, at det er en viss aktivitet i (barne- og) ungdomsråd eller lignende organ for at det skal skje noe med IKT-baserte dialog og aktiv informasjon (Vestby 2009:23).

Det kanskje mest oppsiktsvekkende i Øvre Eiker er at ansatte i forebyggende posisjoner i kommunen har tatt i bruk nye nettsamfunn som Nettby og Facebook. Øvre Eiker lensmannskontor er på Nettby, og Ungdomskontakten er der også ungdommen er virtuelt – på Facebook.

Lillesand og Birkenes

En felles satsing på barn og unges medvirkning i de to nabokommunene Lillesand og Birkenes var allerede på trappene da de meldte sin interesse for å være med på IKT-kartleggingen som NIBR evaluerte. Et av tiltakene, som ble kalt BLUB (Birkenes og Lillesand, Ungdom og Barn), var knyttet opp mot en felles nettbasert lokalavis for ungdom (www.blub.no). Redaksjonelt var denne forankret på to skoler, ungdomsskolen på Birkenes og den største av de tre ungdomsskolene i Lillesand. Også datalærerne på disse skolene var koblet på prosjektet. To elever ble håndplukket til en lokal redaksjon, og nettsiden skulle driftes av ungdom selv. Ungdom i de to kommunene skulle være stoffleverandører, og et eksternt it-firma ble hyret inn for å utvikle siden *blub.no*.

Nettavisen ble realisert i 2004, og det ble rapportert om 30.000 besøk i løpet av et år. Vestby (2009) poengterer imidlertid at disse besøkene i stor grad var knyttet opp mot skoleaktiviteter, og artiklene som ble produsert det første driftsåret var en del av skolens prosjektarbeid. Likefullt var det ungdomsrelaterte saker. Etter hvert dabbet interessen av, og nettsiden ble brukt av svært få. Sentrale aktører som ungdomsrådet i Lillesand eller elevrådene på skolen så heller ikke ut til å bruke den.

Det lå aldri i planene å bruke nettsiden som forum for meningsytringer og dialog. Slik bruk var ikke ønsket av de voksne personene knyttet til prosjektet. Frykten var at det skulle bli lagt ut stoff som såret eller på andre måter virket støtende. I tillegg var prosjektansvarlig redd for «å gi dem [ungdom] frie tøyler» (Vestby 2009, 26). Vestby (2009) kommenterer at ungdomsrollen gikk ut på å være produsenter av stoff, men i realiteten med en voksen redaksjon. Slik

18. <http://www.ovreeiker.kommune.no/Modules/council.aspx?ObjectType=ePhorteCommittee&ePhorteCommittee.ID=1068>, sist sjekket 2. desember 2009)

sett var ungdoms samhandling med voksne preget av at de voksne var inspiratorer, igangsetter men også kontrollører. Det var også voksne som plukket ut de unge redaktørene. Man kan slik sett stille spørsmål ved ungdomsstyringen av prosjektet. Opprinnelig ble nemlig BLUB lansert som et prosjekt der barn og unges rett til å bli sett og hørt på barn og unges premisser ble framhevet. Det skulle også stimulere og ivareta kreativitet og engasjement blant barn og unge, samt legge til rette for god informasjonsflyt både til og mellom målgruppen. Dette lyktes ikke prosjektet med. Nettsiden www.blub.no er fortsatt tilgjengelig i desember 2009, men sist oppdatert informasjon er mer enn 4 år gammel, nærmere bestemt fra 7. juni 2005.

Erfaringer man høstet fra dette prosjektet er som i Larvik og Øvre Eiker: Initiativtakere og ressurspersoner (her elever) slutter og nye måtte læres opp. Dette bidro til en manglende kontinuitet og dalende motivasjon for prosjektet. I tillegg var det, i likhet med de foregående prosjekter, problematisk at man ikke satte av nok tid og ressurser på driftsiden.

Som i Øvre Eiker bidro også engstelige voksne til at prosjektet ble preget av voksenkontroll. Man manglet også en politisk forankring for prosjektet, noe som bidro til at produktet bar preg av å være en skoleavis mer enn en lokalavis. Vestby (2009) beskriver at en reetablering av prosjektet i Lillesand ble forsøkt fra kommunens side – men skolene vegret seg på grunn av manglende datakompetanse og en dalende interesse for prosjektet. Det fulgte heller ingen driftsmidler med en revitalisering, noe som var en viktig barriere for skolene og lærerne.

Prosjektene i Larvik, Øvre Eiker og Birkenes/Lillesand handler naturlig nok om noe mer enn etablering av ungdomsportaler eller nettsted. Den overordnede målsettingen var å finne nye metoder for å øke ungdoms kunnskaper om politikk og samfunnsliv, samt å koble dem tettere på de lokale beslutningsprosesser gjennom deltagelse. Et nettsted som var «eid» og driftet av ungdom var middelet for å nå dette målet. Det må også sies også å være gjeldende for det siste prosjekt vi her skal presentere.

Ung Agenda: En informasjons- og aktivitetsweb for Agderungdommen

I kjølvannet av e-demokratiprosjekter i både Aust-Agder og Vest-Agder fylkeskommune, tok KS Agder på seg ansvaret for å etablere et prosjekt som hadde som målsetting «å styrke den politiske dialogen mellom ungdom og etablerte partier, synliggjøre unge velgere i samfunnsdebatten, motivere til politisk deltakelse og samle kunnskap» (Prosjektbeskrivelse 2007). Prosjektet ble initiert av KS Agder og de to fylkeskommunene, og fikk navnet «Ung Agenda». En ansatt i KS Agder som allerede arbeidet med andre FoU-prosjekter, fikk prosjektlederansvaret. Ung Agenda hadde en økonomisk ramme på i alt 600.000, hvorav KRD bidro med kr. 400.000, mens både Aust-Agder og Vest-Agder fylkeskommune bevilget 100.000 kroner hver. I 2007 ble det etablert en prosjektgruppe som bestod av prosjektleder og en representant fra hver av de to fylkeskommunene. De to sistnevnte var ansatt i sine respektive fylkeskommuner. Samlet sett hadde de kompetanse innenfor prosjekter knyttet til demokratiutvikling, IT-sektoren og skolesektoren.

Ung Agenda hadde tre hovedfokus:

1. Det skulle innhentes ny kunnskap om ungdom, politikk og IKT
2. Man skulle formidle politikk på nye måter gjennom nettportalen www.ungagenda.no
3. Man skulle videreutvikle arenaer for politisk dialog mellom ungdom, lokalpolitikere og partier – også primært gjennom www.ungagenda.no

Langt på vei har Ung Agenda lyktes med den første målsettingen, å framskaffe ny kunnskap. Prosjektet har imidlertid ikke bidratt til at politikk formidles på nye måter til unge, og dialogen mellom ungdom, lokalpolitikere og partier er som før – relativt begrenset. Med andre ord ble aldri nettportalen www.ungagenda.no realisert.

I motsetning til de fem forutgående prosjektene forelå det ingen evaluering av Ung Agenda. Det var produsert en prosjektbeskrivelse (Ung Agenda 2007), fire kunnskaps- og dokumentasjonsrapporter fra Agderforskning og Kompetansesenter for eForvaltning samt en sluttrapport (Ung Agenda 2008). Sluttrapporten gir imidlertid ingen informasjon om de erfaringer man høstet fra prosjektet. Vår presentasjon bygger på denne dokumentasjonen, men for å kunne besvare hvorfor prosjektet ble lagt ned, har vi gjennomført telefonintervjuer av aktører som var involvert i prosessen. Dette utgjorde i alt fire personer: prosjektleder for Ung Agenda, nåværende regiondirektør i KS Agder

og de to medlemmene av prosjektgruppen.¹⁹ Foruten å gjennomføre telefonintervjuer, har vi vært i kontakt med informantene via e-post. Dette har vært benyttet når behovet for å presisere, utdype og kvalitetssikre uttalelser og faktisk informasjon har vært nødvendig. Det er i tillegg foretatt en gjennomgang og kontroll av hjemmesider for flere politiske organisasjoner, ungdomsråd og andre relevante aktører på feltet ungdom og politikk i Agder. Dette for å gi et mer helhetlig bilde av den konteksten Ung Arena ble etablert i.²⁰

Ettersom presentasjonen av Ung Agenda også innebærer en mindre evaluering av mulige årsaker til prosjektets nedleggelse, inndeles presentasjonen i tre: For det første går vi gjennom målsettingene for prosjektet og i hvilken grad man oppnådde disse. For det andre gis et riss av de viktigste resultatene fra forsknings- og dokumentasjonsrapportene som ble produsert i regi av prosjektet. Avslutningsvis – og på bakgrunn av samtaler med de berørte aktører – gis en analyse av mulige årsaker til at prosjektet ble lagt ned.

Ung Agendas målsettinger og resultater

Ung Agenda hadde som målsetting å generere ny kunnskap, presentere politikk på en ny måte samt skape nye arenaer for politisk dialog. En viktig forutsetning for å lykkes med dette var at prosjektet skulle involvere ulike partnere og grupperinger (Ung Agenda 2007). Alt fra unge velgere, elever i videregående skole, ungdomspolitikere, partier, fylkeskommunene i Agder, kommunene, Høgskolen i Agder m.fl. skulle involveres. Dette skulle skje blant annet gjennom følgende aktiviteter:

1. Open Space: en dialogkonferanse med unge velgere. Målsettingen var at disse skulle komme med ideer og innspill til tiltak knyttet til satsingen Ung Agenda
2. Etablering av en ungdomsrettet nettportal (www.ungagenda.no). Denne portalen skulle etableres i perioden 2007/2008 og inneholde både *faktainformasjon* om politikk, partier m.m, samt *aktivitetsinformasjon* med relevante nyheter, arrangementer, debatter osv. for ungdom. Portalen skulle være tilgjengelig forut for lokalvalget 2007 – og videreutvikles det påfølgende året.
3. Prosjektet skulle følges og dokumenteres av forsknings- og konsulentmiljøer

19. Det lyktes ikke å komme i kontakt med den som var leder av KS Agder på det tidspunktet Ung Agenda ble lagt ned.

20. Resultater fra gjennomgang av ungdomspolitiske nettsider i Agder blir først og fremst drøftet i kapitel 5.

4. Temakonferansen «Ung Agenda» som skulle markere prosjektslutt 2. halvår 2008.

Man lyktes i liten grad med å følge opp disse punktene.

Dialogkonferansen *Open Space*, som skulle gi unge i målgruppen mulighet til å utforme prosjektet, ble aldri arrangert. De opprinnelige planene om å rekruttere partnere og deltagere bredt, ble heller ikke fulgt opp. Ifølge prosjektleder var dette et bevisst valg etter hvert som prosjektet tok form. For det første skulle innspillene fra ungdommen ivaretas gjennom den forskning og kunnskapsinnhenting som var under planlegging. To av prosjektene baserte seg nemlig på fokusgruppeintervjuer med elever på videregående skole, og denne kunnskapen skulle bidra til å øke forståelsen om ungdoms politiske engasjement, samt løfte fram deres synspunkter på suksesskriterier for en IKT-satsing. For det andre hadde prosjektleder invitert de ungdomspolitiske partiene i Agder til ett møte om prosjektet, men oppslutningen var laber. Prosjektleder opplevde det som vanskelig å skape engasjement rundt prosjektet hos de ungdomspolitiske miljøene.

Valget 2007 ble gjennomført uten at nettportalen www.ungagenda.no var på beina. Da var imidlertid webdesignen for portalen ferdig utviklet og domenena navnet registrert. Det som i all hovedsak gjenstod var å få et apparat som kunne drifte nettsiden. Før man kom så langt vedtok fylkesstyret i KS Agder i februar 2008 at de ikke skulle arbeide videre med prosjektet. I realiteten betød dette at de ikke påtok seg å drifte nettstedet de selv hadde utviklet. Prosjektmidlene var brukt opp, og prosjektleder sluttet.

Temakonferansen «Ung Agenda» som skulle markere prosjektets slutt i 2008 ble følgelig aldri arrangert.

Selv om prosjektet ikke ble fulgt og dokumentert av forsknings- og konsulentmiljøer (jfr. pkt. 3), ble det levert forsknings- og utredningsrapporter som la grunnlaget for tenkningen bak Ung Agenda og nettsatsingen. Før vi går inn på årsakene til at prosjektet strandet, vil vi presentere noe av de viktigste funnene fra denne kunnskapsdokumentasjonen. Dette fordi denne dokumentasjonen peker på noen utfordringer ungdom selv oppfatter som avgjørende i arbeidet for å øke unges politiske engasjement gjennom en IKT-satsing.

Kunnskapsbasert dokumentasjon om ungdom, politikk og IKT i Agder

Forsknings- og utredningsarbeidet som ble lagt ned i Ung Agenda gir oss innsikt i tema knyttet til om ungdom og politikk, de kontekstuelle rammebetingelser og de tekniske vilkårene for en IKT-satsing. Det er i alt produsert fire forsknings- og utredningsrapporter:

1. *Ungdom og politikk på Agder*. Fokusgrupper med ungdom om deres oppfatning om politikk på Agder, Agderforskning 2007 (Nilsen, Jensen og Nesje 2007).
2. *Ungdom i fokus i valgkampen?* En undersøkelse av massemedia og partienes fokus på ungdom i forbindelse med valgkampen på Sørlandet 2007, Kompetansesenter for eForvaltning (Sæbø 2007a).
3. *Hvordan kan et nettsted for ungdom og politikk utformes?* Innspill fra fokusgruppeintervjuer med ungdommer i Kristiansand høsten 2007, Kompetansesenter for eForvaltning (Sæbø 2007b).
4. *Innspill til utvikling av nettsted om politikk for ungdom*. Innspillene er basert på erfaringer fra eDeltakelsesprosjektet, Kompetansesenter for eForvaltning.²¹

I rapporten *Ungdom i fokus i valgkampen?* (Sæbø 2007a) konkluderes det med at de tradisjonelle mediene i svært liten grad hadde fokus på unge velgere i forkant av lokalvalget i 2007. I den grad reportasjer ble rettet mot ungdom, var dette i forbindelse med skolevalgene. Sæbø har også en gjennomgang av nettsidene til de politiske partiene i Agderfylkene, Kristiansand og Arendal. Dette for å belyse i hvilken grad partiene tilrettelegger politisk stoff for ungdom, eller på annen måte inviterer unge til politisk dialog eller til å fremme synspunkter og innspill. Resultatene fra gjennomgangen viser at heller ikke partienes synes å ha fokus på ungdomspopulasjonen. Med unntak av et par partier, som hadde lenker til egne ungdomspartier, var det ingen informasjon tilrettelagt og relevant for de yngste velgerne. I tillegg var den foreliggende informasjonen i liten grad oppdatert. Søkemulighetene på konkrete politiske saker var også lite utviklet. Det konkluderes med at partiene anså nettet som en lite viktig kommunikasjonskanal i forkant av lokalvalget i 2007 (Sæbø 2007a).

Det fantes med andre ord lite offentlig tilgjengelig steder for ungdom å innhente politisk informasjon som var relevant og tilrettelagt. Dette ble også understøttet av ungdom selv, gjennom de to fokusgruppestudiene av elever ved flere videregående skoler i Agder.

I rapporten *Ungdom og politikk på Agder* ble Agderforskning på oppdrag fra prosjektledelsen, bedt om å foreta en studie av ungdoms politiske engasjement. Denne skulle belyse de unges holdninger til politikk, og hvordan deres engasjement kommer til uttrykk. I tillegg skulle betydning av ny teknologi for økt politisk deltagelse belyses.

En gang i forkant og en gang i etterkant av lokalvalget i 2007 ble 5 grupper av 3. klassinger på 4 videregående skoler i Vest- og Aust-Agder samlet til

21. Disse innspillene ble samlet i et oppsummeringsnotat som det ikke har lyktes å skaffe til veie hverken fra KS Agder eller Kompetansesenter for eForvaltning.

gruppediskusjoner på tema politikk. Det var i alt 24 ungdommer som deltok. Alle fokusgruppene, bortsett fra en, bestod av elever som hadde samfunnsfag/politikk som en del av fagkretsen sin.

Rapporten presenterte tre problemstillinger:

1. Hvilke oppfatninger har ungdom om politikk?
2. Hva er det som fremmer politisk interesse blant unge?
3. På hvilken måte er unge selv politisk engasjerte?

Ingen av informantene var selv politisk aktive. Gjennomgangstonen i intervjuene bar imidlertid preg av at de i kraft av å ha stemmerett til årets valg hadde skaffet seg oversikt over hva de ulike politiske partiene stod for. Muligheten til å stemme hadde med andre ord vært med på å øke den politiske interessen. Likefullt understøtter studien det tidligere forskning langt på vei har vist: Ungdoms forståelse og assosiasjoner til begrepet politikk knytter seg i all hovedsak til partiapparatet, Storting og regjering – altså personer og institusjoner knyttet til det representative demokratiet. Dette er institusjoner de unge opplever stor avstand til – og den tradisjonelle politiske dagsorden ligger langt unna deres egen hverdagsvirkelighet (se også Ødegård 2003, 2009).

Samtidig framviser informantene en god innsikt i demokratiske beslutningsprosesser og hvordan det politiske systemet virker. De har god kjennskap til hvilke politiske saker som dominerte media under valgkampen, og mente dette var viktige saker. Men sakene var i liten grad relevante for dem selv. For at de skulle være det, måtte de omdefineres til ungdoms eget hverdagsliv. Samferdselspolitikk var relevant når enkeltsaker som billig kollektivtilbud og lavere bensinpriser til mopeden ble framhevet. Utdanningspolitikk ble aktualisert for informantene når bokstipender og sidemålsundervisning ble løftet fram. Kulturpolitikk var også viktig, når det ble knyttet opp til et godt kino- og kulturtilbud, samt det ble snakk om etablering av ungdomshus. I likhet med nasjonale studier viser Agder-studien at kunnskapen blant elevene om politikk er stor (se blant annet Mikkelsen og Fjeldstad 2003) samtidig som den tradisjonelle politikken oppleves lite relevant (Ødegård 2009).

Hvilke faktorer mener så de unge kan bidra til å øke det politiske engasjementet? Politisk engasjement blir først og fremst til gjennom møter og i diskusjoner med andre mennesker, som i familie, blant venner og ikke minst på skolen. Skolen er den arenaen som informantene løfter fram som den viktigste med tanke på å øke kunnskapen og det politiske systemet. Blant annet blir praktiske aktiviteter som rollespillet «Mini-Stortinget» og ekskursjoner til Stortinget framhevet som både viktige og morsomme aktiviteter med stort læringsutbytte. Dette er i tråd med Sæbø (2007b) sin studie, som inkluderte tre fokusgrupper med sju avgangselever i videregående skole i Kristiansand, som alle har valgt politikk som fordypningsemne. Disse Agder-ungdommene er klare på at politisk engasjement vokser fram gjennom fysiske møter med

andre. Det er slik man får økt sin kunnskap og brynt argumenter mot hverandre. En nettsatsing er ikke noe disse ungdommene løfter fram som en viktig forutsetning for økt politisk engasjement (Nilsen m.fl. 2007, Sæbø 2007b).

Også de tradisjonelle kanalene som ungdomspartiene og andre politiske interesseorganisasjoner blir av informantene i begge studiene løftet fram som viktige påvirkningskanaler. Samtidig oppleves disse som utilgjengelige, både fordi lederne og frontfigurene framstår som så mye eldre enn dem selv, samt at de politisk aktive ungdommene oppfattes som så «sinnssykt flinke» (Sæbø 2007b: 13). Slik sett opplever ungdom en avstand til de etablerte politiske miljøene, noe som bidrar til at de ikke opplever at det finnes relevante deltakelsesarenaer for «ungdom flest». Når i tillegg disse ungdommene opplever å ha få eller ingen anledninger til å møte politikere, bidrar dette til at politikken ikke bare oppleves som irrelevant, men at både arenaene og personene er utilgjengelige.

Ser vi disse to studiene samlet, er det altså særlig fire forhold som informantene mener skal til for å øke det politiske engasjement blant ungdom generelt:

- Politikken må gjøres mer tilgjengelig ved at de politiske sakene som er av relevans for ungdom også presenteres og aktualiseres i forhold til deres hverdagsliv.
- Skolearenaen må i større grad benyttes for å øke det politiske kunnskapsnivået blant ungdom.
- Det må etableres alternative arenaer for ungdoms politisk deltakelse.
- Det bør opprettes møteplasser der ungdom og politikere kan møtes ansikt til ansikt.

I Sæbøs rapport har også informantene kommet med konkrete innspill på hvordan et nettsted for ungdom og politikk bør utformes. Kort oppsummert handler dette om nødvendigheten av en klar ungdomsprofil der man er tett på dagens trender både med hyppige oppdateringer av relevante nyheter, samt en design som appellerer til målgruppen. I tillegg bør slike sider inneholde chatløsninger, der man kan møte politikere online og kommentere politikerblogger. Ungdomspartier og andre politiske interesseorganisasjoner bør også være knyttet opp til slike sider. Sidene bør i tillegg ha en god porsjon humor, blant annet med politiske kunnskapspill (e-beslutningsspill), partibarometre (e-valgomat) for ungdom o.l. Sist men ikke minst må utviklingen av slike sider skje i samråd med representanter for målgruppen. Ungdom bør også bidra på driftssiden – gjerne innenfor en skolekontekst. Med andre ord: Trendy nettsider som presenterer oppdaterte nyheter for ungdom med et aktivt dialogforum og muligheter for politisk meningsutveksling ispedd en god porsjon humor og underholdning, er en nettportal som appellerer til disse Agder-ungdommene.

Hvorfor lyktes ikke Ung Agenda?

Til tross for en kompetent prosjektgruppe samt at tunge institusjoner som Fylkeskommunene og KRD var involvert, ble altså prosjektet vedtatt skrinlagt av KS Agder i februar 2008. Lite har skjedd siden den gang, og i forkant av Stortingsvalget 2009 var det ennå ikke tilrettelagt politisk informasjon for Agder-ungdommen. Hva er årsakene til at prosjektet strandet?

Det er utvilsomt at prosjektet i utgangspunktet hadde svært høye forventninger om hva man skulle få til gjennom en IKT-satsing. Gjennom samtaler med de berørte parter er det imidlertid tre andre forhold som trer fram. Dette er manglende økonomiske ressurser, manglende politisk vilje til å gjennomføre prosjektet og manglende forankring i allerede etablerte ungdomsmiljøer.

Økonomiske ressurser

Fylkestyrets beslutning om å ikke drifte nettstedet www.ungagenda.no ble gjort på anbefaling fra prosjektleder. Også hun mente at KS Agder ikke hadde de nødvendige økonomiske ressursene til å videreføre og drifte nettstedet alene. Som regiondirektør i KS Agder uttrykker det:

Det ble gjort et grundig forarbeid. Men KS lokalt hadde ikke kraft til å få gjennomført prosjektet helt til slutt – når vi skulle opp med nettsidene og sånn (august 2009).

Også informantene fra de to fylkeskommunene løftet fram de økonomiske og tidsmessige omkostninger det er forbundet med å drifte slike nettportaler. Dette er så krevende og kan ikke gjøres på dugnad av ungdom. Nettstedet www.viggen.no, et nettsted for ungdom i Telemark, ble løftet fram som eksempel på et godt nettsted, men som også ble nedlagt. Dette viser sårbarheten på driftsiden ved slike prosjekter. I tillegg ble Ung Agenda, i likhet med Larvik og Øvre Eiker, utformet i en tid der populære nettsamfunn som Facebook o.l. var i ferd med å bli store. Som et av medlemmene i prosjektgruppen poengterte, ville denne utviklingen føre til økt konkurranse om de unges oppmerksomhet, noe som ville krevd ytterligere innsats for å gjøre www.ungagenda.no relevant og attraktivt for ungdom. Det er med andre ord liten tvil om at driften av nettportalen ville bli kostnadskrevende. Men hvem burde ta ansvaret for å få dette til?

Politisk vilje

Det har blitt reist tvil om hvor sterk politisk vilje det egentlig var i KS Agder for å videreføre ungdomsprosjektet. Gjennom intervjusamtalene er det mye som tyder på at selv om prosjektet formelt var forankret i KS systemet var det i stor grad avhengig av prosjektlederens engasjement. Når hun sluttet, var der ingen som kjempet for en videreføring. Det rapporteres også om en manglende vilje i KS-systemet til å prioritere alternative tiltak som kunne bedret den politisk informasjonen og dialogen med ungdomsgruppen, samt prøve ut alternative metoder for deltagelse. Selv om prosjektleder anbefalte fylkesstyret å ikke drifte selve nettstedet, var det også en klar anbefaling om at KS burde arbeide videre med den delen av prosjektet som omhandlet tematikken ungdom og politikk mer generelt. Prosjektleder mente dette falt naturlig inn under KS sin satsing på «folkevalgtprogrammet», og kontaktet KS sentralt for å sjekke muligheten for et rent FoU-prosjekt knyttet til ungdom og politikk – uten resultater.

Også de to fylkeskommunene var bekymret for at prosjektet skulle forvitte etter at prosjektleder sluttet. Representanten fra Aust-Agder tok initiativ overfor KS Agder i en e-post i februar 2008 for å få til løsninger for videre drift. Sett fra deres ståsted var det KS som hadde den formelle prosjektledelsen, og det var de som måtte ta et sterkere grep om prosjektet. Også representanten fra Vest-Agder var opptatt av at man måtte finne løsninger på driften av nettstedet – gjerne gjennom ansettelse av en lønnet redaksjon som kunne sørget for kontinuitet og oppdatering av nettstedet. Ingen av de to fylkeskommunene kunne alene stille de nødvendige økonomiske og personalmessige ressurser til rådighet for en slik drift.

KS Agder på sin side avviser at det var en manglende politisk vilje til å videreføre prosjektet. I samme vedtak der man besluttet å ikke drifte nettportalen www.ungagenda.no, ble det bestemt at man skulle kontakte KS sentralt og KRD for å undersøke om de var villige til å videreføre nettstedet. Som regiondirektøren uttrykker det: «Styret ville gjerne gjennomføre dette, og styreleder dro inn til Oslo for å diskutere med representanter både for KS sentralt og departementet. Men vi klarte det ikke» (august 2009). Regiondirektørene påpeker også at det var en samstemt enighet om at det kreves en nasjonal innsats for å gjennomføre slike prosjekter, og KRD ble løftet fram som en naturlig aktør i så måte.

Det er med andre ord uenighet blant aktørene i hvilken grad prosjektet var godt nok forankret i de politiske beslutningsprosesser, og hvem som burde tatt et større grep for å videreføre prosjektet i en eller annen form. Men det er ikke bare den politiske forankringen man kan stille spørsmålsteget ved. Prosjektet bærer i stor grad preg av manglende forankring i allerede etablerte ungdomsarenaene i fylket.

Forankring i ungdomsmiljøer

Beslutningen om at ungdoms synspunkter skulle ivaretas gjennom fokusgruppeintervjuene heller enn å involvere unge velgere, organisasjoner o.l. i utviklingsprosessen av Ung Agenda, bidro til at bare svært få (og tilfeldig utvalgte) ungdommer fikk muligheten til å uttale seg om prosjektet. Man klarte dermed aldri å forankre prosjektet i de mer formelle og tradisjonelle ungdomsarenaer, som elevrådene, ungdomspartiene og andre interesseorganisasjoner. Dermed fikk ikke disse miljøene noen eierandeler i satsingen. Et av medlemmene i prosjektgruppen mente at ideen bak å inkludere blant andre de politiske ungdomspartiene var nettopp at nettportalen skulle være en ressurs for disse. Organisasjonene kunne bruke nettportalen som sin informasjonskanal til ungdom, og de skulle stå for deler av oppdateringen av sidene. Det ble gjort et initiativ overfor ungdomspartiene, men det syntes som disse miljøene i liten grad hadde kapasitet og ressurser til å gå inn i driften av en slik nettportal.

Slik ble Ung Agenda utviklet som et godt webbasert tiltak for ungdom – uten at ungdom og deres egne politiske miljøer ble involvert.

En annen idé som ble diskutert, var å koble nettstedet opp mot de videregående skolene, som et læringshjelpemiddel i undervisningen. Dette ville på den ene siden bidratt til å markedsføre nettstedet overfor målgruppen, og på den andre siden kunne blitt et viktig verktøy for å øke elevenes kunnskap om politikk og samfunnsliv. Heller ikke dette tiltaket ble realisert.

For å oppsummere ser det ut til at Ung Agenda var avhengig av både tilstrekkelige økonomiske og personmessige ressurser, av politiske og administrativ forankring og vilje – samt anerkjennelse og deltagelse fra de allerede etablerte ungdomspolitiske arenaer og skolene. Hadde disse tre forhold vært på plass, ville prosjektet hatt større sjanse for å lykkes.

I sluttrapporten fra 2008 står følgende: «Arbeidet som nå er gjort, kan forhåpentlig tas i bruk av andre aktører som kan utvikle og drifte nettstedet videre». Ingen har så langt vært villige til å ta opp denne tråden. Derfor framstår Ung Agenda i dag som et bredt orientert og velbegrunnet IKT-prosjekt – på skrivebordet – men som valgt seg noen litt for store sko som de aldri klarte å fylle. Dermed glapp det.

Oppsummering: Likheter og forskjeller mellom prosjektene

De seks e-demokratiprojektene er interessante hver for seg som gode historier om hva som kan gå galt og hva som kan gå godt når kommuner involverer seg i prosjekter som har som hensikt å utnytte IKTs demokratiske potensial. Med verdien av de deskriptive fortellingene er mer enn bare formidling av historier. De kan også brukes til å videreformidle praktiske erfaringer, ulike forståelser av e-demokrati, samt illustrere kritiske faktorer som det kan være verdt å være oppmerksom på. Det er nettopp med en slik hensikt at de empiriske fortellingene vil danne utgangspunkt for de to etterfølgende kapitlers belysning av henholdsvis redskaper og metoder for lokalt e-demokrati samt strategi for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati. I tillegg vil erfaringer fra de seks prosjektene i analysene bli supplert med erfaringer fra andre lignende prosjekter.

Men før det, vil dette kapittel avslutningsvis summere opp de seks prosjektene ved å tydeliggjøre helt overordnede likheter og forskjeller med hensyn til *målgruppe, omfang og målrealisering* – prosjektenes suksess (se Tabell 3).

Tabell 3. Oppsummering av prosjektene med hensyn til målgruppe, omfang og målrealisering

	Målgruppe	Omfang	Målrealisering*
Multimedia@Modalen	Alle	Bredt	Fiasko
D:mo	Alle/ungdom	Bredt	Fiasko
Blogger for ordførerkan- didater	Alle	Fokusert	Suksess
E-initiativ	Alle/ungdom	Fokusert	Suksess (delvis)
Demokrati, Ungdom og IKT	Ungdom	Bredt	Fiasko
Ung Agenda	Ungdom	Bredt	Fiasko

*Målrealisering ses her i forhold til prosjektenes egne forventninger. Kategorisering fiasko/suksess tilslører naturligvis en del nyanser. Det vises i den forbindelse til prosjektbeskrivelsene i dette kapittel.

Flere av de seks e-demokratiprojektene har hatt fokus på ungdoms deltagelse og ungdommen som målgruppe. Et slikt fokus er forståelig av flere grunner. De senere år har det vært et økende fokus på bruk av nettbasert informasjons- og kommunikasjonsteknologi i arbeidet med å integrere unge i lokalpolitiske prosesser. Prosjektene er planlagt i en tid der jakten på metoder som kan fornye lokaldemokratiske prosesser prøves ut. Slik sett er de deler av en større IKT-satsing for å styrke demokratiet. Generelt ser vi også at ungdoms posisjon som meningsbærende aktører har styrket seg de siste tiårene. Som et resultat av dette er det blant annet utviklet en rekke metoder for å inkludere ungdom i demokratiske beslutningsprosesser lokalt, som (barne- og) ungdomsråd, ungdommens kommunestyre, ungdommens fylkesting osv. Slike rådgivende organer er knyttet opp mot et deltagerdemokratisk ideal der unges medvirkning og innflytelse på hverdagspolitikken skal styrkes. Dette har ytterligere styrket ungdoms posisjon som meningsprodusenter – og en bakenforliggende årsak til at kommunalministeren den 20. juni 2008 fremmet forslaget om en prøveordning for å gi 16-åringer stemmerett i et utvalg av kommuner ved lokalvalget i 2011 (Stortingsmelding nr. 33 2007-2008). Dette er et steg på veien til å gi stadig yngre aldersgrupper ikke bare *muligheten* til innflytelse – men *formell* makt gjennom deltagelse i konkurransedemokratiet.

At nettbaserte verktøy for politisk integrering rettes mot ungdom er naturlig. For dagens unge har ny informasjonsteknologi blitt et integrert hjelpemiddel i skolehverdagen og et verktøy for danning og opprettholdelse av sosiale relasjoner på fritiden.

Med hensyn til målgruppeaspektet skiller prosjektene Ung Agenda og Demokrati, ungdom og IKT seg ut ved å ha et tydelig fokus på unge. Prosjektenees mål er alene orientert mot å understøtte og fremme unges demokratisk deltagelse ved hjelp av ny teknologi. Teknologien ble i prosjektene betraktet som et redskap til å nå ungdommen, til å fremstille lokalpolitikken som relevant for ungdommen, og til å skape nye arenaer for informasjon og kommunikasjon mellom unge og lokalpolitikere. Dessverre strandet disse prosjektene i all hovedsak på planleggingsstadiet. De konkrete metodene, elektroniske så vel som offline-metoder – ble aldri implementert, og det er derfor ikke mulig å svare på hvor gode de reelt er for å mobilisere ungdommen til deltagelse i lokaldemokratiet. Samtidig – og kanskje mest interessant for fremtidige prosjekter – gir disse to prosjektene et interessant utgangspunkt for å drøfte hva som kan være konstruktive strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati rettet mot unge.

De fire andre prosjektene har ikke et tilsvarende hovedfokus på unge, men både d:mo-prosjektet og e-initiativ-prosjektet nevner ungdommen som en sentral målgruppe og har også eksplisitte mål knyttet til mobilisering av unge gjennom IKT. I Molde var hensikten om økt valgdeltagelse ved kommunevalget 2007 i særlig grad myntet på førstegangsvelgere og det lå i d:mo-prosjektet et sterkt ønske om å mobilisere ungdommen politisk så vel som

administrativt som aktive i d:mo-redaksjonen. E-initiativets fjerde målsetning gikk på å bidra til å få ungdommens saker på den politiske dagsorden samt å mobilisere nye grupper – og særlig ungdommen. Hverken d:mo-prosjektet eller e-initiativprosjektet lyktes med sine mål vedrørende ungdommen.

Et annet overordnet aspekt er hvor omfangsrike de seks prosjektene fremstår. Med omfangsrik siktes det her til hvor ambisiøse prosjektene er i bredden – hvor mange ulike baller de har i luften samtidig. Det motsatte av et bredt/omfangsrikt prosjekt er et fokusert prosjekt. Prosjektene e-initiativ og kandidatblogg hører til den siste kategori, mens de fire andre kan sies å være omfangsrike i den forstand at de ville starte fra bunnen og bygge opp helt nye nettportaler med flere forskjellige funksjoner. Multimedia@Modalen fremstår i den henseende som mest omfangsrikt – prosjektet skulle starte med å få hele kommunen på nett og ende med å bli en illustrasjon på morgendagens IKT-samfunn. E-initiativ- og kandidatbloggprosjektene hadde også ambisjoner om å være nyskapende, men grunnideen var å bygge videre på noe eksisterende ved blant annet å koble de konkrete IKT-applikasjonene til kommunenes hjemmesider. Prosjektene var fokuserte og relativt begrenset i omfang.

Det siste aspektet som skal trekkes frem er prosjektenes grad av suksess – hvorvidt de faktisk har realisert sine mål. Ingen av prosjektene kan sies å være entydige suksesshistorier. Det pekes i alle prosjektevalueringer på forbedringspotensialer. Samtidig kan flere av prosjektene betraktes som mer eller mindre fiaskoer når de måles etter egne forventninger og mål. Det gjelder først og fremst prosjektene Ung Agenda, Demokrati, ungdom og IKT, d:mo-prosjektet i Molde og Multimedia@Modalen. Ingen av disse prosjektene levde opp til egne forventninger – prosjektene stoppet enten opp i planleggingsfasen eller sentrale virkemidler/mål ble aldri realisert. Dette var ikke tilfellet med de to fokuserte prosjektene. De ble gjennomført som planlagt, teknologien virket ganske tilfredsstillende og man fikk prøvet ut konkrete e-metoder. I den forstand lyktes prosjektene. Dessuten ble noen, men ikke alle prosjektmål nådd.

Denne generelle kategoriseringen av prosjektene med hensyn til suksess og fiasko er her gjort i forhold til prosjektenes egne mål, hvilket er viktig å huske. For et sentralt spørsmål er hvordan suksess skal måles og ikke minst hva som er realistiske forventninger – det er lett å fremstå som en fiasko hvis målene er urealistiske. Det gjelder både i relasjon til mål knyttet til prosjektgjennomføring og til demokratisk mobilisering. Erfaringer fra andre prosjekter viser at ting tar tid. Det tar tid å endre folks vaner, institusjoner er trege og motstandsdyktige mot endringer og uforutsette hindringer kan oppstå. I tillegg kan man ikke forvente at folk – og ungdom – blir mer demokratisk orientert og i høyere grad vil delta i lokaldemokratiet bare fordi kanalen er elektronisk. Det vender vi tilbake til i kapitlet om strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati, men først retter vi blikket mot redskaper og e-metoder for lokalt e-demokrati.

Å koble e-metoder og organisatoriske redskaper opp mot lokalt e-demokrati. En analyse

Her tar vi utgangspunkt i forrige kapittels oppsummering av de seks e-demokratiprojektene. Vi vil vise og diskutere hvordan prosjektene har benyttet seg av – eller forsøkt – både organisatoriske redskaper og elektroniske metoder (e-metoder) for å styrke lokaldemokratiet. Oppmerksomheten rettes med andre ord mot prosjektenes operasjonalisering av e-demokrati i form av e-metoder og organisatoriske redskaper samt hvordan – og i hvilken grad – arbeidet med e-demokrati har bidratt til å understøtte kommunenes demokrati-formål – kategorisert innenfor rammene av konkurranse-, deltagelses-, deliborative og forbrukermessige aspekter ved demokratiet. Det vises i den sammenhengen til Tabell 2 i kapittel 2 som vil fungere som utgangspunkt for analysen.

Vurderingen av prosjektene og de anvendte redskapene og metodene for bruk av e-demokrati, vil dels bli gjort deskriptivt og dels ut fra et tydelig analytisk perspektiv. Foruten erfaringer fra prosjektene, vil vi også løfte fram erfaringer fra andre kommunale e-demokratiprojekter. Hensikten er å trekke mer generell lærdom fra prosjekter som kan være relevant for de involverte kommunene så vel som for andre aktører i arbeidet med fremtidige så vel som nåværende e-demokratiprojekter.

Som en konsekvens av at flere av de seks prosjektene ikke ble gjennomført som planlagt, vil vi her ta utgangspunkt i prosjektenes idéopplegg,²² og lar det komme eksplisitt frem hvilke e-metoder og organisatoriske redskaper som var planlagt implementert og som faktisk ble implementert. Avslutningsvis vil vi ha et fokus på og en drøftelse av sosiale medier og hvordan disse kan forstås i lys av lokalt e-demokrati som strekker seg ut over de seks e-demokratiprojektene. I den forbindelse vil det bli trukket inn erfaringer fra to

22. I kapittel 5 vil dette inngå i det analytiske rammeverk som omtales som underliggende mål- og middeltenkning.

andre kommuner – Larvik i Norge og Odder i Danmark – som på ulike måter bruker sosiale medier i relasjon til sine innbyggere. Endelig følger kapitlet opp målgruppeperspektivet fra forrige kapittel, idet det avslutningsvis vil bli satt et spesifikt søkelys på ungdommen som målgruppe og hvilke metoder de aktuelle prosjektene har tatt i bruk for å fange ungdomsgenerasjonens oppmerksomhet og interesse.

Redskaper og e-metoder i et demokratiperspektiv

I dette avsnittet vil vi både se på konkrete tekniske løsninger – e-metoder – og organisatoriske redskaper for å utvikle lokalt e-demokrati. Bak dette ligger det en antakelse om at e-metoder må forstås i en kontekst og i forhold til hvordan – og hvorvidt – de suppleres med ikke-tekniske virkemidler. Dette er virkemidler som ofte er tenkt som understøttende i forhold de tekniske, idet de anses som nødvendige (om enn ikke alltid tilstrekkelige) for at det gitte mål skal nåes. Når e-demokratiprojekter belyses i et demokratisk perspektiv for å klargjøre hvilke demokratiske elementer de (er tenkt) understøtter, er det som tidligere nevnt sjelden at de rene demokratimodellene gjenfinnes empirisk. Det vil ofte være snakk om empiriske blandingsmodeller som understøtter elementer som kan knyttes til flere syn på demokrati. Det ligger i dette ikke nødvendigvis et motsetningsforhold, men snarere en oppfattelse av at modellene kan supplere hverandre og at samme redskap og metode kan fremme ulik demokratisk atferd hos målgruppene.

Konkurransedemokrati: De folkevalgtes domene

I lys av et *konkurransedemokrati* vil et e-demokrati først og fremst være en plattform for de folkevalgte og en informasjonsarena om lokalpolitiske saker. Dermed er det mobilisering av politikere og partier som står sentralt, i tillegg til godt utbygget informasjon på nettet som grunnlag for velgernes stemmegivning. Det er særlig d:mo-prosjektet, kandidatblogg-prosjektet og til en viss grad de ungdomsfokuserte prosjektene, Ung Agenda og Demokrati, ungdom og IKT, som kan knyttes til et slikt konkurransedemokratisk perspektiv. De to ungdomsprosjektene hadde som formål å informere om lokalpolitikk og særlig ungdomspolitiske saker. D:mo-prosjektet hadde likeledes høye ambisjoner som kan kobles til det konkurransedemokratiske aspekt, idet partier og den enkelte lokalpolitikere var tiltenkt en stor rolle i prosjektet gjennom egne websider. Dette var ment å stimulere til høyere valgdeltagelse ved kommunevalget i 2007. Å stimulere til økt valgdeltagelse blant ungdom var også en viktig motivasjon bak Ung Agendas mål om å legge ut relevant og aktuell politisk informasjon på www.ungagenda.no i forkant av 2007-valget. Dette

lyktes ikke Ung Agenda med, ei heller D:mo. Det viste seg også å være vanskelig å mobilisere partier og politikere til å bruke d:mo som en presentasjonskanal. Det var liten oppslutning fra partier så vel som enkeltpolitikere. Politikerbloggene og presentasjonssidene var sjelden i bruk og innholdet ble sjelden oppdatert. Dette til tross for at politikerne ble tilbudt opplæring og hjelp i forbindelse med bruk av d:mo. I motsetning til disse tre prosjektene lyktes kandidatblogg-prosjektet med å mobilisere lokalpolitikere og mer pre-sist ordfører kandidater foran valget i 2007. Via bloggene fikk kandidatene mulighet til å presentere seg selv og sine holdninger – og velgerne fikk informasjon som de kunne bruke som grunnlag for sin stemmegivning. Hvorvidt velgerne faktisk brukte informasjonen fra kandidatbloggene på denne måten kommer ikke frem i sluttrapporten (Berntzen 2007). Det som er sikkert er at den tette oppfølging og tilbudet om kontinuerlig bruker støtte til den enkelte ordfører kandidat var en forutsetning for at kandidatene faktisk tok bloggene i bruk.

En annen måte partier og lokalpolitikere kan viderebringe sine politiske budskaper uten å delta i en deliberativ debatt er å benytte e-debattfora som en arena for enveiskommunikasjon ved å initiere debatter – i motsetning til å besvare andres debattinnlegg. Dette var særlig en mulighet i d:mo-prosjektet, men heller ikke her var Moldes lokalpolitikere aktive – kun et fåtall av kommunestyrets medlemmer initierte en debatt på d:mo.

Endelig er en tredje måte å fremme konkurransedemokratiet på å gi borgerne mulighet til å vurdere arbeidet til det politiske lederskap og de folkevalgte som grunnlag for stemmegivning i lokalvalg. Dette forutsetter informasjon om aktuelle lokalpolitiske saker, politiske aktiviteter og elektroniske lenker til saksdokumenter, møteagendaer og referater samt informasjon om lokalvalg. Ingen av de seks KRD-finansierte prosjektene la opp til en slik omfattende bruk av nettet som informasjons- og formidlingsarena. Tvert imot ble det i flere av prosjektene og spesielt i d:mo-prosjektet understreket at den aktuelle nettsiden skulle være uavhengig i forhold til den kommunale nettportal.

I den forbindelse kan det nevnes at elektroniske valgsider med praktisk og politisk informasjon om et forestående lokalvalg *kan* være en suksess. I den danske kommunen, Odder, ble det tilbake i 2005 (førrige kommunevalg i Danmark) etablert en valgside på kommunens hjemmeside. Denne valgside ble flittig brukt av Odder-borgerne i tiden opp mot valget og ikke minst på selve valgdagen. I gjennomsnitt var det ca. 3.500 besøk på nettsiden hver dag opp mot valgdagen, og debattforumet knyttet til valget registrerte i gjennomsnitt mer enn 400 besøk hver dag den siste måned opp til valget. Disse tallene må vurderes i forhold til kommunens befolkningstall på 21 133 i 2005 (Danmarks Statistik 2007). Det kan nevnes at det på valgdagen i 2009 ble satt besøksrekord på valgsiden til Odder kommune. Samlet var der over 10.000 besøkende på denne valgdagen. Til sammenligning var det i 2005 4.760 besøkende på valgdagen (Odder 2009).

Oppsummerende kan det slås fast at flere av de KRD-finansierte prosjektene hadde ambisjoner om å understøtte konkurransedemokratiske idealer, men at det egentlig bare var kandidatblogg-prosjektet som i praksis kan sies å ha gjort dette. Prosjektet lyktes med å gi potensielle politiske ledere en plattform der de kunne formidle sine synspunkter – hvilket til en viss grad fanget velgernes oppmerksomhet.

Deltagerdemokrati: Aktiv deltagelse på mange plan

I kapittel 2 ble *e-participation* trukket frem som et begrep for å forstå deltagesaspektet ved e-demokrati. Samtidig ble det understreket at styrken ved e-demokrati ofte og i særlig grad knyttes til deltagelseelementet og underliggende funksjoner som dannelse, politisk legitimitet og integrasjon. Nå kan deltagelse forstås på ulike måter – for eksempel passiv versus aktiv deltagelse som skissert i Tabell 1 (se side 24). Innen et deltagerdemokratisk perspektiv forstås deltagelse i en veldig bred sammenheng og virkningene av individuell demokratisk deltagelse fremholdes å spenne fra et personlig gode til samfunnsmessig nytte. I lys av dette er det derfor ikke overraskende at samtlige seks prosjekter kan forstås innen en slik deltagerdemokratisk ramme. Ambisjonene om å fremme aktiv deltagelse blant innbyggerne og på flere samfunnsplan var til dels veldig store i flere av prosjektene. Det gjelder Multimedia@Modalen, d.mo-prosjektet så vel som de to ungdomsprosjektene. I den grad man kan si at ungdomsprosjektene lyktes med å fremme deltagelse som potensielt kunne underbygge en dannelsesfunksjon, henholdsvis en integrativ og legitimerende funksjon, kan det bare knyttes til implementering og bruk av organisatoriske redskaper som for eksempel å styrke ungdomsrådets rolle i lokaldemokratiet samt legge til rette for alternative deltagelsesformer for ungdomspopulasjonen. De e-metodene som var ment å fremme demokratisk deltagelse blant ungdom og mellom de unge og det lokalpolitiske miljø, ble enten ikke implementert eller oppnådde ikke sine mål.

Organisatorisk var det i de rene ungdomsprosjektene en bevisst strategi om å involvere ungdommen og miljøer rundt unge i prosjektenes utviklings- og implementeringsfase. Hensikten var å lytte til ungdommen og la dem komme med innspill til hvordan e-demokratiprojektene skulle utformes i praksis for å tiltrekke seg ungdommens interesse og oppmerksomhet. Involveringsstrategiene ble i en viss utstrekning gjennomført, men det var en tendens til at ungdommens innspill ble sensurert av voksne aktører. På den måten var involveringsstrategien med hensyn til ungdommen kun delvis implementert. I tillegg ble nesten ingen av de tekniske metodene for involvering og deltagelse realisert. Det gjaldt særlig den uavhengige nettportalen med mulighet for e-debattfora og e-kalender. Det som ble realisert var en nettbasert lokalavis rettet mot ungdommen i Lillesand og Birkenes. Meningen var at denne skulle stimulere til ungdommens engasjement i lokalpolitikken. Det lyktes i en kort

periode ved at nettavisen ble knyttet opp mot skoleaktiviteter, men avisen døde sakte. På denne måten kan ungdomsprosjektene ses i lys av deltagerperspektivets vektlegging av personlig utvikling og dannelse som en virkning av deltagelse og engasjement. På den andre siden er det interessant at det ikke ble knyttet en arena for debatt og dialog til nettavisen, der ungdommen faktisk kunne gi uttrykk for sine meninger og interagere med hverandre samt andre i en kommunikativ dialog.

Aktørene i d:mo-prosjektet la på samme måte som de rene ungdomsprosjektene vekt på at personlig utvikling og den integrerende effekt av deltagelse skulle fremmes gjennom frivillig deltagelse av borgere og borgergrupper i driften av d:mo. Meningen var at det skulle rekrutteres frivillige – og gjerne ungdom – til d:mo-redaksjonen. *Problemet* var bare at prosjektet ikke lyktes med å rekruttere frivillige og dermed uteble denne demokratiske mobilisering. På grunn av lite debattaktivitet, manglende kontaktinformasjon til lokalpolitikere (e-postadresse), samt fravær av e-metoder som e-avstemning, e-høring og borgerpanel²³ ble målsettingen om å være en markeds plass for ideer som oppfanger den offentlige opinionen, ikke realisert. D:mo er det av de seks prosjektene som i størst grad hadde en forhåndsdefinert intensjon om å understøtte deltagerdemokratiske elementer gjennom bruk av IKT. Målsettingene var ambisiøse: være en kunnskapskanal, være en plattform for menings- og idéutveksling, gjennom nettverk styrke borgernes identitet, lojalitet og tilhørighet til lokalsamfunnet og ikke minst være en kollektiv møteplass drevet av frivillige. Virkeligheten ble en annen, som det ble skissert i forrige kapittel.

Prosjektet i Modalen hadde i bunn og grunn også en overordnet intensjon om å skape grunnlag for det deltagende samfunn gjennom bredbåndsutvikling og kobling til Internett, men allikevel uten at det ble spesifisert og knyttet eksplisitt til deltagerperspektivets beveggrunner for dette. Beskrivelsene og ordene var store i Modalen, og det ble satset stort på markedsføring og medie-strategier som promoverte de demokratiske mulighetene som den nye teknologien ville gi. Problemet var bare at teknologien ikke fungerte, og de store ordene om demokrati forsvant i prosjektets ensidige fokus på IKT (Christensen & Aas 2005). Først to år etter planen ble kommunens hjemmeside lansert og da uten de tekniske muligheter som kan sies å understøtte det deltagende samfunn i demokratisk forstand. Hjemmesiden hadde – og har – et tjeneste- og servicefokus.

Det ene av de to fokuserte prosjektene, E-initiativprosjektet, plasserer seg klart innen et deltagerdemokratisk perspektiv. I prosjektet var det et hovedfokus på borgerne i lokalsamfunnet – og særlig ungdommen – og på IKT som et redskap for deltagelse og involvering i det eksisterende lokaldemokratiske systemet. Brukerne av e-initiativ får anledning til å påvirke dagsordensetting-

23. D:mo opererer med det som kalles «fem på gata» som er en enkel form for borgerpanel.

en og debattere aktuelle lokalpolitiske saker seg imellom. Dessuten var det en hensikt å gjøre innbyggerinitiativretten bedre kjent og øke tilgjengeligheten til denne i praksis. Intensjonen var på den måten å aktivisere borgerne og delaktiggjøre dem i lokalpolitiske prosesser. I det lys hadde prosjektet et legitimerende og til dels integrativt siktemål. Dannelsesaspektet lå i målet om spredningen av kjennskapen til initiativretten. Som beskrivelsen av prosjektet indikerer lyktes prosjektet særlig med å spre informasjon om muligheten for å bruke denne rettigheten.

Til tross for store ambisjoner om å stimulere til deltagelse i et deltagerdemokratiske perspektiv gjennom bruk av e-metoder og ikke minst gjennom organisatoriske redskaper for involvering lyktes de seks prosjektene generelt ikke med dette. Det vil derfor være relevant å trekke frem et konkret prosjekt som i lang utstrekning faktisk har lyktes med å understøtte et deltagende lokalsamfunn gjennom bruk av en kommunal hjemmeside.

I Seggaard (2008a) beskrives Odder kommunes e-demokratiske arbeid som et prosjekt som i særlig grad kan sies å underbygge deltagerdemokratiske idealer. I Odder²⁴ ble aspekter ved *deltagerdemokratiet* i hovedsak realisert gjennom OdderWeb, en gratis nettverksapplikasjon hvor registrerte brukere (kun bosatte i kommunen) inviteres til å opprette en personlig hjemmeside, delta i og skape ulike lukkede og åpne nettverk online, besøke andres hjemmesider, opprette e-boks, e-mail m.m. I Odder har nesten 23 % av innbyggerne registrert seg som brukere av dette digitale borgernetzverk. På det samme borgernetzverk er det opprettet mer enn 770 hjemmesider og flere enn 200 elektroniske nettverk er mer eller mindre aktive. I tillegg kommer at kommunens hjemmeside inneholder mer enn 500 lenker til ulike lokale institusjoner. Hjemmesidene på OdderWeb representerer et bredt spektrum av målgrupper, hensikter og visjoner. Der er offentlig orienterte hjemmesider laget av politiske og lokale aksjonsgrupper, kulturforeninger, sportsforeninger, NGOer, borgerforeninger og aktører i det lokale næringslivet. Andre hjemmesider er av mer privat karakter med en passordfunksjon. I tillegg til disse hjemmesidene er det på kommunens hjemmeside lenker til mer enn 530 lokale hjemmesider innenfor kommunale institusjoner, næringsliv, kultur, foreninger, utdanning og «øvrige». Herav utgjør lenker til kommunale institusjoner og foreninger 178. Det kan antas at borgernetzverkene på samme måten som hjemmesidene representerer et bredt spektrum av målgrupper og hensikter.²⁵ Alt i alt er det grunnlag for å konkludere med at den faktiske bruken av OdderWeb i noen grad fremmer kommunikasjon og deltagelse på tvers av samfunnsfærer. På

24. Data fra Odder kommune er her blitt oppdatert i forhold til Seggaard 2008a og beskriver status per november 2009. Webmaster, Claus Buur Rasmussen (2009) har i den forbindelse vært til stor hjelp.

25. Borgernetzverkene på OdderWeb er i henhold til retningslinjer fra Datatilsynet ikke tilgjengelige for offentlig innsyn og dermed heller ikke for nærmere undersøkelser.

den måten har OdderWeb en integrativ effekt på lokalsamfunnet, samtidig som den fremmer det økonomiske og kulturelle liv i Odder. Samtidig, og i samsvar med deltagerdemokratiets betoning av individuell utvikling, kan det også argumenteres for at OdderWeb muliggjør personlig utvikling ved å tilby brukerne tilgang til konkrete e-metoder. I Odder har det i tillegg blitt implementert en rekke andre e-metoder som kan sies å understøtte mulighetene for deltagelse. Et elektronisk borgerpanel er basert på 350 frivillige og registrerte borgere, som med jevnlige mellomrom inviteres til å besvare et spørreskjema om et gitt tema. I alt har Odder gjennomført fire borgerpaneler, hvert med 200-300 deltakere, hvor resultatet har blitt presentert for lokalpolitikere. Også e-høring, som brukes som supplement til vanlig høringspraksis, knyttes til aktuelle politiske prosesser. Derutover har alle lokalpolitikere i Odder en kommunal e-postadresse som ligger tilgjengelig på nettet. En survey blant politikere viser at mer enn 50 % av de folkevalgte har mottatt og besvart mer enn tre e-poster fra borgere eller lokale organisasjoner i inneværende valgperiode (Segaard 2008a).

Deliberativt demokrati: Rasjonell diskurs

Visjonen i de to ungdomsprosjektene, d:mo-prosjektet og til dels i e-initiativprosjektet gikk på å fremme kommunikasjon og livlig, rasjonell og deliberativ debatt mellom borgergrupper og mellom lokalpolitikere og borgere. Ingen av de nevnte prosjektene lyktes med dette idet e-debattforaene enten aldri ble implementert (ungdomsprosjektene), aktiviteten i foraene var laber eller preget av enveiskommunikasjon uten nevneverdig kommunikativ integrasjon²⁶ mellom deltagerne (d:mo-prosjektet og e-initiativprosjektet).

Forbrukerdemokrati: Individrettet deltagelse

Forbrukerdemokrati er på en måte en form for deltagerdemokrati, eller i hvert fall kan det argumenteres for at det forbrukerdemokratiske perspektivet hviler på deltagende elementer. Forskjellen er at deltagelsesbegrepet i det deltagerdemokratiske perspektivet er mye bredere enn i et forbrukerdemokratisk perspektiv. I forbrukerdemokrati er det innbyggeren som (for)bruker som er deltageren, hvilket impliserer et saksorientert og individuelt fokus på politikken fremfor en helhetlig samfunnsorientering. Forbrukerens deltagelse er motivert av egen vinning. Det er output – tjenester og service – som er det sentrale og ikke input og prosesser. Det er ingen av de seks e-demokratiprojektene som

26. Metodisk kan debatters deliberative karakter måles ved å undersøke i hvilken utstrekning initierte diskusjoner har provosert frem reaksjoner – dvs. svar på første innlegg. Her omtales dette som kommunikativ integrasjon.

entydig kan klassifiseres under kategorien «forbrukerdemokrati». På den andre siden var en overordnet hensikt med e-initiativprosjektet spesielt og innføring av innbyggerinitiativretten generelt å understøtte velgernes saksorienterte fokus og i den forbindelse øke muligheten for folkelig dagsordenssetting. En slik hensikt kan tolkes i lys av et forbrukerdemokrati, nettopp fordi det saksorienterte aspektet er eksplisitt nevnt. Samtidig bør det nevnes at e-initiativprosjektet også legger vekt på andre siden ved innbyggerne enn som forbrukere – vi viser i den forbindelse til avsnittet i dette kapittel om deltagerdemokrati.

Også d:mo-prosjektet og prosjektet i Modalen hadde i sine idéopplegg elementer som kan knyttes an til det saksorienterte forbrukerdemokrati, men de aktuelle e-metodene ble aldri realisert eller brukt som planlagt.

Det, at de seks prosjektene i liten grad kan relateres til forbrukerdemokratiske elementer, betyr ikke at forbrukerdemokratiet er irrelevant i slike analyser. Tvert imot. Som tidligere nevnt er det særlig effektiviseringsmotiver og forbrukerperspektivet som står i fokus når kommuner og offentlig myndigheter på andre plan arbeider med IKT. I undersøkelser av kommunale hjemmesider konkluderes det gang på gang at det er det forbrukerdemokratiske elementet som er dominerende, og at informasjon om tjenester og tilbud til innbyggerne som (for)brukere er dominerende. Det er i høyere grad kommunen som tjenesteprodusent enn som politisk aktør som vises frem på kommunale hjemmesider (Haug 2008a & 2008b, Øgård & Berglund 2008, Christensen & Aars 2002, Åström 2004). Det henger sannsynligvis sammen med det Haug sier om folks motivasjon for deltagelse gjennom bruk av kommunale tjenester (Haug 2008b:72). Folk generelt motiveres av enkeltsaker som har direkte innvirkning på hverdagen.

Sosiale medier – muligheter og begrensninger for lokalt e-demokrati

Sosiale medier – Facebook, Twitter, blogger, YouTube, MySpace, LinkedIn, Nettby bare for å nevne noen av de mange mulighetene innen web 2.0-teknologien som understøtter digitale sosiale nettverk – har blitt en del av hverdagen til mange mennesker så vel som kommersielle og offentlige aktører de siste par årene. Spørsmålet som har meldt seg er hvordan sosiale medier skal forstås, og – i en lokaldemokratisk sammenheng – hvordan sosiale medier kan oppfattes som begrensende eller mulighetsskapende for det lokale demokratiet. Ingen av de seks prosjektene som er det empiriske utgangspunktet for denne evalueringsrapporten har i særlig grad arbeidet aktivt med sosiale medier som en metode for e-demokrati. Et vesentlig unntak er bruken av blogg-applikasjonen i noen av prosjektene.

De demokratiske visjonene for sosiale medier er knyttet til det kjennetegn at de kan skape virtuelle samfunn og møteplasser for personer og aktører, som gjennom former for nettverk utvikler et kommunikativt fellesskap som kan ha samfunnsmessige ringvirkninger med demokratiske konsekvenser. Clay Shirky (2008) skriver i sin bok *Here comes everybody: The Power of Organizing Without Organizations* om hvordan sosiale medier bidrar til at fremfor at vi vet noe så gjør vi noe, idet Internettet har endret seg til å være et «site of action» – «(...) altså et sted hvor folk samles, kommuniserer og handler» (Hard-disken 2008). Et eksempel er at det via såkalte Facebook-aksjoner kan mobiliseres til folkeaksjoner om alt fra støtte til bestemte befolkningsgrupper til krav om endringer i lokalpolitikken og kommunale tjenester. På den måten kan sosiale medier også brukes som et mobiliseringsverktøy for og av borgerne. Spørsmålet her er hvordan offentlige myndigheter – og mer konkret kommuner – kan forholde seg til sosiale medier som et verktøy for lokaldemokratiet.

Spørsmålet vil først og fremst bli besvart gjennom beskrivelser av konkrete eksempler fra den norske kommune Larvik og den førnevnte danske kommunene, Odder, som begge aktivt bruker sosiale medier.²⁷

Sosiale medier underbygger etablering av virtuelle fellesskaper som ikke bare fungerer som møteplasser og nettverk, men som også kan betraktes som forskjellige offentlige rom med egne diskurser og temaer. Et dilemma for kommunen – politikere så vel som ansatte – er håndtering av slike mange forskjellige rom, fordi debatt og informasjon ikke lenger er samlet ett sted. En konsekvens av aktiv bruk av sosiale medier er at det fordrer deltagelse mange steder – og gjerne samtidig. Det er i den forbindelse at IKTs konvergerende egenskap er relevant. I Odder kommune så de raskt at hvis de både skulle holde hjemmesiden, Facebook og Twitter oppdatert så ville det uten teknisk konvergens kreve mye dobbeltarbeid og ikke minst resurser. I arbeidet opp mot lokalvalget høsten 2009 har kommunen derfor utviklet og implementert en teknisk applikasjon som samkjører debattinnlegg som skrives via Facebook med debattinnlegg som skrives via kommunens hjemmeside. På samme måte blir alle de nyhetene som publiseres på kommunens hjemmeside automatisk lagt ut på Twitter. Dette er både en måte å imøtekomme utfordringen med mange simultane offentlige rom samt å unngå unødig dobbeltarbeid. Applikasjonen skaper sammenheng og det oppstår en spillovereffekt. Likeledes er det fra Facebookgruppen, Kommunalvalg i Odder Kommune, direkte lenker til valginformasjonen på kommunens hjemmeside som blant annet omfatter praktisk informasjon knyttet til valget, presentasjon av partilistene med kandidater, videopretter av en del kandidater, debattforum og lenker til partienes

27. Odder kommune er relevant å trekke inn i en sammenligning og kontrastering til de norske prosjektene fordi kommunen ikke atskiller seg vesentlig med hensyn til blant størrelse og andre kommunale rammebetingelser. For mer informasjon om Odder kommune og (u)likheter med norske kommunale rammebetingelser vises det til Segard 2009a.

hjemmeside. Det skal i denne sammenhengen sies at Odder er den eneste danske kommunen som i et slikt omfang har tatt i bruk Facebook og andre tekniske virkemidler (blant annet tilbudet om videopresentasjon av alle kandidater) i forbindelse med valget 2009 (Siteimprove 2009). Dette har resultert i at det er blitt en sak for det danske Indenrigs- og socialministerium fordi det har reist spørsmålet om dette strider mot at kommuner ikke må bidra til å finansiere valgkampen (Rasmussen 2009). Dette er også en problemstilling som Berntzen (2009) påpeker i forbindelse med kandidatblogg-prosjektet og muligheten for å gjenta prosjektet ved fremtidige lokalvalg.

Bakgrunnen for at Odder kommune tok i bruk Facebook julen 2008²⁸ var en administrativ beslutning i informasjonsavdelingen grunnet på flere forhold. For det første er beslutningen i tråd med kommunens visjon om at den skal prøve ut nye metoder for borgerinndragelse og at det er viktig å være der hvor borgerne er – ungdommen bruker de sosiale mediene og hvis man vil ha deres oppmerksomhet må man bruke de samme redskaper. Det gjelder også kommunen. For det andre har kommunen tradisjon for å være en innovatør med hensyn til bruk av IKT, og det å gå på Facebook ble ansett som en naturlig ting i informasjonsavdelingen. I tillegg kommer at det ble ansett som viktig å være i forkant slik at det er kommunen, og ikke borgerne, som legger føringene for hvordan Odder kommune skal forholde seg til Facebook og sosiale medier generelt. Heri ligger det både et ønske om å ha kontroll og å markedsføre kommunen. For det tredje ligger det også en erkjennelse av at kommunen måtte forny seg. Selv om OdderWeb har vært en suksesshistorie og stadig er det med hensyn til involvering av lokale institusjoner, foreninger og næringslivet, så er det et faktum at det finnes mange andre og bedre (gratis) tilbud for den individuelle borger med hensyn til e-post, hjemmeside og elektroniske nettverk. På den andre siden vil OdderWeb bli videreført fordi kommunen erfarer at det finnes noen aktørgrupper som opplever en «trygghet i det kommunale» fremfor det globale Facebook (Rasmussen 2009).

På samme måte som Odder kommune forholder flere norske kommuner seg også på en eller annen måte til sosiale medier som et redskap. Lasse Berntzen fra Høgskolen i Vestfold er en blant flere forskere som ser på kommuners bruk av Facebook/sosiale medier. For tiden undersøker han kommuners *tilsynelatende tilstedeværelse* på Facebook. Tilsynelatende, fordi tilstedeværelsen ofte ikke er institusjonalisert, men er opprettet av kommuneansatte eller andre som føler at kommunen burde være tilstede. Mange av disse

28. Odder kommune har også en generell profil på Facebook <http://www.facebook.com/group.php?gid=47792954740> som ble opprettet ved juletid 2008.

kommuneprofилene bruker både kommunevåpen og kommunens nettstedadresse, og dette gir en viss form for legitimitet, mener Berntzen (2009).²⁹

I tillegg har Berntzen fungert som dialogpartner da Larvik kommune diskuterte bruk av sosiale medier i kommunal sammenheng. Larviks arbeid med sosiale medier er, så vidt vi er informert om, ikke knyttet sammen med det ungdomsfokuserte prosjektet, Demokrati, Ungdom og IKT. Berntzen trekker frem Larvik som et eksempel på en kommune som, i motsetning til mange norske kommuner, har institusjonalisert bruken av Facebook for å nå bestemt målgruppe, «unge voksne». Arbeidet med Facebook i Larvik er forankret i administrasjonen – kommunens webredaksjon som også har ansvaret for kommunens webportal. Meldingsfunksjonen i Facebook benyttes i den forbindelse til å gjøre brukerne oppmerksomme på relevante og viktige hendelser. Blant annet ble Facebook aktivt brukt i forbindelse med mobilisering av frivillige bøssebærere til tv-aksjonene og frivillige i forbindelse med oljeutslippet langs sydlandskysten sommeren 2009.

Eksemplene fra Odder og Larvik kommuner viser hvordan det er mulig å forankre nye teknologiske muligheter i eksisterende strukturer og ved hjelp av IKTs konvergerende egenskap knytte sammen de ulike offentlighetene som tilsynelatende oppstår i kjølvannet av den teknologiske utviklingen. På den andre siden er det ikke bare et spørsmål om teknologi.

Gitt at

Internet, in the diverse range of its applications, is the communication fabric of our lives, for work, for personal connection, for social networking, for information, for entertainment, for public services, for politics, and for religion (Castells 2009:64).³⁰

må kommunene også forholde seg til at de offentlige digitale rommene som de interagerer i har ulike funksjoner. Sosiale medier og virtuelle samfunn brukes ikke bare av aktører som søker politisk informasjon og plattformer for demokratisk deltagelse. Sosiale medier tiltrekker også kommersielle aktører, folk som søker sosiale fellesskaper utenom det politiske og underholdning. I dette ligger det et mangfold av målsettinger og funksjoner som en kommune nødvendigvis bør forholde seg til rent praktisk så vel som etisk. Likeså er det en rekke underliggende forhold som bør trekkes frem i søkelyset. Når en kommune – på linje med andre aktører – oppretter en profil på for eksempel Facebook aksepterer kommunen samtidig de brukervilkårene som Facebook

29. Data for dette ble innsamlet våren 2009, og en ny datainnsamling er planlagt denne høsten for å se hvordan bruken har utviklet seg.

30. Som grunnlag for dette refererer Castells til blant annet Katz & Rice (2007), Wellman & Haythornthwaite (2002) og Center for the Digital Future (2005/2007/2008).

har definert. Forbrukerrådets underdirektør, Hans Marius Graasvold, uttaler i den forbindelse og på grunnlag av en kartlegging av brukervilkårene til en rekke nettsamfunn, at deres praksis er hårreisende og at

[d]ette er brudd med helt elementære avtalerettslige prinsipper. Det har utviklet seg et parallelt avtaleunivers på nettet, der elementære prinsipper blir omgått, overkjørt og skrudd på. At en avtale skal holdes av begge parter og ikke kan endres ensidig, gjelder ellers normalt i alle land (Graasvold sitert i Aftenposten 2009).

Det betyr at kommunen opererer på en plattform som de i prinsippet ikke selv har kontroll over. Det vil i mange tilfeller være uproblematisk, men etiske dilemmaer kan oppstå i møtet med kommersielle interesser og spørsmålet om hvem som eier retten til og legger premissene for og bruker informasjonen på Facebook. I den sammenhengen er det også relevant å minne om de betraktninger som ble nevnt i kapittel 2 om hvordan kommersielle softwarepatenter kan medvirke til å innskrenke informasjonsfriheten og nøytraliteten på og i nettet (Hoff 2003, Bjerke 2004).

Med andre ord, kommuner som bruker IKT og særlig de mulighetene som sosiale applikasjoner gir, må forholde seg til teknologien på mange områder som innebærer både praktiske og etiske vurderinger. Den virtuelle og den fysiske virkeligheten er ikke to distinkte rom. Tvert imot er det to virkeligheter som interagerer på en kompleks måte – det er denne virkeligheten kommunene må forholde seg til:

With the prospects of expanding infrastructure and declining prices of communication, it is not a prediction but an observation to say that online communities are fast developing not as a virtual world, but as a real virtuality integrated with other forms of interaction in an increasingly hybridized everyday life (Castells 2009:68).³¹

31. Som grunnlag for dette refererer Castells til Center for the Digital Future (2008).

Oppsummering

Dette kapittel har sett nærmere på konkrete e-metoder og organisatoriske redskaper som kan brukes til å understøtte ulike demokratiske hensikter i lokale e-demokratiprojekter. Mer presist har de seks prosjektene blitt analysert i et slikt perspektiv, samtidig som andre kommunale e-demokratiprojekter – kommunale suksesshistorier – har blitt trukket inn for å supplere og til dels kontrastere erfaringene fra de seks prosjektene. For en skjematisk beskrivelse og oppsummering av de seks norske prosjektene vises det til Tabell 7 i appendiks A.

I tråd med den oppmerksomheten som begrepet *e-participation* har innen forskningen er det særlig hensikten om å fremme demokratisk deltagelse på ulike plan i lokalsamfunnet som står sentralt i lokale e-demokratiprojekter. Dette innebærer at deltagelse blir sett på som en måte å underbygge individets demokratiske forståelse, beslutningers legitimitet og integrasjon innen og mellom ulike samfunnsfærer. Samtidig er det verdt å merke seg at IKT også kan og faktisk blir brukt til å understøtte de eksisterende lokaldemokratiske strukturene som er bygget opp rundt lokalpolitikere og partier i et konkurransedemokratiske system. Prosjektet i Odder kommune viser hvordan IKT og spesielt de sosiale mediene kan brukes aktivt i forbindelse med lokalvalg. I kapitlets avslutning ble problemstillinger knyttet til bruken av sosiale medier i en lokaldemokratisk kontekst løftet frem og drøftet. Det er flere praktiske så vel som etiske spørsmål som melder seg i den sammenhengen. Blant annet hvordan kommunen skal forholde seg til flere «offentlige rom» samt at kommunen beveger seg på en plattform som den i prinsippet ikke kontrollerer.

I lys av det store utbudet av konkrete e-metoder og organisatoriske redskaper for å understøtte demokratiske prosjekter melder spørsmålet seg: hvilke e-metoder og redskaper er de beste for å realisere de gitte mål? Og i den forbindelse om noen e-metoder og redskaper er mer velegnet enn andre når for eksempel ungdom er den definerte målgruppen.

Som det er nevnt flere ganger kan man sette spørsmålstegn ved om det er teknologien som er avgjørende for at ungdommen – og folk generelt – mobiliseres til demokratisk deltagelse gjennom bruk av IKT. Vi vil understreke at dersom mobilisering alene er forankret i tekniske redskaper, så vil det ikke være grobunn for en folkelig mobilisering. Er mobilisering bare forankret i teknologien vil den sannsynligvis bli svekket ganske raskt, når teknologien ikke lenger har en nyhetsverdi. Et nøkkelord i den forbindelse er *relevans*, hvilket både omfatter sakens relevans og teknologiens relevans. For å ta det siste først. For å nå frem til en bestemt målgruppe er det nødvendig å bruke de kanalene som fremstår som relevante for målgruppen. Dette var et eksplisitt motiv for Odder kommune da de bestemte seg for å integrere Facebook i kommunens informasjons- og kommunikasjonsstrategi. Likeså var det en av hensiktene med e-initiativprosjektet. Men enda viktige enn dette er sakens

relevans – innholdet i kommunikasjonen må fremstå som relevant for målgruppene. Et vellykket lokalt e-demokrati forutsetter en form for legitimitet og troverdighet som først og fremst sikres ved å vise e-demokratiets *relevans* i og for den lokalpolitiske konteksten. I lys av dette kan det være relevant å bruke ulike e-metoder og organisatoriske virkemidler når et prosjekt har som hensikt å nå ut til flere målgrupper, for eksempel unge og eldre. Men motsatt er det risikabelt å betrakte de ulike virkemidlene uavhengig av hverandre og dermed operere med flere «offentlige rom» som er skilt fra hverandre i kraft av ulike målgrupper. Virkemidlene så vel som e-metoder og redskaper må ses i sammenheng og ses i relasjon til de gitte saker innen en lokaldemokratisk kontekst. Vår klare oppfatning er at mobilisering av unge så vel som andre borgergrupper må ha et demokratisk siktemål i bunnen og at det er dette siktemålet som bør være drivkraften i e-demokratiprojekter. Teknologien kan bare være et virkemiddel for å realisere dette.

Implikasjonene av et slikt syn er at *forankring* og *relevans* fremstår som to sentrale nøkkelord for lokale e-demokratiprojekter, hvilket må avspeiles i konkrete strategier for utvikling og implementering av e-demokrati på lokalt plan. Dette vil vi se nærmere på i neste kapittel, som på bakgrunn av de seks prosjektene og relevant forskningslitteratur vil drøfte tre forhold som strategier for utvikling og implementering av e-demokrati bør forholde seg til: prosjektets mål- og middeltenkning, prosjektimplementering og prosjektets omgivelser.

Strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati. En analyse

Hensikten med dette kapitlet er å analysere resultatene av de erfaringer som er gjort i de seks KRD-finansierte prosjektene med hensyn til utvikling, iverksettelse og bruk av e-demokrati. Er det grunnlag for å snakke om kriterier for suksess eller fiasko? Vi mener det. I bunn og grunn handler dette selvsagt om prosjektene lykkes i å styrke det lokale demokratiet gjennom bruk av IKT. Som oppsummeringen i forrige kapittel viste, lyktes to av prosjektene med dette, mens de fire andre må sies å ha mislyktes på dette området. Vår antakelse er at dette kan og bør ses i sammenheng med prosjektenes strategivalg i utviklings- og implementeringsfasen. Vi vil her løfte fram tre dimensjoner for å se likheter og forskjeller mellom prosjektene. For det første er det relevant å se på prosjektenes underliggende mål- og middeltenkning, for det andre de praktiske og organisatoriske implementeringer av prosjektene og for det tredje hvordan prosjektene forholdte seg til lokale omgivelser.

Et e-demokratiprojekt kan oppfattes både som et IKT-prosjekt, et demokratiprojekt og som et organisatorisk endringsprosjekt. Dette er utgangspunktet for vår analyse. Det siste innebærer en antakelse om at et e-demokratiprojekt må ses i en organisatorisk sammenheng som kan innebære noen iverksettelsesbarrierer fordi kulturelle vaner og organisatoriske rutiner endres ved implementering av e-demokrati. Foruten en drøftelse av de seks prosjektene vil vi i tillegg løfte fram andre relevante empiriske studier, og knytte disse til forskningslitteratur som omhandler suksesskriterier for lokalt e-demokrati. Spesielt gjelder dette det vellykkede e-demokratiprojektet i Odder kommune i Danmark (Segaard 2009a). Det fruktbare med å trekke inn dette prosjektet er at Segaards doktoravhandling kontrasterer Odder kommunes prosjekt med d:mo-prosjektet i Molde. I tillegg kommer at prosjektet i Odder kommune er relevant å trekke inn fordi kommunen ikke skiller seg vesentlig fra norske kommuner med hensyn til blant annet størrelse og andre

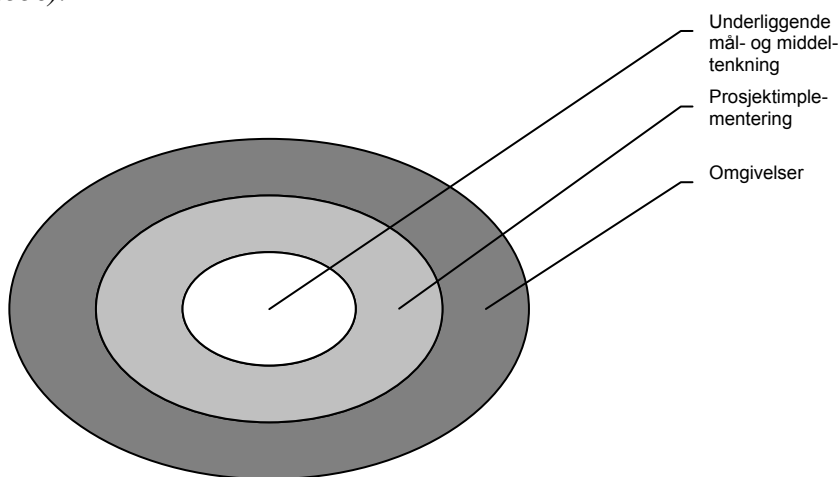
kommunale rammebetingelser.³² Analysene fra dette doktorgradsarbeidet bygger på de samme tre strateginivåene som er den analytiske innfallsvinkelen i dette kapitlet.

De tre strateginivåene er relatert til tre empiriske spørsmål som aktørene bak et e-demokratiprojekt må stille seg selv:

- Hva er e-demokratiprojektets underliggende mål- og middeltenkning med hensyn til teknisk utforming av e-demokratiet?
- Hvilke arbeidsformer og kompetanseforankringer skal tas i bruk ved implementering av prosjektet?
- Hvordan skal prosjektet forholde seg til sine omgivelser?

Dette er forhold som faglitteraturen fremhever som sentrale for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati, samt for målgruppemobilisering. Det kan derfor holdes frem at konkrete e-demokratiprojekter må forholde seg til disse faktorene, som visualisert i Figur 2.

Figur 2. Dekomponering av strategi i forhold til tre forhold – mål- og middeltenkning, prosjektimplementering og omgivelser. (Kilde: Segard 2008b:338).



32. For mer informasjon om Odder kommune og (u)likheter med norske kommunale rammebetingelser vises det til Segard 2009a.

Denne analytiske tilnærmingen sikrer et helhetsperspektiv på vilkår for e-demokratiprojekter og hva som kan være effektive strategier for utvikling av e-demokrati, gitt tilgjengelige ressurser. Analysen vil munne ut i en rekke vurderinger (og anbefalinger) av hva som kan være *fornuftige grep* for en kommune som skal legge tilrette for IKT som et redskap for deltagelse og demokrati. I dette ligger det samtidig en målsetting om å kontekstualisere drøftelsen av mulige suksesskriterier for lokalt e-demokrati samt trekke lærdom fra suksessfulle så vel som mindre suksessfulle prosjekter. I forlengelse av dette og i tråd med det spesifikke fokus på ungdommen som målgruppe for e-demokrati retter vi i kapitlet et særlig blikk mot de rene ungdomsprosjektene og trekker frem forklaringer på hvorfor disse ikke lyktes – de strandet i hovedsak på planleggingsstadiet. Avslutningsvis samles trådene i en kort drøftelse og oppsummering av mulige suksessbetingelser for lokale e-demokratiprojekter.

Før vi ser nærmere på prosjektenes strategivalg vil vi nevne et fjerde aspekt som i litteraturen om e-demokrati også fremheves som et sentralt vilkår for at e-demokrati skal lykkes, nemlig spørsmålet om hvem målgruppen for e-demokratiet er og hva som kjennetegner denne. Dette er et aspekt som godt kunne integreres i Figur 1, men som det vil fremgå av neste avsnitt finnes det gode argumenter for at strategier rettet mot målgruppenes sosioøkonomiske bakgrunn, kompetanse og tilgang til IKT ikke er det mest sentrale i en nordisk – og norsk kontekst. Allikevel er det et aspekt som aktuelle aktører bør være bevisst om når de arbeider med utvikling av lokalt e-demokrati.

Hvem er målgruppen og hva kjennetegner den?

Å vite noe om målgruppen for lokale e-demokratiprojekter er en sentral betingelse for et gitt e-demokratis evne til å mobilisere dem man ønsker å mobilisere. I følge litteraturen om digitale skillelinjer og sosial kapital er faktorer som sosioøkonomisk bakgrunn, IKT-kompetanse og den generelle utbredelse av IKT/Internett i samfunnet viktige betingelser for borgernes bruk av IKT både generelt og i politisk sammenheng spesielt. Norris (2001) dokumenterer som nevnt i kapittel 2 at personers bruk av IKT er påvirket av sosioøkonomiske bakgrunnsfaktorer, som eksempelvis utdanning og inntekt. Hun understreker at betydningen av tilgang til IKT/Internett er mindre enn slike bakgrunnsfaktorer. Det skyldes at bruken av IKT forutsetter en kompetanse som ikke bare betinges av faktisk tilgang, men også sosiale og kulturelle forhold (Frønes 2002). Videre viser Norris at politisk bruk av IKT/Internett i særlig grad betinges av politisk interesse og engasjement, hvilket er grunnlaget for hennes konklusjon: Det er de allerede politisk aktive som i overveiende grad deltar i e-demokrati (Norris 2001:238). Dette er en konklusjon som Lorentzen & Winsvold (2008) også trekker frem for å forklare e-initiativprosjektet.

Med henvisning til forskningslitteraturen finnes det dermed gode grunner for å betrakte kjennetegn ved målgruppene som et sentralt vilkår for lokale e-demokratiprojekter. På den andre siden er det et faktum at Norge – og Norden generelt – plasserer seg i verdenstoppen, relativt sett, med små sosioøkonomiske skiller i befolkningen og stor utbredelse av IKT/Internett. Som tidligere nevnt peker flere empiriske studier på at Norris' konklusjoner knyttet til digitale skillelinjer må modifiseres i en nordisk kontekst. Samtidig er det åpenbart at ingen av de seks prosjektenes manglende suksess kan knyttes til digitale skillelinjer. Det var andre forhold som var av større betydning. Spesielt peker de forskjellige evalueringene på organisatoriske forhold. Dette er bakgrunnen for at denne rapporten ikke har et eksplisitt fokus på strategier for å håndtere digitale skillelinjer. Det betyr allikevel ikke at slike strategier er overflødige. Tvert imot kan det oppfordres til at kommuner og andre involverte aktører i lokale e-demokratiprojekter forholder seg reflektert til de utfordringene som kan oppstå på grunn av målgruppers ulik IKT-kompetanse og ulik tilgang til Internett.

Hva angår politisk interesse og engasjement fremstilles det i litteraturen som en forutsetning for at IKT brukes i en politisk demokratisk sammenheng. På den måten er graden av politisk interesse og engasjement hos målgruppene et viktig forhold for å forstå den faktiske bruken av konkrete e-demokratiprojekter. På den annen side er politisk interesse og engasjement ofte et mål og et forventet resultat av e-demokratiprojekter, som understreket i flere av de seks prosjektene som er fokuset i denne rapporten. Implementering av e-demokratiprojekter er på den måten et uttrykk for en strategi for å fremme politisk interesse og engasjement blant aktuelle målgrupper. Denne rapporten betrakter nettopp politisk interesse og engasjement som et mål – og ikke som en forutsetning – for lokale e-demokratiprojekter. Spørsmålet er om prosjektene lykkes med å mobilisere målgruppenes politiske interesse og engasjement. Som forrige kapittel viste var det ikke alle prosjektene som lyktes med dette.

Videre vil vi nå se nærmere på tre sentrale forhold knyttet til lokale e-demokratiprojekter og strategier for å håndtere disse. Dette er som nevnt vilkår som kan knyttes til tre ulike aspekter ved et e-demokratiprojekt – mål- og middelforestilling, prosjektimplementering og omgivelser.

De tre strategiene

*Strategi*begrepet er et begrep som er blitt tillagt mangfoldige betydninger alt etter teoretisk, faglig og praktisk ståsted (Mintzberg 1988:13). Her tar vi utgangspunkt i Quinns' definisjon av strategi som en plan eller et mønster som «(...) integrates an organization's major goals, policies, and action sequences [program] into a *cohesive* whole» (Quinn 1988:3). Mer presist er tanken å drøfte nødvendige og ønskede vilkår for lokale e-demokratiprojekter ut fra tre tilnærminger til hva en effektiv strategi innebærer. Det muliggjør et fokus på enkeltelementer samt en analytisk perspektivering av praktiske strategier på tre nivåer. Som Seggaard (2008c:338) understreker er tanken at kjennetegn ved mål- og middelforestillingen, prosjektimplementering så vel som ved omgivelsene kan påvirke et e-demokratis legitimitet og uttrykte relevans. Dette kan videre få konsekvenser for prosjektets gjennomførings- og mobiliserings-evne. *Forankring* er et nøkkelord og det skapes gjennom legitimitet og relevans. Underliggende mål- og middelforestilling, prosjektimplementering og omgivelser betraktes i et komplementært perspektiv, idet de representerer mulige iverksettelsesbarrierer. I den forstand avspeiler de også mulige suksessbetingelser. Dog vil de hver for seg sjelden være tilstrekkelige betingelser – i beste fall vil det være tale om nødvendige betingelser.

Underliggende mål- og middeltenkning

Underliggende mål- og middelforestilling refererer her til det som i evalueringslitteraturen omtales som programteori (Sverdrup 2002, Vedung 1998). Det vil i denne spesifikke sammenhengen si den mål- og middeltenkningen som er grunnlaget for utforming av e-demokrati som et *teknisk produkt* med et gitt *brukergrensesnitt*³³ (inkludert innholdsprofil). Strategivalg knyttet til dette synliggjør derfor hvordan mål i en gitt kontekst er tenkt oppnådd ved hjelp av konkrete e-metoder og et gitt brukergrensesnitt.

Tekniske og innholdsmessige løsninger fremstår som kjernen i e-demokrati, idet det er gjennom slike løsninger at e-demokratiet visualiseres for brukerne. Fordi disse løsningene er utgangspunktet for brukernes umiddelbare reaksjon på og oppfattelse av e-demokratiets relevans innehar de en egen mobiliseringskraft – eller mangel derpå. Med dette menes at e-demokratiet som et teknisk produkt med et gitt brukergrensesnitt kan ha innvirkning på suksessen til e-demokratiet. Sentrale aspekter i denne sammenhengen er for eksempel hvorvidt brukergrensesnittet/innholdet synliggjør relevansen og verdien av å delta i e-demokratiet, hvorvidt innholdet fremstår

33. Brukergrensesnitt omfatter «[d]en delen av operativsystemet som brukere kommuniserer direkte med, altså det du ser på skjermen din» (Teknofil.no 2006).

som nyttig for brukeren, hvorvidt den nødvendige bakgrunnsinformasjon er lett tilgjengelig, og generelt hvor brukervennlig e-demokratiets tekniske format fremstår.

I den sammenheng vil vi se nærmere på hvilke begrunnelser som blir brukt for at målgruppene skal bruke e-demokratiet. Utgangspunktet er en antakelse om at et e-demokratis tekniske og innholdsmessige profil implementeres fordi de antas å tilfredsstille noen behov og mål. I forhold til en kommune kan det være et behov for synliggjøring så vel som et behov for å skape større politisk legitimitet. I forhold til målgruppene – borgerne – kan dette ses i relasjon til en antakelse om hvordan målgruppene kan motiveres til å engasjere seg i et lokalt e-demokrati.

Med hensyn til mobilisering av målgrupper viser flere empiriske studier at innholdet – brukergrensesnittet – må være oppdatert og ikke minst fremstå som relevant for å tiltrekke seg oppmerksomhet og skape engasjement (Griffin, Trevorrow & Halpin 2006:68, Olsen & Rieper 2005, Ulrich 2005). I forhold til lokalt e-demokrati kan det argumenteres for at relevans vil innebære at e-demokratiet fremstår som en *tilknytningskanal* ved å avspeile og være knyttet til aktuelle lokalpolitiske saker og prosesser. Dette i motsetning til et e-demokrati som fremstår som et *uavhengig* møtested. En uavhengighetsstrategi kan være begrunnet med, at det bør være på målgruppenes premisser og at institusjonelle bånd bør unngås for ikke å støte fra målgruppene.

Et rasjonelt nytteperspektiv på brukergrensesnittet og innholdet i e-demokratiet vil i tillegg understreke at dets mobiliseringsevne også betinges av hvorvidt den individuelle gevinsten ved deltagelse er synlig (Downs 1957, Harsanyi 1986, Thommessen & Wetlesen 1996). Gevinsten kan da enten bestå i å tilby individuelle goder ved å tilfredsstille individets egeninteresse og nysgjerrighet eller ved å appellere til borgernes uforløste samfunnsdemokratiske engasjementslyst.

Underliggende mål- og middeltenkning i praksis – diskusjon av konkrete prosjekter

Et gitt prosjekts mål- og middelforestilling skal ses på bakgrunn av intensjonen bak prosjektet. I alle de seks e-demokratiene var det et uttalt mål om å mobilisere borgerne eller bestemte borgergrupper (ungdommen) til deltagelse i lokaldemokratiet spesielt og i noen utstrekning i lokalsamfunnet generelt.³⁴ Samtidig ble flere av prosjektene presentert som en løsning på et problem. I Molde ble d:mo lansert som en løsning på et målbart problem, nemlig den

34. Hva deltagelse i hvert enkelt prosjekt mer konkret skulle innebære er belyst i forrige kapittel og det vises til dette for mer detaljert informasjon.

lave valgdeltagelse blant særlig førstegangsvølgere. I begge ungdomsprosjektene var utgangspunktet for IKT-satsingen å være en løsning på utfordringen med lav politisk interesse og engasjement blant unge. I tillegg kan det argumenteres for at både d:mo og prosjektet i Modalen fungerte som en løsning på IT-aktørenes problem: De hadde et teknisk produkt som skulle testes og vises frem for omverdenen – løsningen var å la en kommune fungere som et laboratorium og utstillingsvindu. Problemfokuset medførte at de fire prosjektene betraktet IKT som en løsning på et problem, at prosjektene i stor utstrekning var teknologidrevet og at hensikten var å skape noe nytt. I motsetning til dette var de to *fokuserte* prosjektene, e-initiativ-prosjektet og kandidatbloggprosjektet, i større utstrekning tuftet på muligheten til å underbygge eksisterende demokratiske strukturer og verdier uten at prosjektene definerte klare problemområder. Det var et større fokus på de demokratiske mulighetene som IKT representerer fremfor de nye tekniske løsninger som også IKT bar med seg. Berntzen (2009) er veldig tydelig på at prosjektene ikke hadde som hensikt å skape noe nytt rent teknisk. Tvert imot var ideen å bygge på eksisterende tekniske løsninger og tilpasse disse til prosjektet og brukerne. Dette tilsier at prosjektene i høy grad var demokratidrevne og at de skulle ses i en sammenheng med eksisterende demokratiske strukturer – henholdsvis innbyggerinitiativretten og direkte ordførervalg.

I samsvar med slike mål og underliggende hensikter var strategien til d:mo og de to ungdomsprosjektene å etablere en virtuell møteplass på målgruppens premisser frakoblet mer konvensjonelle lokalpolitiske strukturer og arenaer. Det skulle være *uavhengige møteplasser* der målgruppene kunne være på nøytral grunn og inngå i dialog med hverandre og med politikere. Rent teknisk betød dette i d:mo-prosjektet at hjemmesiden til d:mo i begynnelsen ikke ble koblet til Molde kommunes offisielle hjemmeside. Faktisk var de to nettsidene basert på ulike portalløsninger som i praksis medførte en del «kommunikasjonsproblemer» mellom sidene. Innholdsmessig var debattforumet på d:mo ikke knyttet til aktuelle lokalpolitiske diskurser og prosesser, idet d:mo var basert på åpne debatter, der tema ble definert av brukerne. I tillegg var politisk og administrativ bakgrunnsinformasjon ikke tilgjengelig via d:mo – kun via kommunens offisielle hjemmeside. På den måten var d:mo både innholdsmessig og strukturelt/teknisk frakoblet aktuelle lokalpolitiske prosesser. Sammen med kommunikasjonsproblemene mellom de to portalløsningene medførte dette at det var vanskelig for brukerne å orientere seg og innhente bakgrunnsinformasjon. Brukergrensesnittet var ikke brukervennlig. Problemet med å satse på *uavhengige møteplasser* er at fraværet av en direkte og synlig kobling mellom e-demokratiet og aktuell lokalpolitikk og -demokrati kan medføre at målgruppene har vanskelig ved å se nytten av sin deltagelse fordi e-demokratiet ikke fremstår som lokalpolitisk relevant. Argumentet er grunnet på det syn at borgere involverer seg i lokaldemokratiet fordi de ønsker å påvirke lokalpolitikken.

Motsatsen til uavhengighet – e-demokrati som *tilkoblingskanal* – har nettopp den styrke at e-demokrati forankres i og kobles til den eksisterende ramme for politikken, hvilket synliggjør deltagelsens relevans. Både kandidatbloggprosjektet og e-initiativprosjektet hadde en slik synlig kobling, hvilket gjorde det åpenbart for brukerne hvilken rolle deres deltagelse ville ha. Brukerne kunne se sin deltagelse i en kjent sammenheng. Dette ga mening til deltagelsen og legitimitet til prosjektene. Vender vi blikket mot den danske kommunen Odder, som er et sjeldent eksempel på en suksesshistorie om lokalt e-demokrati, ser vi hvordan tilkoblingsideen også kan integreres i ikke-fokuserte prosjekter. Odder kommunes overordnede ide var å integrere sitt e-demokrati i kommunens identitet som politisk institusjon så vel som tjenestestitusjon ved å gjøre e-demokratiet til en integrert del av kommunens offisielle hjemmesideløsning. Dette ble blant annet gjort ved å koble e-demokratiet direkte til aktuelle lokalpolitiske saker og prosesser gjennom forhåndsdefinerte debatter, e-høring og e-borgerpanel. – En strategi for å mobilisere målgruppene og for å gi lokalpolitikken ny giv. Som beskrevet i avsnittet om sosiale medier arbeider Odder kommune etter samme strategi når de nå tar i bruk sosiale medier – Facebook og Twitter – og de lykkes langt på vei.

Den annen dimensjon ved et prosjekts mål- og middelforestilling er knyttet til synet på hvordan og med hvilken appell målgruppene skal motiveres for å delta i e-demokratiet. Her skjelnes det mellom appell til målgruppene *uforløste engasjementslyst* som er samfunnsorientert og målgruppene *egeninteresse og nysgjerrighet* som er basert på individuell nytteknning. Flere av de seks prosjektene uttrykte en sterk tro på at hvis teknologien kom på plass så ville målgruppene også delta. Det ble ansett som mulig å vekke borgernes uforløste engasjementslyst alene ved å stille teknologi til rådighet. Særlig er det D:mo og de ungdomsrettede prosjektene som utviste en slik appell. På den andre siden finnes det de to fokuserte prosjektene, kandidatbloggprosjektet og e-initiativprosjektet, som i større grad spilte på den motivasjonsfaktor som ligger i at målgruppene faktisk kan ha en egeninteresse i å delta. Enten fordi de gjennom deltagelse faktisk kan påvirke den lokalpolitiske dagsorden eller fremtidige ordføreres prioriteringer. Prosjektet i Modalen strakte denne appellen til målgruppene egeninteresse og nysgjerrighet enda lenger, idet prosjektet i stor grad markedsførte seg på de godene som ikke bare kommunen ville få, men hele lokalsamfunnet inklusiv den enkelte innbygger og det lokale næringslivet. Det omfattet for eksempel Internettilgang via TV og bredbånd. På den måten fremviser Multimedia@Modalen noen likhetspunkter med Odder kommunes satsing på OdderWeb (se kapittel 4), idet tanken var å tilby noen løsninger, som brukerne kunne dra personlig nytte av – et lokkemiddel. I Modalen lyktes de ifølge Christensen og Aars (2005) med å vinne innbyggernes oppslutning, mens Odder kommune også lyktes med å motivere innbyggerne til faktisk deltagelse. I tillegg til dette kan man si at ungdomsprosjektet knyttet til en nettbasert lokalavis i Lillesand og Birkenes også kan betraktes

som strategi for å vekke målgruppens nysgjerrighet og dermed oppmuntre til engasjement.

At appell til individuell egeninteresse og nysgjerrighet i høyere grad kan bidra til å mobilisere aktuelle målgrupper enn en appell som bare er rettet mot uforløst engasjementslyst kan som nevnt ses i sammenheng med at borgerne i høy grad er politisk saksorientert og tenker i et nytteperspektiv. Tabell 4 summerer opp underliggende mål/middelforestilling som et analytisk rammeverk og plasserer de seks prosjektene i dette.

Tabell 4. Mål- og middeltenkning som analytisk rammeverk

		Prosjektets syn på borgermotivasjon	
		Uforløst engasjementslyst	Egeninteresse og nysgjerrighet
Underliggende mål- og middeltenkning	Uavhengig møteplass	D:mo Ung Agenda Larvik* Øvre Eiker*	
	Prosjektets strategi Tilknytningskanal		Multimedia @Modalen Kandidatblogg E-initiativ Birkenes/Lillesand*

*Prosjektet er en del av *Demokrati, ungdom og IKT* jf. kapittel 3.

Prosjektimplementering

Prosjektimplementering. Det kan sies mye om strategier for prosjektimplementering. Her skal fokus rettes mot strategier knyttet til den arbeidsmodellen som ligger til grunn for iverksettelse av et gitt e-demokratiprojekt og som spesifiserer hvordan implementeringsprosessen bør gjennomføres rent organisatorisk. Spesielt vil det her fokuseres på *arbeidsform* og *forankring av kompetanse* i et gitt prosjekt.

Tidligere studier har vist betydningen av at arbeidsformen er fleksibel og at det tas høyde for at mål, visjoner og virkemidler kan og kanskje bør justeres underveis i implementering av lokalt e-demokrati (Groenewegen & Wagenaar 2006). En slik fleksibilitet kan knyttes til ideen om *inkrementell implementering*, det vil si skrittvis definering og iverksettelse av mål og virkemidler (Segaard 2008c). Inkrementell arbeidsform står i sterk kontrast til den rasjonelle faselogikken som ofte kommer til uttrykk i konkrete IKT-prosjekter (Buchanan & Boddy 1986, Fountain 2001, Gichoya 2005). I et rasjonelt implementeringsperspektiv understrekes det at veien til suksess går gjennom utforming av en *rasjonell prosjektmodell* som på forhånd definerer mål, virkemidler og delfaser.

Et annet aspekt ved prosjektimplementering er forankring av kompetanse i det lokale e-demokratiprojektet. Kompetanseforankring er en særlig aktuell problemstilling for kommunale IKT-prosjekter, fordi denne typen prosjekter forutsetter en teknisk kompetanse som ikke alltid er tilgjengelig i kommunen. Kommunen vil ofte være avhengig av eksternt, teknisk bistand. Spørsmålet i den forbindelse er hvordan kommunen bør forholde seg til dette behovet for kompetanse i prosessen. Skal kommunen satse på intern kompetanseforankring eller eksternt? Tidligere studier av e-demokratiprojekter fremhever i den forbindelse betydningen av kontekstuell forståelse hos de aktørene som legger premissene for e-demokratiet (også de tekniske premissene) og advarer derfor mot entydig teknisk prosjektkontroll og eksternt kompetanseforankring gjennom for eksempel *outsourcing* (Brosveit 2004, Lenk 2006, Myles 2004). Risikoen er at det ikke bare er det tekniske som outsources til kommersielle IT-aktører, men også demokratiinnholdet, hvis ikke kompetansen forankres *in-house* (se Segaard 2008b). Forankring av IKT-kompetanse vil ofte henge sammen med e-demokratiprojektets fokus. Er fokus på teknologien og er prosjektet teknologidrevet vil den eksterne IKT-kompetanse ofte få stort råderom. Omvendt, er det et klart fokus på e-demokrati som et demokratisk prosjekt og er det drevet frem av de demokratiske mulighetene som ligger i teknologien vil det i større grad gi plass til kommunens aktører.

Prosjektimplementering i praksis – diskusjon av konkrete prosjekter

I alle de seks prosjektene var det hentet inn ekstern IKT-kompetanse, men mens IT-aktørene i særlig d:mo og Multimedia@Modalen hadde kommersielle interesser i prosjektene og i stor grad la føringer på prosjektimplementering gjennom aktiv – og til dels dominerende – deltagelse i de respektive prosjektgruppene, var dette i mindre grad tilfellet i de to fokuserte prosjektene. I de to førstnevnte prosjektene var det i høy grad snakk om offentlig privat-samarbeid gjennom *outsourcing*, der kommunene i stor utstrekning ble satt på sidelinjen. Sagt på en annen måte: kommunene ble blendet av IT-aktørenes store ambisjoner og flotte ord (Segaard 2008b, Christensen & Aars 2005). Formelt ble Molde kommune og IT-aktørens roller i prosjektet som nevnt tidligere definert som henholdsvis prosjekteier og konseptieier og -utvikler, og formelt skulle disse stå som likestilte aktører i samarbeidet rundt d:mo. I praksis var dette dog ikke tilfellet. Rollefordelingen medførte en reell *outsourcing av demokratiinnholdet* i d:mo, idet operasjonaliseringen av demokrati i form av IT-applikasjoner og design ble ivaretatt av den eksterne IT-leverandør. Likeledes var det IT-aktøren som i forkant av kontraktinngåelsen hadde utformet d:mo-konseptet og dets mål og visjoner. Konseptet var ikke bare et substansielt demokratikonsept med fokus på tekniske løsninger, men la også sterke føringer på den organisatoriske prosjektgjennomføringen og ikke minst kommunens handlefrihet i det som kan betraktes som et organisatorisk endringsprosjekt. En særlig utfordring i prosjektsamarbeidet var en latent konflikt som hadde sitt opphav i de to aktørers forskjellige motiver bak d:mo, det *visjonære* versus det *kommersielle*. Av Samarbeids og utviklingsavtalen fremgår det eksplisitt at «[d]enne avtalen har sin bakgrunn i Molde kommunes visjon (...) og ErgoEphormas forretningsidé». Dette medførte at den latente konflikten av og til kom til uttrykk gjennom direkte uenighet. Det ulike styrkeforholdet skyldtes i stor grad at det var IT-aktøren som la premissene for samarbeidet gjennom utarbeidelse av konseptet, dets visjon og mål. I praksis utøvde IT-aktøren også en kontroll over d:mo overfor målgruppene ved å stå for presentasjonen av d:mo i åpne og lukkede fora. D:mo har på den måten mange likheter med prosjektet i Modalen, som også i stor utstrekning var styrt av IT-aktørene.

Det problematiske ved i så høy grad å basere et lokalt e-demokrati på eksterne ressurser, ideer og visjoner er at prosjektet ikke makter å skape det nødvendige legitimitetsgrunnlag – hverken for å sikre god implementering eller for å mobilisere aktuelle målgrupper til å delta i e-demokratiet. Det faktum at d:mo var initiert av et nasjonalt, kommersielt IT-selskap, at prosjektkoordinatoren var leid inn og ikke ellers knyttet til kommunen, samt at presentasjonene av d:mo overfor målgruppene nesten utelukkende ble gjort av den kommersielle IT-aktøren, kan ha virket negativt på prosjektets troverdighet og dermed forankring. Målgruppene var og ble skeptiske fordi *deres egne* ikke var synlige. D:mo klarte i denne sammenhengen ikke å overbevise målgruppene om at

det var et Molde-prosjekt som tok hensyn til lokale interesser og som genuint var et demokratiprojekt på lokale premisser. Konseptet som helhet tok ikke høyde for dette, noe som kan relateres til et rasjonelt syn på implementeringsstrategi (se videre). I tillegg kommer at både d:mo-prosjektet og Modalen-prosjektet var administrativt drevet og at prosjektene i stor utstrekning var teknologidrevne. Satt på spissen kan man si, at det hos de sentrale aktørene i praksis var en delvis mangel på demokratisk bevissthet, til tross for at demokrati var et sentralt argument i prosjektenes formelle dokumenter og kommunikasjonen til omverdenen.

De to fokuserte prosjektene, e-initiativprosjektet og kandidatbloggprosjektet, har gjennom etablering av prosjektgrupper hatt en henholdsvis direkte *in-house kompetanseforankring* i involverte kommuner og indirekte gjennom et formelt kommunesamarbeid (12-K i Vestfold). Særlig er det verdt å merke seg at prosjektene har vært kjennetegnet av en *tilgjengelig og kontinuerlig pådriver*³⁵ som ikke har hatt direkte kommersiell egeninteresse i prosjektene. Det ikke-kommersielle tydeliggjøres ved at de aktuelle IT-applikasjoner (og brukerstøtte) er gratis tilgjengelige via nettet for alle kommuner, samtidig som IT-aktørene ikke var initiativtakere eller formelle deltagere i prosjektgruppene. Selv om den tekniske kompetansen ikke er forankret in-house i den forstand at kommunene har en person som besitter den nødvendige IKT-kompetansen, så er den in-house i den forstand at den er lett tilgjengelig uten omvei gjennom en ekstern aktør. Samtidig kan det fremholdes at bruken av åpen kildekode-løsninger legger opp til en tilpasning som underbygger in-house kompetanseforankring.

Et argument i inneværende analyse er at en viktig forutsetning for vellykket implementering av e-demokrati og demokratisk mobilisering er, at de involverte aktører, også de eksterne, forstår et prosjekts sosiale, fysiske og institusjonelle rammebetingelser. Spørsmålet er hvorvidt dette var tilfellet i flere av de prosjektene.

Som det flere ganger er vist i beskrivelsene av de rene ungdomsprosjektene var det i praksis en voksensensur til tross for at grunnideen var å basere seg på ungdommens tilnærming til hvordan en ungdomsportale skulle utvikles. I den sammenheng kan man stille spørsmål ved voksnes evne til å forstå ungdommen. På samme måte er det nærliggende å trekke frem prosjektene i Molde og Modalen som eksempler på til dels fravær av bevissthet om kontekstuelle forhold. I Molde ble d:mo ikke formelt, politisk forankret i et kommunestyrevedtak i innledende fase. D:mo ble bare presentert for politikerne som en orienteringssak i etterkant av kontraktinngåelsen. At politikerne ikke tidlig i prosessen ble formelt forpliktet til å engasjere seg i d:mo er kanskje den viktigste forklaringen på at dets suksess med hensyn til implementering og mobi-

35. Lasse Berntzen fra Høgskolen i Vestfold.

lisering av målgruppene uteble (Segaard 2008c). Dersom lokalpolitikere var blitt mobilisert er det sannsynlig at dette hadde gitt ringvirkninger slik at borgere og frivillige organisasjoner også hadde vist interesse for både å delta i implementeringsprosessen og for å bruke e-demokratiet i praksis. I d:mo-prosjektet var de eksterne aktører dominerende og den formelle organisering inkluderte det politiske nivå – derfor ble en formell politisk forankring ikke prioritert. Argumentet om formell politisk forankring er basert på en antakelse om at lokalpolitikere alt annet likt prioriterer å følge opp og engasjere seg i de prosjektene som de formelt har gitt sin tilslutning til. I Modalen hadde ikke bare eksterne men også IT-aktører utenbygds fra en dominerende rolle (Christensen & Aars 2005). Det lokale næringslivet og den lokale IKT-kompetansen ble ikke involvert i prosjektet, hvilket nettopp trekkes frem som en mulig forklaring på at prosjektet ikke innfridde forventningene. Det lokale næringslivet var blant annet kritisk til IT-monopolet og bredbåndskapasiteten (Christensen & Aars 2005). Dette viser at kompetansen ikke ble forankret i kommunen eller hos lokale aktører – det var de eksterne aktørene som besatt den nødvendige kompetansen og det ble ikke gjort noe for å overføre denne til lokale aktører. Som i d:mo-prosjektet var det dermed et skille mellom (IKT-)kompetanse og lokalkunnskap. Av denne grunn fikk det store konsekvenser at alle involverte IT-aktører gikk konkurs i Multimedia@Modalen-prosjektet (Christensen & Aars 2005:13).

Ser vi nærmere på det andre aspektet ved prosjektimplementering er det interessant at alle de seks prosjektene i utgangspunktet baserte seg på en *rasjonell organiseringsmodell*, men at det kun var de to fokuserte prosjektene, kandidatblogg-prosjektet og e-initiativprosjektet, som lyktes med en slik arbeidsform. Overraskende er det ikke. De to fokuserte prosjektene var relativt små i den forstand at de hadde ett konkret hovedmål – implementering av en e-metode (og noen supplerende), et forholdsvis lite antall involverte aktører samt in-house kompetanseforankring. Det betød at forhold utenfor prosjektaktørens kontroll var tilsvarende få sammenlignet med hva er tilfellet i omfattende e-demokratiprojekter som involverer mange (ulike) aktører, mange mål og forankring av sentral kompetanse utenfor lokale institusjoner. Det er i den sammenhengen at likhetene mellom de fire mislykkede prosjektene er slående.

D:mo-prosjektet i Molde illustrerer flere av de utfordringene som kan oppstå når et veldig omfattende prosjekt forsøkes implementert på en rasjonell måte med forhåndsdefinerte mål og korte tidsfrister (se Segaard 2008b). D:mo-konseptet forfektet en analytisk, rasjonell tilnærming med vekt på forhåndsdefinerte mål og virkemidler, fremdriftsplaner samt stramme tidsfrister. I tillegg var det i Molde – på samme måte som i ungdomsprosjektene – høye ambisjoner om å inkludere mange ulike aktører i utviklings- og implementeringsfasen så vel som i den daglige driften av det lokale e-demokrati gjennom nettverksorganisering. Et problem synes i den forbindelse å være det detaljerte

spesifiseringsnivå i d:mo-konseptet: potensielle rolleinnhavere fikk ingen reell innflytelse på sine roller og de detaljerte forventninger og konseptbeskrivelser vanskeliggjorde kontekstualisering samt hensyn til uforutsette forhold i omgivelsene. Bakgrunnen for dette er at d:mo ble kjøpt som et ferdig og uavhengig pilotprosjekt, samt at flere sentrale aktører var eksterne. Samtidig medvirket korte tidsfrister til at prosjektet relativt raskt erfarte *ikke* å oppnå sine delmål. Dette kan ses i lys av at innføring av e-demokrati ikke bare impliserer ny struktur, men også handler om en tidkrevende holdnings- og kulturendring hos aktuelle målgrupper. Et e-demokratiprojekt er derfor også et organisatorisk endringsprosjekt. Spesielt er dette tilfelle når prosjektet er omfattende og inkluderer mange forhold. Et dilemma i den forbindelse er at d:mo-konseptet ikke tillot at prosessen tok den tiden dette vil ta. Et annet sentralt moment er at projektskissen unnløt å fokusere på potensielle utfordringer, idet hovedfokus alene var på progresjon og det ble tatt for gitt at den formelle strukturen ville fungere i praksis. D:mo manglet dermed den fleksibiliteten som er nødvendig for å kunne *fange opp* og *tilpasse seg* de mange elementene som ligger utenfor et prosjekt og dets ledelse å kontrollere (Parvez 2003, Heeks 1999 og Heeks & Bhatnagar 1999). I tillegg kan det fremholdes at fravær av kommunens kritiske tilnærming til den kommersielle IT-aktøren i den innledende fase³⁶ medvirket til at prosessen stoppet opp. Årsaken til manglende kritisk tilnærming var at konseptets forhåndsdefinerte struktur *trollbandt* de kommunale aktører, så de bare så i den retningen som konseptet foreskrev (Segaard 2008b:396). Organisatorisk kreativitet ble hindret fordi d:mo-konseptet ikke var tilstrekkelig fleksibelt og ikke inkluderte hensyn til endringer eller uforutsette kontekstuelle forhold.

I motsetning til rasjonelle implementeringsstrategier for omfattende lokale IKT-prosjekter viser flere empiriske studier betydningen av en inkrementell – skrittvis – implementeringsstrategi. Christensen & Aars (2005:28) viser til suksesshistorien, Kvam-prosjektet, som de sammenligner Modalen-prosjektet med og skriver:

I Kvam har satsingen på ny teknologi skjedd skrittvis og med en praktisk orientert tilnærming. Målene og ambisjonene har blitt til underveis, fokus har blitt lagt på innholdet og ikke teknologien i seg selv som tilfelle var i Modalen (Christensen & Aars 2005:28).

I Segaards avhandling beskrives suksessen til den danske kommune, Odder, på tilsvarende måte som en delvis konsekvens av inkrementell prosjektimplementering (Segaard 2009a). Prosessen hadde karakter av inkrementell ad hoc-

36. Kommunen utviklet underveis i prosessen en stadig mer reflektert og kritisk tilnærming til IT-aktøren, bl.a. støttet opp av tilføring av nye ideer (Møreforskningens evaluering) samt organisatorisk læring (Segaard upublisert B).

planlegging, hvor mål ble definert underveis og evalueringer ble gjort gjennom uformelle kanaler, når det ble ansett som nødvendig. Denne fremgangsmåten er i samsvar med det som Heeks (1999:104) omtaler som et viktig virkemiddel for å oppnå suksessfull systemintroduksjon, nemlig *inkrementalisme* som innebærer gradvis prosjektimplementering og tilpasning til kontekstuelle forhold. I tillegg var en kritisk og reflektert tilnærming til den eksterne IT-aktøren og dennes arbeid også et kjennetegn ved Odder kommunes arbeid med e-demokrati – og spesielt i det daglige arbeidet. Prosjektgruppen evaluerte på uformelt grunnlag IKT-ekspertisens rolle og bidrag, samtidig som prosjektgruppen selv utformet forslag til hvordan hjemmesidens demokratiske innhold kunne utvikles. På den måten satte kommunen premissene for og kontrollerte implementeringsprosessen, prosjektets demokratiske innhold og den tekniske ekspertisen. Det som ikke var til stede i kommunens arbeid med innføring av e-demokrati var derimot langsiktig rasjonell planlegging (men drømmene om et omfattende og betydningsfullt e-demokrati har alltid vært til stede, Seggaard 2008b).

Det kan argumenteres for at Odders inkrementelle tilnærming til implementering og utvikling av e-demokrati sammen med den øverste ledelses bifall åpnet opp for og muliggjorde at kommunens webmaster fikk spillerom som ildsjel og entreprenør i prosessen. Betydningen av at ledelsen og de organisatoriske rammebetingelsene gir plass til ildsjeler og entreprenører – pådriverfunksjonen (Holbek 1993) – i implementering av lokalt e-demokrati kan være stor fordi kombinasjonen teknologi og demokrati tilfører noen utfordringer (internt så vel som eksternt), som ikke lar seg kontrollere gjennom forhåndsdefinerte strukturer og virkemidler. En lokal ildsjel brenner ikke bare for ideen, men har også den kunnskapen om kontekstuelle forhold samt den uformelle kontaktflaten som er nødvendig for å vinne troverdighet og oppslutning. Dette var nettopp tilfellet i Odder hvor webmasteren fremsto som en pådriver gjennom hele prosessen. Dette illustrerer samtidig sammenhengen mellom de to dimensjonene med prosjektimplementering, kompetanseforankring og arbeidsmodell. Tabell 5 summerer opp prosjektimplementering som et analytisk rammeverk og plasserer de seks prosjektene i dette.

Tabell 5. Prosjektimplementering som analytisk rammeverk

		Kompetanse	
		Outsourcing	In-house
Prosjektimplementering	Prosjektmodell	D:mo Multimedia@Modalen Ung Agenda Larvik* Birkenes/Lillesand*	Kandidat- blogg E-initiativ
	Arbeidsform		
	Inkrementalisme		

*Prosjektet er en del av *Demokrati, ungdom og IKT* jf. kapittel 3.

Lokale omgivelser

Lokale omgivelser. Strategi i forhold til lokale omgivelser vil her bli relatert til hvorvidt et gitt e-demokratiprojekt dekker et ikke-tilfredsstilt behov. Oppmerksomheten rettes dermed mot *markedssituasjonen* for lokale e-demokratiprojekter og hvordan de involverte aktører/kommunen eventuelt kan håndtere denne gjennom strategisk handling. I denne sammenhengen vil fokus bli rettet mot tilbudet av andre elektroniske (online) så vel som offline kanaler for lokaldemokratisk engasjement. Det kan være bruken av sosiale medier (f.eks. Facebook, Twitter og blogger), lokalaviser (elektronisk og/eller i papirformat) eller vanlige fysiske møteplasser. Tanken er at e-demokrati kan betraktes som en arena for informasjon og samfunnsengasjement på linje med andre mediale arenaer og derfor inngår i et mer eller mindre konkurranselignende forhold.

Argumentet er, at en kommune som ønsker å utvikle og implementere et lokalt e-demokrati må forholde seg aktivt til sine omgivelser for å lykkes. Det kan forventes at et e-demokratiprojekt som opererer i omgivelser preget av *hard konkurranse* om de samme deltagerne, alt annet likt vil ha et vanskeligere utgangspunkt for å lykkes enn et e-demokrati som opererer i et monopollignende marked eller i et marked preget av svak konkurranse mellom ulike medier/arenaer for deltagelse. Et alternativ til konkurranse kan for eksempel være at kommunen inngår et strategisk *samarbeid* med andre aktører eller utvikler sin egen nisje innen e-demokrati.

Lokale omgivelser – diskusjon av konkrete prosjekter

Christensen & Aars illustrerer i sin evaluering av prosjektet i Modalen veldig godt hvilken betydning den lokale konteksten kan ha for lokale e-demokratiprojekter, idet de konkluderer at «[k]ommunen var passe stor for teknologileverandørene, men for liten til at demokratiet eller lokalforvaltningen hadde behov for å gå online» (Christensen & Aars 2005:27). De peker her på at den lokale konteksten for prosjektet i form av kommunestørrelse (350 innbyggere) er et sentralt forhold for å forstå den manglende suksess. Det var simpelthen ikke et grunnlag for den storsatsing som kommunen – og spesielt de kommersielle IT-aktørene – satte i gang. Forholdene var ikke større enn at etterspørselen på dialog med kommunen – politisk så vel som administrativt – kunne tilfredsstilles gjennom tradisjonelle kommunikasjonskanaler og det lokale samvirkelaget (Christensen & Aars 2005:15). På den måten var konkurransen hard og det ble i Modalen ikke utarbeidet en vedvarende strategi for å imøtegå denne konkurransen. Det samme var tilfelle i Molde, der den etablerte lokalpressen og særlig papirutgaven til Romsdals Budstikke utgjorde en vesentlig konkurrent til d:mo. Politikere forholdte seg heller til de tradisjonelle arenaer for dialog og deltagelse enn til d:mo som en ny mulighet – det var

en prioritering som var grunnet på det inntrykket at d:mo hadde få brukere og at det var mer effektivt å gå til avisen (Segaard 2008c). Det var i den sammenheng et tema i prosjektgruppen om d:mo skulle inngå et strategisk samarbeid med nettopp Romsdals Budstikke, men etter et par møter med avisredaksjonen ble denne ideen lagt bort. At samarbeid eller det å spille på lag med lokale medier – og særlig pressen – kan være en effektiv strategi i arbeidet med å forankre lokalt e-demokrati finnes det flere eksempler på. Kandidat-blogg-prosjektet i Vestfold inngikk et samarbeid med Tønsbergs Blad ved at overskriftene på de ti siste overskriftene ble publisert på avisens nettside. Ifølge evalueringen bidro dette til å gi liv til bloggene. I evalueringen av e-initiativprosjektet blir det likeså pekt på mediernes betydning ved at de fanger opp forslagene og dekker en større del av prosessen (Lorentzen & Winsvold 2008:5) og videre at «[d]e fleste initiativtakere melder om at de har fått kjennskap til ordningen gjennom lokalavisen» (Lorentzen & Winsvold 2008:37). Det var i prosjektet ikke inngått noe formelt samarbeid med mediene, man kan snarere snakke om et uformelt samarbeid. Betydningen av en slik spillovereffekt samt proaktive strategier for å redusere markedskonkurransen – og dermed bedre vilkårene for e-demokrati – understrekes også i Segaard (2008c:350):

I Odder forekom det at være et monopollignende marked for lokal debat. Baggrunden er, at Odder Kommune tog initiativ til og iværksatte et samarbejde med lokalavisen, Odder Avis (gratis husstandsomdelt avis uden eget e-debatforum), som i praksis indebar, at et læserbrev i avisen umiddelbart blev publiceret på kommunens e-debatside (Odderdebat). Dette muliggjorde en kontinuerlig debat, som ikke blev opsplittet og bremset af, at Odder Avis kun udkom en gang om ugen. Den konventionelle avisdebat og Odderdebat supplementerede på den måde hinanden. De holdt hinanden i gang, og mens Odderdebat var god på de store sager, var Odder Avis bedre på den daglige debat. Derudover satsede Odder Kommune gennem ansættelse af en journalistuddannet informationschef på daglig elektronisk nyhedsformidling, hvor der heller ikke var meget konkurrence. Samarbejdet mellem Oddernet og dens vigtigste konkurrent skabte dermed en monopollignende situation i Odder, som var til fordel for den lokale samfundsdebat generelt og kommunens e-debat specifikt.

Det er litt i samme perspektiv at Odder kommunes strategi med hensyn til sosiale medier og særlig Facebook kan forstås. Som nevnt i forrige kapittel var en av årsakene til kommunens offensive strategi for å integrere Facebook i sitt informasjons- og kommunikasjonsarbeid en erkjennelse av at kommunens hjemmeside (og særlig OdderWeb) ikke kunne konkurrere med de mulighetene som blant annet de sosiale mediene tilbyr. Kommunen måtte derfor gjøre noe aktivt for å hindre at målgruppene «forsvant». Det at kommunen på den måten forholder seg aktivt til de sosiale mediene som en konkurrent i omgi-

velsene er uttrykk for en strategisk handling. I evalueringen fra ungdomsprosjektene i Larvik, Øvre Eiker og Birkenes/Lillesand poengterer også Vestby (2009) at konkurranse fra andre nettsamfunn ville blitt en utfordring. Prosjektene – som samtlige hadde som hensikt å utvikle egne nettportaler for ungdom – var at man ønsket å kombinere politisk informasjons- og dialogtjenester med en sosial møteplass. Dette var også gjeldende for www.ungagenda.no i Agder. At ungdomskontakten i Øvre Eiker etablerte seg på Facebook er interessant i så måte: Man går dit ungdommen er i stedet for å prøve å rekruttere ungdom til en side som aldri ville kunne konkurrere med det geografisk grenseløse nettsamfunn. Tabell 6 summerer opp lokale omgivelser som analytisk rammeverk og plasserer de seks prosjektene i dette.

Tabell 6. Lokale omgivelser som analytisk rammeverk

		Konkurranse	
		Svak	Hard
Omgivelser	Ikke samarbeide		D:mo Multimedia@Modalen* Ung Agenda Larvik** Øvre Eiker** Birkenes/Lillesand**
	Mediestrategi		
	Samarbeide	Kandidatblogg E-initiativ	

*Selv om Multimedia@Modalen fikk verdenspressens oppmerksomhet i den innledende fase, var dette ikke en vedvarende strategi motivert av markedsforholdene. Derfor plasseres prosjektet i denne rute.

**Prosjektet er en del av *Demokrati, ungdom og IKT* jf. kapittel 3

Et særlig blikk på de rene ungdomsprosjektene.

Demokrati, Ungdom & IKT inkluderte ungdom fra fire lokalsamfunn/kommuner, mens *Ung Agenda* skulle ha ungdom i begge Agderfylkene som målgruppe. Når vi her retter et særlig blikk på disse prosjektene er det av tre årsaker. For det første letes det etter metoder for generell politisk inkludering av unge, og i den sammenheng er disse IKT-baserte tiltakene av særlig interesse. For det andre arbeidet disse prosjektene på ulike måter og involverte ulike aktører. For det tredje er det et faktum at disse prosjektene stort sett ikke nådde lenger enn til planlegningsstadiet og konkrete e-metoder ble kun i lite omfang realisert. Hva kan forklare dette? Som det vil fremgå vil flere av de momentene som er trukket frem i den forutgående analyse bli bekreftet.

Samtlige prosjekter hadde som mål å øke ungdoms politiske engasjement gjennom IKT-satsing. Middelet for å oppnå dette var å få på beina en lokal eller regional nettside/nettportal rettet mot ungdomspopulasjonen. For samtlige av ungdomsprosjektene har det vært et uttalt mål at nettsidene skulle inneholde politisk informasjon – men også annen relevant ungdomsinformasjon, som velferdstjenester, aktivitetstilbud i lokalsamfunnet. Med unntak av prosjektet i Lillesand/Birkenes skulle nettsidene også fremme nettdialog mellom ungdom, men også mellom ungdom og politikere. Men det ubønnhørlige faktum er at samtlige prosjekter strandet uten å få en nettside/portal opp å gå.

Drøftingen her vil fokusere på hva de uttalte behovene for å etablere prosjektene var – og hvorfor ikke noen av dem lyktes.

Var det behov for en ungdomsfokusert IKT-satsing?

Ettersom ingen av prosjektene lyktes i siste runde kan man spørre seg om det var (og er) behov for ungdomsrettede tiltak knyttet til e-demokrati.

Som vi tidligere var inne på må disse prosjektene ses i lys av et generelt fokus mot politisk inkludering av ungdomsgenerasjonen blant lokale og sentrale myndigheter. Prosjektene var initiert av lokale myndigheter, men kommunen arbeidet allerede med utviklingsprosjekter knyttet opp mot sentrale myndigheter. Blant annet var både kommunene Lillesand og Birkenes allerede involverte i BLDs *Utviklingsprosjekter for styring av oppvekstmiljø*, der ett av temaene var økt medvirkning fra barn og unge. Ung Agenda var også en del av en større satsing på eDemokrati i Agder og mottok økonomisk støtte fra KRD og de to fylkeskommunene.

For Øvre Eiker og Larvik lå der ingen økonomisk insentiver for å drive prosjektene. Det var ingen prosjektmidler til å utvikle og gjennomføre prosjektet, og slik sett synes motivasjonen å være et reelt behov for å finne nye metoder for politisk inkludering av unge. Dette behovet ble også lokalt i særlig grad målbært av de ungdommer som var sterkt involvert i planlegging og utformingen av prosjektene, medlemmene i Larvik og Øvre Eikers kommuna-

le (barne- og) ungdomsråd. Disse medlemmene framsto som viktige drivkrefter bak satsingen.

I Lillesand og Birkenes var det derimot satt av prosjektmidler til å drifte prosjektet, og her ble elever på to ungdomsskoler involvert. Prosjektet må sies å være drevet fram i større eller mindre grad av engasjerte lærere, som også så dette som et læringsutbytte for elevene.

Mens disse tre prosjektene bar preg av «prøving og feiling», bar Ung Agenda i Agder preg av å ha en mer profesjonell prosjektledelse, med egne lønns- og prosjektmidler. Her lyktes det imidlertid ikke å inkludere ungdom i planleggingsarbeidet. Ungdomspartiene fattet liten interesse for prosjektet, og man antok at ungdoms synspunkter kunne ivaretas gjennom kunnskapsrapporter basert på fokusgruppeintervjuer. I fokusgruppene ble både ungdoms politiske engasjement og synspunkter på en eventuell IKT-satsing tematisert.

Det ser imidlertid ikke ut til at graden av ungdomsinvolvering, prosjektorganisering eller prosjektledelse ble avgjørende for om prosjektene lyktes eller ikke. Det som imidlertid ble tydelig i samtlige prosjekter var at ungdom selv opplevde et behov for mer politisk informasjon og dialog. Vi skal derfor gå nærmere inn på hva som ligger bak disse behovene da dette vil danne grunnlaget for den videre drøftelsen og våre anbefalinger for videre IKT-satsing.

Behovet for økt informasjon

Ungdom som var involvert i de ulike ungdomsprosjektene var tydelige på at det var et stort behov for å få oppdatert og relevant politisk informasjon (Vestby 2009, Nilsen m.fl. 2007, Sæbø 2007b). Ungdoms uttalte behov for politisk informasjon har nok sammenheng med de forventninger som stilles til dem som meningsbærende aktører. Framveksten av lokale ungdomsråd det siste tiåret har ikke bare gitt ungdom forventninger om å være en gruppe som mener noe, men også en gruppe forvaltning og politiske myndigheter faktisk er pliktige til å høre på (FNs barnekonvensjon § 12, se FN 1989). Ytterligere prosesser for å inkludere unge i demokratiet er også på trappene, som blant annet prøveordning for senking av stemmerettsalder fra 18 til 16 år. En satsing på politiske integreringstiltak av ungdom knyttet både til deltagerdemokratiske idealer og valgdemokratiet, fordrer imidlertid at ungdommene innehar *kunnskap* om hvordan det politiske systemet fungerer samt at kanaler for faktisk politisk *deltagelse* er tilgjengelige for dem (se blant annet Goul Andersen 2004). Dette fordrer at der finnes lett tilgjengelig informasjon om både politikk og samfunnsliv forøvrig. Pr i dag synes slik informasjon å være en mangelvare. I sin analyse av Agder-mediernes dekning av ungdomsrelaterte saker i forkant av valget 2007, viste Sæbø (2007a) at ungdom har lite å hente fra dagspressen. Heller ikke de politiske partiene i Agder syntes å være opp-tatt av målrettet informasjon til førstegangsvælgerne (ibid.). Sett i lys av nyere

studier er dette er paradoks. I sin studie av valgdeltagelse og ny teknologi, viser Karlson (2008) at ungdom i langt større grad enn voksne bruker partienes hjemmesider for å innhente informasjon.

Også Vestby (2009) viser i sin evalueringsstudie at de involverte kommunenes hjemmesider i svært liten grad rettet informasjon til sine unge borgere. Den informasjonen som fantes på disse sidene opplevdes av ungdommene som både vanskelig tilgjengelig og lite relevant (Vestby 2009). Dette betyr at ungdommen, som vist i Vestbys (2009) rapport, benytter seg i liten grad av Internett generelt for å holde seg oppdatert og skaffe seg lokalpolitisk informasjon. Dette synes å ha lite med teknologien å gjøre, men med hvordan de politiske sakene innholdsmessig blir presentert. Som Vestby (2009:31) poengterer: «Saksframlegget er en barriere».

Som både Sæbø (2007a) og Ung Agendas prosjektleder er inne på, er ungdom kompetente nettbrukere. De finner og bruker informasjon som de anser for relevant og kvalitetsmessig god. Ungdoms bruk av ny teknologi for innhenting av all type informasjon, framstår slik sett som en rasjonell og relevant begrunnelse for å satse på målrettet politisk informasjon på nettet.

Behovet for økt dialog

Den andre uttalte målsettingen med nettsatsingen var å skape en interaktiv debattsider på nettet – en nettbasert politisk dialog (Vestby 2009, Ung Agenda 2007). Ideen bak var først og fremst å koble ungdom og lokalpolitikere sammen gjennom nettbaserte debatter. Den tenkte gevinsten var todelt. På den ene siden vil politikere bli holdt orientert om saker ungdom er opptatt av, samt få tilgang deres synspunkter. På den andre siden vil dette være en lett tilgjengelig og direkte påvirkningskanal for ungdom overfor lokalpolitikere. I de kommuner der ungdomsrådene var involvert i IKT-satsingen var det også en tredje motivasjon: Å bygge opp en dialogkanal som kunne knytte ungdomsrådet til de ungdommene de skulle representere.

Da ingen av de aktuelle nettsidene ble realisert fullt ut, fikk man heller ikke prøvd ut den nettbaserte dialogformen. Likevel framstår tanken bak som høyst rasjonell: Ungdom er storkonsumenter og kompetente brukere av nettet – og i motsetning til å skrive avisinnlegg eller engasjere seg i politiske organisasjoner, framstår nettbaserte dialogfora som et tilgjengelig lavterskeltilbud for politiske meningsytringer.

Likefullt viser erfaringene fra prosjektkommunene at allerede etablerte dialogtjenester på nett i svært liten grad blir benyttet – det være seg voksne eller ungdom. Flere av Vestbys (2009) informanter fremhevet også verdien av den fysiske kontakten med politikere, å møte dem og diskutere ansikt til ansikt. Slike konkrete fysiske møteplasser ble også etterlyst av informantene i den ene studien fra Agder (Sæbø 2007b). Det er med andre ord ikke nok å legge

saker ut på nettet, og i den grad det gjøres, må sakene presenteres på en måte som gir grunnlag for debatt. Så lenge sakene ikke gjøres relevante for ungdom (og for så vidt for voksne) er det dermed ikke relevant å delta i nettdialoger – eller debatter med lokalpolitikere. Likevel er det godt mulig at en tilpasset dialogtjeneste for ungdom kunne lykkes. Men dette avhenger jo ikke bare av meningshungrige unge. Det fordrer også et politikerlaug som faktisk er villige og ser verdien av å være tilgjengelig via nettet. Vestbys konklusjon er at få politikere i prosjektkommunene var særlig opptatt av dette. De forsøkene som var gjort, hadde strandet, også på grunn av laber interesse blant innbyggerne.

Utgangspunktet for ønsket om nettbasert dialog var en unison tilbakemelding fra de unge informantene i de ulike prosjektene: Det er et underskudd på dialog mellom ungdom og politikere. Opplevelsen av utilgjengelige politikere var det ikke bare de ikke-aktive unge som rapporterte, men også blant de unge som var involvert i lokale ungdomsråd.

Oppsummeringsvis kan det hevdes at IKT-satsingene lokalt hadde som målsetting å dekke noen grunnleggende behov med tanke på politisk integrering av ungdom: øke tilgangen til relevant politisk informasjon og skape et nytt virtuelt rom for meningsutveksling mellom ungdom på den ene siden og mellom ungdom og politikere på den andre.

Når drømmene er et nummer for store: Årsaker til at IKT-satsingen ikke lykkes

Det er ikke lett å gi ett svar på hvorfor de ulike ungdomsfokuserte prosjektene ikke lykkes i å skape nettportaler for ungdom. Lokale variasjoner i prosjektmålene, voksnes ulike roller som prosjektledere, forskjeller i den praktiske og politiske organisering og implementering er noen forhold som bidrar til å gjøre svarene sprikende. Likevel kommer det til syne noen fellestrekk. Disse kan samles i fire hovedpunkter:

- Overambisiøse planer
- Undervurdering av behovet for kompetanse og ressurser
- Voksnes rolle
- Manglende lokal forankring av prosjektene

Å favne for bredt

Det er grunn til å hevde at samtlige av prosjektene hadde drømmer som var noen nummer for store. Ingen av prosjektledelsene evnet å relatere IKT-satsingen som et hjelpemiddel i allerede etablerte og demokratiske strukturer. Slik sett framstår samtlige prosjekter som bredt orienterte, i motsetning til fokuserte. Nettportalene skulle ikke bare tilfredsstillende behovet for økt politisk

informasjon og dialog, men det skulle være lokale/regionale nettsamfunn rettet mot ungdom generelt – politisk interessert eller ikke. For de involverte ungdommene både i Larvik, Øvre Eiker og Birkenes/Lillesand, var motivasjonen nettopp ønske om en informasjonskanal for «alt som skjer» (Vestby 2009). Ideelt sett skulle nettportalen også være åpen for dialoger, meningsutveksling og chatting ungdom seg imellom – som et slags lokalt/regionalt nettsamfunn som inkluderte elektronisk oppslagstavle, elektronisk velferdstjeneste og elektronisk politikkinformasjon.

Av Vestby (2009) ble det reist spørsmål om slike nettportaler kunne konkurrere med allerede eksisterende nettsamfunn som Facebook, Nettby, MySpace o.lign. I de senere måneder har også Twitter blitt en arena for kortere meningsytringer og oppdateringer.

Tidligere erfaringer med offentlig initierte nettportaler for ungdom levner lite håp. Få eller ingen har lyktes i å være aktuelle over en lengre tidsperiode. Inspirasjonssiden for flere i 2005: www.hamarungdommen.no, var i forkant av valget 2009 ute av drift. En rask gjennomgang av et knippe fylkesbaserte nettportaler viser at bare tre av syv hadde oppdatert informasjon forut for valget i 2007. De resterende fire hadde over ett år gammel informasjon. Dette underbygger ytterligere Vestbys poeng med at de raske skiftene i teknologi og ungdoms hvileløse nettvandringer, gjør det ekstra utfordrende å etablere sider med lang levetid.

Manglende kompetanse på planleggingsstadiet og ressurser for drifting

Samtlige prosjekter kom langt i planleggingen av nettportal for ungdom – noen fikk sidene oppe å gå – men ingen har klart å ivareta et visst aktivitetsnivå på dem.

- I Larvik ble nettportalen for ungdom realisert, men ikke innenfor rammen av det opprinnelige prosjektet. En revitalisering i 2008 bidro til at Larvik Ungdomsråd i fikk sin egen nettside www.l-ur.no. Denne ble lansert, men det har ikke vært noen trafikk på denne siden 2008.
- I Øvre Eiker ble en nettportal planlagt, men aldri realisert.
- I Birkenes/Lillesand ble i 2004 www.blub.no etablert, en lokal «nettavis» som var mye besøkt, primært av skoleelever, første driftsår. Siste oppdatering på nyhetssiden er datert juni 2005.
- For prosjektet Ung Agenda ligger alt klart. Webdesign er utviklet og domenenavnet er registrert. Portalen er aldri kommet i drift.

Flere av prosjektene har tatt i bruk profesjonelle webdesignere for å få en tiltalende side for ungdom. Erfaringer viser imidlertid at få kommuner er i stand

til å drifte, vedlikeholde og fornye slike nettsider. Flere av prosjektene har ikke tatt høyde for hvor kostnads- og tidskrevende dette er, og det ser ikke ut til å ha vært høyt på agendaen da implementering av tiltakene ble diskutert internt.

Uklar prosjektledelse og voksenrolle

I de tre mer eller mindre ungdomsstyrte prosjektene (Larvik, Øvre Eiker og Birkenes/Lillesand) var det voksne knyttet til prosjektene. Dette var enten ansatte i forvaltningen eller lærere. Det viste seg at disse rollene var viktige for kontinuiteten i prosjektet. I de tilfellene der de voksne prosjektledere sluttet, var der ingen til å drive prosjektene framover. De involverte unge var enten der i kraft av å være skoleelever eller ungdomsrådsmedlemmer, og hadde således begrensede ressurser til å gjennomføre prosjektene rent praktisk. Når utviklings- og implementeringsprosessen trakk ut i tid, kom det nye elever og nye rådsmedlemmer til. Disse hadde ikke det samme eierforholdet til prosjektet som de unge initiativtakerne. Når det heller ikke var voksne som hadde i sin stillingsinstruks å følge opp prosjektet, var der ingen som kunne ivareta kontinuiteten.

Erfaringene viser at det ikke er tilfredsstillende å basere slike IKT-prosjekter på frivillig dugnadsinnsats fra ungdom. Erfaringene har vist oss at dette ikke er tilstrekkelig når man er avhengig av å ivareta en kontinuitet og ikke minst for drifting og oppdatering av slike nettsider. Vestby (2009) mener at prosjektpådriverrollen i både Larvik, Øvre Eiker og Birkenes/Lillesand var undervurdert. En slik pådriver må ikke bare besitte nødvendig teknologisk og digital kompetanse. Dette må være en person som også har forståelse for ungdoms rett til å ytre seg, har en grunnleggende forståelse for demokrati, har sosial kompetanse overfor ungdom og ikke minst er i besittelse av kunnskap om lokalmiljøet/kommunen.

Snever forankring av prosjektet i lokalomgivelsene

Det framstår som noe overraskende at ingen av prosjektene i særlig grad har oppsøkt de tradisjonelle ungdomspolitiske organisasjoner, som ungdomspartiene og andre politiske interesseorganisasjoner, for å inkludere og samarbeide om en overordnet satsing på IKT og politikk. Man kan også undre seg over hvorfor man i Agder bare rettet blikket mot moderpartienes nettsatsing overfor unge velgere (Sæbø 2007a), men ikke så på ungdomspartiernes nettsider, de som har som målsetting å rekruttere unge til sine rekker. Vi har foretatt en rask gjennomgang av ungdomspartiernes nettsider i Agder. I forkant av lokalvalget i 2009 hadde både Sosialistisk Ungdom, Fremskrittspartiets Ungdom,

Senterungdommen og AUF egne og oppdaterte nettsider både i Aust-Agder og Vest-Agder.³⁷ Ser vi utenfor partikanalen, hadde for eksempel Natur og Ungdom både i Aust- og Vest-Agder egne sider med oppdatert informasjon om regionale miljøsaker. Slike nettsider har ikke blitt koblet opp mot noen av de omtalte IKT-satsingene.

Disse tradisjonelle organisasjonskanalene blir av fokusgruppeinformantene fra Agder sett på som viktige kanaler for politisk deltagelse og påvirkning (Sæbø 2007a, Nilsen m.fl. 2007). I likhet med tidligere forskning (se blant annet Ødegård 2009) fortalte disse om stor tiltro til valgkanalen og andre frivillige ungdomsorganisasjoner for å oppnå noe politisk. Samtidig opplevdes disse kanalene som fjerne for ungdom generelt.

Kunne en involvering av slike etablerte politiske organisasjonsmiljøer i IKT-satsingene bidratt til å skape en ny arena for dialog og dermed minske avstanden mellom de etablerte politiske ungdomsmiljøer og ungdom generelt? Spørsmålet står ubesvart her, men det viser at de planlagte IKT-prosjektene i liten grad så ut til å være forankret i de lokale omgivelser og kanaler for demokratisk deltagelse generelt.

Avsluttende merknad. Forankring som en suksessbetingelse

Et vellykket e-demokrati kan sies å være et e-demokrati som lykkes med å mobilisere sine målgrupper til deltagelse i demokratiske prosesser. Men suksess i form av resultater kommer ikke av seg selv. Som denne rapportens analyse og beskrivelser viser, har faktisk målrealisering en viss sammenheng med hvorvidt prosjektimplementeringsfasen lykkes. Og særlig hvorvidt aktørene forholder seg til vilkårene for det gitte e-demokratiprojektet gjennom mer eller mindre bevisste strategier. Det er vår oppfattelse at et vellykket lokalt e-demokrati forutsetter at de forskjellige strategivalg sikrer *legitimitet*, *troverdighet* og dermed *forankring* av prosjektet. Dette ved å vise e-demokratiets *relevans* i den lokale konteksten – og spesielt i den lokalpolitiske konteksten. Den gode strategi antas å være en strategi som oppfyller dette. Med begrepet *forankring* vil vi samtidig understreke betydningen av tilpassning og kontekstualisering. For at et lokalt e-demokrati skal oppnå forankring er det en forutsetning at det tilpasses sin kontekst. Dette bør avspeiles i konkrete strategier knyttet til både prosjektets underliggende mål- og middelfore-

37. Videre hadde KrFU egne sider for hvert fylkeslag, men informasjonen begrenser seg til kontaktinformasjon til fylkesstyrene. Unge Høyre og Rød Ungdom hadde ingen egen nettsider for Agderfylkene i forkant av lokalvalget 2009.

stilling, organisatoriske implementering og omgivelser. Samtidig må disse tre aspektene ses i forhold til hverandre.

Gitt betydningen av kontekstualisering kan det være vanskelig å snakke om entydige suksessbetingelser og effektive strategier for utvikling og implementering av lokale e-demokratiprojekter. Dette er noe vi vender tilbake til i rapportens siste kapittel. Det betyr allikevel ikke, at det er umulig å trekke frem noen generelle forhold som kommuner og andre involverte aktører i lokale e-demokratiprojekter bør reflektere over og forholde seg aktivt til gjennom sine strategivalg.

For det første innebærer det å *gjøre prosjektet til kommunens prosjekt*, både organisatorisk og teknologisk, samt at prosjektet er tilpasset lokale forhold og utviser en form for intern forankring og institusjonalisering. For det andre henger dette sammen med *hvem* som fronter prosjektet. Er det kommunens egne folk som fremstår som sentrale aktører eller er det folk utenfra, for eksempel eksterne IT-aktører? Dette kan ha betydning for prosjektets legitimitet. For det tredje kan det å sikre *lokal(politisk) forankring* av e-demokratiprojektet gjennom formell, politisk tilslutning være en sentral betingelse i den sammenhengen. Har politikerne først gitt en formell tilslutning til prosjektet, så vil det være vanskeligere senere å snu og komme med unnskyldninger for ikke å delta og (finansielt) støtte opp om prosjektet i praksis. Betydningen av økonomisk handlekraft må ikke ignoreres – men heller ikke overdrives. Samtidig vil formell politisk tilslutning også ha en signalverdi overfor omgivelsene og ikke minst målgruppene som kan bidra til å underbygge prosjektets legitimitet og derved stimulere til interesse og deltagelse. Det å bygge videre på noe eksisterende fremfor å ha store ambisjoner om å etablere noe helt nytt – teknisk så vel som demokratisk – gjennom implementering av e-demokrati er enn videre et aspekt som i denne rapporten trekkes frem som et forhold, involverte aktører bør reflektere over. Fallgruvener er som regel større og ikke minst ukjente når man begir seg inn i nytt farvann.

For et e-demokratiprojekt som er direkte relatert til en kommune kan det videre anbefales at kommunen *betrakter sitt lokale e-demokrati i sammenheng med sin rolle som tjenesteinstitusjon*. Begrunnelsen er, at borgere generelt er mer opptatt av kommunal service enn kommunal politikk. Ved å vise sammenhengen mellom lokaldemokrati og service, vil borgerne i større grad kunne forstå relevansen av å delta i e-demokratiet. Å gjøre prosjektet til kommunens prosjekt innebærer videre en oppfordring til ikke alene å satse på frivillig dugnadsarbeid, selv om det kan være en attraktiv løsning ut fra økonomiske og idealistiske hensyn.

Implementering av prosjekter vil i varierende grad være avhengig av *personlig engasjement*. En engasjert pådriver vil kunne overføre sitt engasjement i prosjektet til andre og dermed sikre legitimitet. Særlig vil dette være et gode i de tilfelle der prosjektets suksess betinges av en endring i vaner og holdninger. Spørsmålet er hvordan dette personlige engasjement skapes – ildsjeler

henger sjelden på trær. En av flere forutsetninger er at ledelsen og de organisatoriske rammebetingelsene gir plass til pådriveren. Dette henger sammen med enda et mulig kjennetegn ved den gode strategien, nemlig betydningen av et *fleksibelt og åpent prosjekt*. Implementeringsprosessen og prosjektet må kunne respondere på endringer i konteksten og den dynamiske utvikling, som utspiller sig på IKT-feltet. Det skal være plass til de gode ideer, som dukker opp underveis, og det skal være mulig å tilpasse seg endringer og nye muligheter i omgivelsene. Dette forutsetter en skrittvis iverksettelse, samt at nye ideer, mål og samarbeidsformer oppfanges underveis og tilpasses den lokale konteksten. Dermed også sagt, at et ferdig utviklet konsept som innebærer langsiktig planlegging med stramme tidsfrister og mange forhåndsdefinerte mål og midler kan være en iverksettelsesbarriere. Spesielt er dette viktig å ha i mente når e-demokratiprojektet er omfattende med ambisiøse mål på mange områder og involverer mange ulike aktører gjennom nettverksorganisering. I det motsatte tilfelle, der prosjektet er avgrenset i omfang og involvering av ulike aktører er begrenset, kan det være gode argumenter for å ha en mer rasjonell tilnærming til utvikling og implementering.

Endelig, eksternt og kommersiell IKT-ekspertise er ofte nødvendig i implementering av lokalt e-demokrati. I den forbindelse er det viktig å være bevisst på betydningen av lokalkunnskap: å forstå den kommunale arena, det politiske spill, ulike målgrupper, omgivelsene eller motsetningen mellom *kommersielle hensikter og ideelle, demokratiske hensikter*. Dette fordrer samtidig en demokratisk bevissthet, hvilket innebærer at aktørene har gjort seg noen tanker om hvilke demokratiske aspekter prosjektet skal underbygge – eller strebe etter – hvilket også må ses i forhold til omgivelsene. I relasjon til omgivelsene for lokale e-demokratiprojekter påpeker den forutgående analysen betydningen av å være realistisk i forhold til det reelle etterspørselsbehov (på demokratiske deltagelsesarenaer) samt å tenke igjennom hvordan prosjektet kan tilnærme seg «markedet» på en strategisk måte.

Suksess eller fiasko. En avsluttende konklusjon

Forankring er nøkkelen dersom lokalt e-demokrati skal lykkes. Det er vårt hovedbudskap i denne avsluttende konklusjon.

Når vi nå trekker frem noen sentrale momenter for lokalt e-demokrati, er hensikten ikke å skissere en *best praksis* som gir en standardisert oppskrift på hvordan arbeidet bør gjøres rundt om i norske kommuner. Best praksis-konseptet ignorerer betydningen av tilpasning til den lokale konteksten for et gitt e-demokratiprojekt, og det er nettopp en slik lokal tilpasning denne rapporten har trukket frem som et viktig moment. Tilpasning forutsetter en form for forankring som handler både om *institusjonell forankring* og *teknologisk forankring* så vel som *prosjektforankring*.

Bakgrunnen for denne konklusjonen er erfaringer fra og evalueringer av konkrete e-demokratiprojekter i kommune-Norge som i rapporten er blitt analysert i lys av nordisk og internasjonal faglitteratur. De seks e-demokratiprojektene som her er diskutert, ser i liten grad ut til å ha styrket samfunnsborgernes deltagelse i lokaldemokratiet. Som flere av prosjektene illustrerer, er politisk sosialisering og integrering prosesser som oppstår gjennom sosial samhandling. Politisk engasjement spirer og gror i møte med andre. For mange er politisk deltagelse ikke ensidig knyttet til et engasjement, men også til identitet, vennskap og sosialt fellesskap. De politiske arenaene er slik sett noe mer enn forvaltning og utvikling av politisk meningsdanning.

Meningsdanningen – særlig for ungdom som er på leit etter ideologisk og politisk fotfeste – skjer i et samspill, og for de færreste foregår dette foran dataskjermen på gutte- eller jenterommet. Som Vestby (2009:29) skriver: *Teknologien som en antok kunne skape nærhet ser ikke ut til å ha bidratt til å minske avstanden*. Direkte kontakt skaper tillit – og er en viktig forutsetning for samhandling, også virtuelt. Derfor er kobling mellom det digitale og det fysiske et sentralt moment – forankring er viktig.

Det er samtidig liten tvil om at IKT vil være et svært viktig verktøy for å forvalte og videreutvikle et allerede etablert engasjement. Når vi her skal

komme med noen anbefalinger – basert på et relativt avgrenset materiale – er det dette som er utgangspunktet.

Vi ønsker å peke på noen forhold som det anbefales at kommuner og andre involverte aktører bør være oppmerksomme på i sitt arbeid med utvikling og implementering av lokale e-demokratiprojekter. Som nevnt er dette forhold som overordnet kan knyttes til begrepene institusjonell forankring, teknologisk forankring og prosjektforankring. Avslutningsvis vil det bli gjort noen refleksjoner rundt det å lære av andres erfaringer – læring på tvers av kontekster.

Institusjonell forankring

Lokalt e-demokrati bør forholde seg til og om mulig forankres i eksisterende lokale institusjoner. Dette er vår første anbefaling. Det betyr at lokaldemokratiske mobilisering av borgere – unge så vel som andre borgergrupper – ved hjelp av IKT ikke bør ses isolert fra andre lokaldemokratiske arenaer; digitale så vel som fysiske møteplasser og informasjonskanaler. Det må være en forbindelse mellom det fysiske og det digitale rommet, slik at digital deltagelse også oppfattes som relevant for det fysiske rommet – og motsatt. Erfaring viser at ny teknologi i seg ikke er tilstrekkelig for kontinuerlig målgruppemobilisering. Det er derfor sentralt at e-demokrati relateres til en kjent institusjonell kontekst som gir mening og virker troverdig. Forsøk på å bygge opp helt nye og uavhengige arenaer for digital demokratisk deltagelse har vist seg ikke å leve opp til forventningene.

Konkret innebærer det for eksempel at lokale politikere formelt slutter seg til et e-demokratiprojekt gjennom et kommunestyrevedtak. Dette vil synliggjøre den institusjonelle forankring i kommunen så vel som politikernes forpliktelse til å støtte opp om prosjektet – økonomisk og konkret med hensyn til aktiv deltagelse i e-demokratiet. Det vil videre kunne anbefales at utvikling og implementering av e-demokrati også ser arbeidet i sammenheng med kommunens rolle som service- og tjenesteinstitusjon og ikke bare dens rolle som lokaldemokratiske institusjon. Begrunnelsen for dette er knyttet til det faktum at innbyggere generelt er mer opptatt av kommunale tjenester enn kommunal politikk. Derfor vil en tydeliggjøring av sammenhengen mellom disse rollene kunne bidra til økt mobilisering ved at innbyggerne blir gjort oppmerksomme på at lokaldemokratiske deltagelse via digitale redskaper vil kunne påvirke tjenestetilbudet. Det kan for eksempel gjøres ved at digitale høringsuttalelser inngår i den politiske beslutningsprosessen på lik linje med konvensjonelle høringsuttalelser eller at innholdet og debatttemaene i et e-demokrati avspeiler faktiske lokalpolitiske prosesser, strukturer og saker.

Institusjonell forankring forutsetter likeså en bevissthet om institusjonelle omgivelser. Rapporten peker i den forbindelse på at et e-demokrati bør forholde seg aktivt til sine omgivelser – de fysiske og de digitale omgivelsene. Med andre ord tilbudet av elektroniske (online) så vel som offline kanaler for lokaldemokratisk engasjement. Det kan være bruken av sosiale medier (for eksempel Facebook, Twitter og blogger), lokalaviser (elektronisk og/eller i papirformat) eller vanlige fysiske møteplasser, debatt- og møtevirksomhet i det lokale organisasjons- og foreningslivet. Tanken er at e-demokrati kan betraktes som en arena for informasjon og samfunnsengasjement på linje med andre mediale arenaer og derfor inngår i et mer eller mindre konkurranselignende forhold. Et sentralt spørsmål er hvorvidt et gitt e-demokrati dekker et ikke-tilfredsstilt behov. Finnes det et behov for mer informasjon eller er det arenaer for aktiv deltagelse som etterspørs? Oppmerksomheten henledes her derfor til *markedssituasjonen* for e-demokratiet. I den forbindelse anbefales enn videre at involverte aktører er seg bevisst hvilke demokratiske aspekter et gitt e-demokratiprojekt har som mål å støtte opp om.

Vår anbefaling om *institusjonell forankring* er dermed:

- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati rettet mot ungdom og andre samfunnsaktører bør ikke ses isolert, men må være del av en bredere satsing som har til hensikt å øke kunnskapen, erfaringene og påvirkningsmulighetene knyttet til den lokale politikken.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør forankres institusjonelt for å være en relevant arena for deltagelse og informasjon.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør forholde seg aktivt til hvilke sider ved lokaldemokratiet prosjektet ønsker å støtte opp under.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør ses i en større kontekst og forholde seg aktivt til dets omgivelser.

Teknologisk forankring

Den teknologiske plattformen og e-metoder som er benyttet i lokale e-demokratiprojekter bør underbygge prosjektets demokratiske hensikter og den institusjonelle forankringen ved for eksempel å ha tydelige koblinger til kommunens hjemmeside. Dette er vår andre anbefaling. Det innebærer at brukergrensesnittet tydelig bør formidle innen hvilken institusjonell kontekst den digitale deltagelsen foregår, og på den måten vise relevansen av deltagelse. Samtidig betyr det også at det må sikres at aktuelle teknologiske plattformer faktisk kan kommunisere med hverandre. Verdien av å skape en uavhengig nettportal som anvender den aller nyeste teknologien er lite å foretrekke der-

som den ikke kan kobles til og kommunisere med andre relevante nettportaler. Teknologien bør betraktes som et av flere virkemidler for mobilisering og ikke som et mål i seg selv. Likeså kan det anbefales at involverte aktører og kommuner forholder seg til og utnytter teknologiens konvergerende egenskap. Det kan være fristende å spre informasjon og muligheter for deltagelse på flere digitale arenaer – men det er også ressurs- og arbeidskrevende å holde mange ulike arenaer oppdatert dersom teknologiens konvergerende egenskap ikke utnyttes.

Konkret impliserer det for eksempel at arbeid med lokalt e-demokrati bygger videre på eksisterende nettsider eller at lokale myndigheter går i dialog med allerede etablerte samfunnsrettede organisasjoner og etablerer et samarbeid om felles informasjonstjenester og deltakelsesarenaer. Enn videre kan teknologisk forankring innebære å bruke allerede etablerte nettsamfunn for å koble kommunens unge borgere og andre til politiske nyhetstjenester og deltakelsesarenaer.

Vår anbefaling om *teknologisk forankring* er dermed:

- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør betrakte teknologien som et virkemiddel – ikke som et mål i seg selv.
 - Teknologien kan bidra til å understøtte de demokratiske mål.
 - Teknologien kan bidra til å mobilisere målgruppen.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør forholde seg til hvordan teknologien kan forankres i eksisterende teknologiske strukturer.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør utnytte teknologiens konvergerende egenskaper, det vil si å samkjøre ulike teknologier mot et felles punkt.

Prosjektforankring

Implementering av lokalt e-demokratiprojekt bør også forankres lokalt. Dette er vår tredje anbefaling. Er det et kommunalt e-demokratiprojekt innebærer det for eksempel å gjøre det til kommunens eget prosjekt. Samtidig vil et prosjekts troverdighet avhenge av mer enn bare lokal institusjonell kobling. Prosjektforankring og hvem som fronter prosjektet utad og innad i institusjonen kan også ha betydning for hvordan prosjektet oppfattes og mottas. Er det eksterne IT-folk og konsulenter som fremstår som sentrale eller er institusjonens/kommunens egne folk synlige? I ungdomsrettede e-demokratiprojekter er det likeså relevant å tenke igjennom hvem som er synlige utad. Dette skal ikke misforstås. Det er et faktum at eksterne IT-ekspertise og konsulenthjelp ofte er nødvendig i lokale e-demokratiprojekter, men det bør ikke overskygge nødvendigheten av å forstå den lokale demokratiske arenaen inklusiv det

politiske spillet, rammebetingelser og ikke minst motsetningen mellom demokratiske og kommersielle hensikter. Det handler om å vise at premissene for prosjektet er forankret og knyttet til aktører som kjenner den lokale konteksten og som genuint tror på prosjektets demokratiske hensikter. Dette leder frem til et annet forhold som kan være sentralt i forbindelse med prosjektforankring, nemlig betydningen av engasjerte ildsjeler som har en tro på prosjektet og som kan motivere andre til å bidra aktivt. Engasjerte ildsjeler kan bidra til prosjektets legitimitet. Men en av flere forutsetninger er at ledelsen og prosjektets organisatoriske rammebetingelser gir rom for personlig engasjement. At det gis plass til gode ideer og kreativitet. Samtidig er det viktig at kompetansen forankres i organisasjonen og ikke bare hos den engasjerte ildsjelen eller eksterne aktører. Det bør sikres rutiner for organisatorisk læring, slik at et e-demokratiprojekt ikke stopper opp, dersom pådriveren eller de eksterne aktørene forsvinner.

Et annet forhold som er sentralt for prosjektforankring er prosjektets mål. Hvilke mål og forventninger er e-demokratiprojektet forankret i? I den forbindelse kan det anbefales å forholde seg realistisk og tenke igjennom hvilke suksesskriterier som prosjektet skal vurderes i forhold til. Realistiske mål og forventninger bør defineres på grunnlag av erfaringer – egne eller andres - og ikke på grunnlag av idealtypiske forestillinger om demokratiet. For eksempel er det velkjent at den folkelige oppslutningen ved lokale folkemøter arrangert i regi av en kommune ofte kun mobiliserer berørte parter og da bare en brøkdel av disse. Spørsmålet er da om det ikke vil være realistisk å forvente at det samme er tilfellet for debatter på en kommunens hjemmeside. Det gjelder å ha et bevisst forhold til hva man sammenligner med og hvilke forventninger som er realistiske gitt tidligere erfaringer. Dette dreier oppmerksomheten mot et annet forhold, nemlig betydningen av et fleksibelt og åpent prosjekt, hvilket kanskje er av særlig betydning i store og omfattende e-demokratiprojekter. Utviklings- og implementeringsprosessen bør kunne respondere på endringene i konteksten og på den dynamikken som utspiller seg på IT-feltet. Prosjektet bør kunne tilpasses nye muligheter og begrensinger. Dette vil som regel forutsette en skrittvis implementering, samt at nye ideer, mål og samarbeidsformer skapes og justeres underveis. Sagt på en annen måte, stramme tidsfrister og forhåndsdefinerte mål og virkemidler som forsøkes implementert på en rasjonell måte kan virke mot sin hensikt.

Vår anbefaling om *prosjektforankring* er dermed:

- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør forankres lokalt og hos aktører som kjenner den lokaldemokratiske rammen for prosjektet.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør så langt mulig inkludere lokale ildsjeler samtidig som det er nødvendig å forankre kompetansen i organisatoriske strukturer og rutiner.
- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør være forankret i realistiske mål og forventninger.

- Arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati bør innta en åpen og fleksibel tilnærming til e-demokrati og de mulighetene og begrensningene som måtte dukke opp underveis.
- I arbeid med utvikling og implementering av e-demokrati – og særlig store og omfattende prosjekter – kan man godt tenke langsiktig, men man bør ta et skritt om gangen.

Avslutning - læring på tvers av kontekster?

Anbefalingene for arbeid med utvikling og implementering av lokalt e-demokrati i forrige avsnitt er skrevet med det forbehold at ethvert e-demokratiprojekt bør vurdere sine strategier i forhold til kontekstuelle forhold. Hva som er riktig fremgangsmåte i et prosjekt er ikke nødvendigvis den beste i et annet prosjekt. På den måten fremstår lokal forankring og tilpasning som nøkkelord for å forstå vilkår og effektive strategier for utvikling og implementering av lokalt e-demokrati. Det er på et slikt grunnlag at vi tar avstand til konsepter som fremstilles som *best praksis* for lokalt e-demokrati. Vi mener at kommuner og andre aktuelle aktører bør være kritiske til muligheten til å kjøpe et ferdig og forhåndsdefinert e-demokratikonsept. Dette innebærer på den andre siden ikke, at vi forneker muligheten for å lære på tvers av kontekster og ikke minst muligheten for å lære av hverandres feil og suksess. Tvert imot er det vår oppfatning at det er fruktbart å rette blikket utover og se hvilke erfaringer andre sammenlignbare aktører har gjort seg i arbeidet med utvikling og implementering av lokalt e-demokrati.

Læring på tvers av kontekster forutsetter en sammenligning der aktører reflekterer over sitt e-demokratiprojekt i lys av andre organisasjoners erfaringer med lignende prosjekter. For å kunne bruke andres erfaringer forutsettes det videre en form for spredning av erfaringer og informasjon. Samtidig fordrer læring at denne informasjonen er tilstrekkelig omfattende til at det er mulig å forstå konteksten for de e-demokratiprojektrelaterte erfaringene (Segaard 2009c og Lenk 2006).

Mer konkret anbefales det at det på sentralt nivå igangsettes og prioriteres et arbeid med det formål å understøtte lokal demokratiutvikling og demokrati-politikk. En viktig oppgave bør være å samle inn informasjon og kunnskap fra e-demokratiprojekter i kommune-Norge. Slik vil man kunne lære av og bygge på hverandres erfaringer fremfor å gjenta hverandres feil. Arbeidet vil på den måten kunne fungere som en kunnskapsbase, en inspirasjonsbase så vel som et utgangspunkt for å utvikle IKT som et verktøy for økt samfunnsengasjement og deltagelse

Litteratur

- Aftenposten (2009). *Forbrukerrådet avslører svakt personvern*. Artikkel av Per K. Bjørkeng 9.november 2009. Tilgjengelig online http://www.aftenposten.no/kul_und/article3364574.ece (Lesedato: 10.november 2009).
- Aikens, Geoffrey S. (1998). «A Personal History of Minnesota Electronic Democracy», *Journal of Government Information* 25(1):1-9.
- Argyris, Chris & Donald A. Schön (1996). *Organizational learning II. Theory, Method, and practice*. USA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Askim, Jostein, Tage Båtsvik & Christian Skattum (2007). «Fører benchmarking til forbedringer i kommunene? Erfaringer fra Effektiviseringsnettverkene, 2002-2005», *Kommunal Ekonomi och Politik* 11(1):7-36.
- Barber, Benjamin R. (1998-99). «Three Scenarios for the Future of Technology and Strong Democracy», *Political Science Quarterly* 113(4):573-589.
- Bekkers, Victor & Vincent Homburg (2005a). «E-Government as an Information Ecology: Backgrounds and Concepts» i Victor Bekkers & Vincent Homburg (red.) *The Information Ecology of e-Government*. Amsterdam: IOS Press.
- Bekkers, Victor & Vincent Homburg (2005b). «The Information Ecology of E-Government revisited» i Victor Bekkers & Vincent Homburg (red.) *The Information Ecology of e-Government*. Amsterdam: IOS Press.
- Bellamy, Christine (2000). «Modelling electronic democracy: towards democratic discourses for an information age» i Jens Hoff, Ivan Horrocks & Pieter Tops (red.) *Democratic Governance and New Technology. Technologically Mediated Innovations in Political Practices*. London & New York: Routledge/ECPR Studies in European Political Science.
- Berntzen, Lasse (2007). *Sluttrapport 12-K. Forsøk med kandidatblogger I fem kommuner med direkte ordførervalg, forsøk med overføring av politiske debattmøter over Internett*. Tilgjengelig online <http://www.12k.no/documents/SluttrapportforsokvalgIKT18.10.07.pdf> (Lesedato: 15.september 2009).
- Berntzen, Lasse (2009). Telefonsamtale med Signe Bock Seggaard. 20.oktober 2009.
- Bjerke, Flemming (2004). «Softwarepatenter og magt» i Jens Hoff (red.): *Danmark som informasjonssamfund. Muligheter og barrierer for politik og demokrati*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.
- Bjørklund, Tor (2005). «Maktutredningens diagnose av lokaldemokratiet» i Jo Saglie og Tor Bjørklund (red.) *Lokalvalg og lokalt folkestyre*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- Brosveet, Jarle (2004). «Translation Terrain and Pied Piper Detour: How Experts Eliminated a Norwegian Digital City Project», *Science, Technology & Human Values* 29 (2):213-241.

- Buchanan, David A. & David Boddy (1986). *Managing New Technology*. Oxford: Basil Blackwell
- Castells, Manuel (2000). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell. 2. utgave
- Castells, Manuel (2009). *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press
- Center for the Digital Future (2005). *The 2005 Digital Future Report: Surveying the Digital Future, Year Five. Five Years of Exploring the Digital Domain*. Los Angeles: University of Southern California, Annenberg School Center for the Digital Future.
- Center for the Digital Future (2007). *The 2007 Digital Future Report: Surveying the Digital Future, Year Seven*. Los Angeles: University of Southern California, Annenberg School Center for the Digital Future.
- Center for the Digital Future (2008). *The 2008 Digital Future Report: Surveying the Digital Future, Year Eight*. Los Angeles: University of Southern California, Annenberg School Center for the Digital Future.
- Christensen, Dag A. & Jacob Aars (2002). *Teknologi og demokrati. Med norske kommuner på nett*. Bergen: Rokkansenteret. Notat 29.
- Christensen, Dag A. & Jacob Aars (2005). *Modalen. Fra off-line til on-line på 25 år*. Bergen: Rokkansenteret. Notat 2.
- Colins, Neil & Patrick Butler (2002). «The marketplace, E-government and E-democracy», *Irish Marketing Review* 15(2):86-93.
- Dahlberg, Lincoln (2001). «Democracy via cyperspace», *New Media & Society* 3(2):157-177.
- Danmarks Statistik (2007). <http://www.statistikbanken.dk/BEF1A07> (Lesedato: 18.juni 2007)
- Docter, Sharon & William Dutton (1998). «The First Amendment Online: Santa Monica's Public Electronic Network» i Roza Tsagarousianou, Damian Tambini & Cathy Bryan (red.) *Cyberdemocracy: Technology, Cities and Civic Networks*. London: Routledge.
- Downs, Anthony (1957). *An Economic Theory of Democracy*. New York: Harper & Row.
- Due, Beate (2009). *Forventningers betydninger. IKT, lokalpolitisk deltakelse og engasjement*. Oslo: Det humanistiske fakultet, Universitetet i Oslo. Doktoravhandling.
- e-initiativ (2009). *E-initiativ - Innbyggerinitiativ på nett*. Online: <http://einitiativ.hive.no/> (Lesedato: 29.oktober 2009).
- eKommune 2009 – det digitale spranget (2005). Oslo: Kommuneforlaget. Tilgjengelig online: <http://www.ks.no/upload/70346/ekommune.pdf> (Lesedato: 24.september 2009).
- Elster, Jon, (1983). «Offentlighet og deltakelse. To teorier om deltakerdemokratiet» i Trond Bergh (red.) *Deltakerdemokratiet. Teori og praksis*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Elster, Jon, (1998). «Introduction» i Jon Elster (red.) *Deliberative democracy*. NY: Cambridge University Press.
- eNorge 2009 – det digitale spranget(2005). Oslo: Moderniseringsdepartementet. Tilgjengelig online: http://www.regjeringen.no/upload/FAD/Vedlegg/IKT-politikk/enorge_2009_komplett.pdf (Lesedato: 24.september 2009).
- FN (1989). *FNs konvensjon om barnets rettigheter*. New York: Forente Nasjoner
- Fountain, Jane (2001). *Building the Virtual State*. Washington, DC: Brookings Institution Press.
- Frønes, Ivar (2002). *Digitale skiller: utfordringer og strategier*. Bergen: Fagbokforlaget
- Fuller, Jill E.(2004). «Equality in Cyberspace? Gauging Gender Gaps in on-line Civic Participation», *Social Science Quarterly* 85(4):938-957.
- Gichoya, David (2005). «Factors Affecting the Successful Implementation of ICT Projects in Government», *the Electronic Journal of e-government* 3(4):175-184.
- GIS (2009). *What is GIS?* Tilgjengelig online: <http://www.gis.com/whatisgis/index.html> (Lesedato: 14.oktober 2009).
- Goul-Andersen, Jørgen (2004). *Et ganske levende demokrati*. Århus; Aarhus Universitetsforlag.

- Griffin, David; Philippa Trevorrow & Edward Halpin (2006). «Using SMS Texting to Encourage Democratic Participation by Youth Citizens: a Case Study of a project in an English Local Authority», *The Electronic Journal of e-Government* 4(2):63-70.
- Groenewegen, Peter & Pieter Wagenaar (2006) «Managing emergent information systems: Towards understanding how public information systems come into being», *Information Polity* 11:135-148.
- Grönlund, Kimmo (2004). «Cyber Citizens: Mapping Internet Access and Digital Divides in Western Europe» i Nibert Kersting & Harald Baldersheim (red.) *Electronic Voting and Democracy*. London: Palgrave Macmillan.
- Grönlund, Åke (2001). «En introduktion till Electronic Government» i Åke Grönlund & Agneta Ranerup (red.) *Elektronisk förvaltning. Elektronisk demokrati. Visioner, verklighet, vidareutveckling*. Lund: Studentlitteratur.
- Gurstein, Michael (2008). «E-Governance and Community Informatics: Developed and Less Developed Country Experiences». *The Journal of Community Informatics [Online]* 4:2. Tilgjengelig online: <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/505/412> (Lesedato 16.november 2008).
- Gurstein, Michael. (2007). *What is Community informatics? (And Why Does It Matter)*. Milano: Polimetrica.
- Hacker, Kenneth L. & Jan van Dijk (2000). *Digital democracy: issues of theory and practice*. London: Sage.
- Hague, Barry N. & Brian D. Loader (1999a). «Digital democracy: an introduction» i Barry N. Hague & Brian D. Loader (red.) *Digital democracy. Discourse and Decision Making in the information Age*. London: Routledge.
- Hague, Barry N. & Brian D. Loader (1999b). «Preface» i Barry N. Hague & Brian D. Loader (red.) *Digital democracy. Discourse and Decision Making in the information Age*. London: Routledge.
- Harddisken (2008). *Her kommer vi alle sammen*. Radioprogram på Dansk radio DR. Tilgjengelig online: <http://www.dr.dk/P1/harddisken/Udsendelser/2008/08/29162201.htm> (Lesedato: 6.november 2009).
- Harsanyi, John C. (1986). «Advances in Understanding Rational Behavior» i Jon Elster (red.) *Rational Choice*. Oxford: Basil Blackwell.
- Haug, Are V. (2008a). «Internett som kanal for politisk kommunikasjon: hvordan kan det gjøres? Hvem er foregangskommunene?» i Harald Baldersheim, Are V. Haug & Morten Øgård (red.): *Mot den virtuelle kommunen. Studier i e-demokrati og e-forvaltning*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Haug, Are V. (2008b). «Hva slags demokrati i cyberspace? Behøver vi lenger valgte representanter?» i Harald Baldersheim, Are V. Haug & Morten Øgård (red.): *Mot den virtuelle kommunen. Studier i e-demokrati og e-forvaltning*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Haug, Are V. (2009). *Lokaldemokratiet på nett og i nett*. Oslo: Institutt for statsvitenskap, Universitetet i Oslo. Doktoravhandling.
- Heeks, Richard & Subhash Bhatnagar (1999). «Understanding success and failure in information age reform» i Richard Heeks (red.) *Reinventing Government in the Information Age*. London: Routhledge
- Heeks, Richard (1999). «Better information age reform» i Richard Heeks (red.) *Reinventing Government in the Information Age*. London: Routhledge.
- Held, David (2006). *Models of Democracy* (3. utgave). Cambridge: Polity Press.

- Hoff, Jens (2003). «E-democracy in Denmark. Black clouds on a blue sky?». Paper presentert på workshopen *Internet, Governance og Democracy in denmark and Asia*. Ålborg: Ålborg Universitet 24.september 2003.
- Hoff, Jens & Flemming Bjerke (2004). «Politik, magt og demokrati i informationssamfundet. En teoretisk ramme» i Jens Hoff (red.): *Danmark som informationssamfund. Muligheder og barrierer for politik og demokrati*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.
- Hoff, Jens; Ivan Horrocks & Pieter Tops (red.) (2000). *Democratic Governance and New Technology. Technologically Mediated Innovations in Political Practices*. London & New York: Routledge/ECPR Studies in European Political Science.
- Hoff, Jens & Kresten Storgaard (2005). «Indledning» i Jens Hoff og Kresten Storgaard (red.) *Informationsteknologi og demokratisk innovation – borgerdeltagelse, politisk kommunikation og offentlig styring*. Frederiksberg: Forlaget Samfunnslitteratur.
- Holbek, Jonny (1993). «Lokale innovasjonstiltak: Pådrivers plass som ildsjel og integrator» i Harald Baldersheim (red.) *Ledelse og innovasjon i kommunene*. Bergen: TANO.
- i2010 eGovernment Action Plan (2006). Tilgjengelig online:
http://ec.europa.eu/information_society/activities/egovernment/docs/highlights/comm_pdf_com_2006_0173_f_en_acte.pdf (Lesedato: 24.september 2009)
- Ilshammar, Lars (2002). *Offentlighetens nya rum. Teknik och politik i Sverige 1969-1999*. Örebro: Örebro Universitet. Doktoravhandling.
- IT-konsulent i Modalen kommune (2009). Telefonsamtale med Signe Bock Seggaard. 22.oktober 2009.
- Jákupsstovu Beinta í, Eli Kjersem og Judith Molka-Danielesen (2008). *Kommunedemokrati på nett*. Høgskolen i Molde, Møreforskning. Rapport 0804. Tilgjengelig online:
https://www.molde.kommune.no/getfile.aspx/document/epcx_id/3102/epdd_id/2874 (Lesedato: 23.oktober 2009).
- Johansson, Sune (2004). «Dansk IT-politisk historie» i Jens Hoff (red.) *Danmark som informationssamfund. Muligheder og barrierer for politik og demokrati*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Karlsen, Rune (2008). *Election Campaigns and New Media Technology. A Closer Look at Campaigning in Norway*. Oslo: Institutt for statsvitenskap.
- Kjersem, Eli; Beinta í Jákupsstovu & Judith Molka-Danielsen (2005). *Evaluering av d:mo i Molde kommune*. Høgskolen i Molde, Møreforskning. Rapport 2005:6.
- KRD (2004). *Veileder. Innbyggerinitiativ*. Oslo.
- KRD (2009). *Informasjonsside om E-valg 2011-prosjektet*. Tilgjengelig online:
<http://www.regjeringen.no/nb/dep/krd/kampanjer/valg/elektroniskstemmegivning.html?id=437385> (Lesedato: 13.oktober 2009).
- KS Agder (2007). *Prosjektbeskrivelse Ung Agenda*.
- Lenk, Klaus (1999). «Electronic support of citizen participation in planning processes» i Barry n. Hague & Brian D. Loader (red.) *Digital democracy. Discourse and Decision Making in the information Age*. London: Routledge.
- Lenk, Klaus (2006). «e-Government in Europe: Uniform solutions for all countries?», *Information Polity* 11:189-196.
- Lorentzen, Hilde & Marte Winsvold (2008). «E-initiativ - en evaluering av forsøk med elektronisk innbyggerinitiativ», *NIBR-rapport 2008:19*. Oslo: Norsk institutt for by- og regionforskning.
- Martin, Brian (1992). «Demarchy: A Democratic Alternative to Electoral Politics», *Kick It Over* 30:11-13. Tilgjengelig online:
<http://www.uow.edu.au/~bmartin/pubs/92kio/index.html> (Lesedato: 11.desember 2009).
- Mikkelsen, Rolf & Dag Fjeldstad (2003). «Skole og demokratiopplæring», i Fredrik Engelstad & Guro Ødegård (red.) *Ungdom, makt og mening*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

- Mintzberg, Henry (1988). «Opening up the Definition of Strategy» i James B. Quinn, Henry Mintzberg & Robert M. James (red.): *The Strategy Process. Concepts, Contexts, and Cases*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall
- Molde kommune (2008). *Utvvalgsmøte 8/08 Molde kommunestyre*, 20.11.2008. Tilgjengelig online:
<https://www.molde.kommune.no/modules/councilmeeting.aspx?ObjectType=ePhorteCommitteeMeeting&ePhorteCommitteeMeeting.ID=371> (Lesedato: 9.november 2009).
- Myles, John (2004). «Community Networks and Cultural Intermediaries: the Politics of Community Net Development in Greater Manchester», *Media, Culture & Society* 26(4):467-490.
- Møre og Romsdal fylke (2006). *Utvikling – omstilling – samarbeid. Kommunane i Møre og Romsdal. Oversikt over ulike tiltak/prosjekt som at fått utviklingsmidlar*. Tilgjengelig online: www.mrfylke.no/Utviklings-_og_omstillingsprosjekt_2002_til_2005_McKcAd6423805.pdf (Lesedato: 22. oktober 2009).
- Nilsen, Ann C., Hanne C. Jensen & Liv M. Nesje (2007). *Ungdom og politikk på Agder*. Rapport nr. 10/2007. Kristiansand: Agderforskning
- Norge.no (2009). *Kvalitetsvurdering av offentlige nettsteder – resultatliste for 2008*. Tilgjengelig online:
<http://www.norge.no/kvalitet/liste.asp?aar=2008&verksemdtype=0&stjerner=0&fylke=1&sortering=0> (Lesedato: 22.oktober 2009).
- Norris, Pippa (2001). *Digital Divide. Civic engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press
- Odder kommune (2009). *Kommunalvalget gav besøksrekord på OdderNettet*. Tilgjengelig online:
<http://www.oddernettet.dk/site.aspx?RoomId=&NewsId=7890&MenuId=&langref=1&SplashId> (Lesedato: 4.desember 2009).
- Oostveen, Anne-Marie & Peter van den Besselaar (2004). «Internet Voting technologies and Civic Participation: The User's Perspective», *Javnost – the public* 11(1):61-78.
- Parvez, Zahid (2006). «Informatization of Local Democracy: A Structuration Perspective», *Information Polity* 11:67-86.
- Pateman, Carole (1970). *Participation and Democratic Theory*. New York: Cambridge University Press.
- Putnam, Robert D. (1993). *Making Democracy Work. Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Quinn, James B. (1988). «Strategies for Change», i James B. Quinn, Henry Mintzberg & Robert M. James (red.): *The Strategy Process. Concepts, Contexts, and Cases*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall
- Rasmussen, Claus Buur (2009). Telefonsamtale med Signe Bock Seggaard. 6.november 2009. *Samarbeids og utviklingsavtale mellom Molde kommune og ErgoEphormia* (2004).
- Sanford, Clive & Jeremy Rose (2006). *The eParticipation map: navigating an emerging field*. Center for digital forvaltning, Aalborg Universitet. Working paper.
- Schumpeter, Joseph A. (1947). *Capitalism, Socialism, and Democracy* (2. udgave). London: George Allen & Unwin LTD.
- Seggaard, Signe B. (2008a). «To e-demokratier: succes og fiasko som baggrund for læring», *Kommunal ekonomi och politikk* (KEOP) 12(4):33-59.
- Seggaard, Signe B. (2008b). «At håndtere et e-demokratiprojekt som en organisatorisk ændring», *Tidsskrift for samfunnsforskning* 49(3):375-407.

- Segaard, Signe B. (2008c). «Lokalt e-demokrati – fra ide til resultater. Tre systematikker til at forstå to projekter», *Norsk Statsvitenskapelig Tidsskrift* 24(4):331-358.
- Segaard, Signe B. (2009a). *Veje til lokalt e-demokrati – organisering, mål, virkemidler og resultater*. Oslo: Institutt for statsvitenskap, Universitetet i Oslo. Doktoravhandling.
- Segaard, Signe B. (2009b). «Temaer og positioner i e-demokratiforskning. En litteraturgen-
nemgang» i B. Segaard *Veje til lokalt e-demokrati – organisering, mål, virkemidler og re-
sultater*. Oslo: Institutt for statsvitenskap, Universitetet i Oslo. Doktoravhandling.
- Shirky, Clay (2008). *Here comes everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin Pr.
- Sipior, Janice C. & Burke T. Ward (2005). «Bridging the Digital divide for e-Government inclusion: United States Case Study», *The electronic Journal of e-Government*. 3(3):137-146.
- Siteimprove (2009). Tema: Kommunevalget 2009. Gennemgang af kommunernes valginfo på hjemmesiderne. København. Tilgængelig online:
http://www.siteimprove.com/images/Tema_Kommunalvalg.pdf (Lesedato: 6.november 2009).
- Stortingsmelding 2007-2008:33. *Et sterkt lokaldemokrati*. Oslo: Kommunal- og regionaldepartementet.
- Strategi for digitalisering af den offentlige sektor 2007-2010 (2007)*. København: Den Digitale Taskforce. Tilgængelig online:
http://modernisering.dk/fileadmin/user_upload/documents/Vision_og_Strategi/Strategi_for_digital_forvaltning/Strategi_for_digital_forvaltning_2007-2010_endelig.pdf (Lesedato: 9.november 2009).
- Sullivan, John L., Eugene Borgida, Melinda S. Jackson, Eric Riedel & Alina R. Oxendine (2002). «A Tale of Two Towns: Assessing the Role of Political Resources in a Community Electronic Network», *Political Behavior* 24(1):55-84.
- Sverdrup, Sidsel (2002). *Evaluering. Faser, design og gennemføring*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Sæbø, Øystein (2006). *Designing the E-democracy Forum: Genres and Models of E-democracy*. Aalborg: Institut for Datalogi. Doktoravhandling.
- Sæbø, Øystein (2007a). *Ungdom i fokus i valgkampen?* Kristiansand: Kompetansesenter for eForvaltning.
- Sæbø, Øystein (2007b). *Hvordan kan et nettsted for ungdom og politikk utformes?* Kristiansand: Kompetansesenter for eForvaltning.
- Teknofil.no (2006). *Grensesnitt*. Tilgængelig online:
<http://www.teknofil.no/wip4/grensesnitt/d.epl?id=8348> (Lesedato: 6.januar 2009).
- Teknofil.no (2009). *Facebook trekker brukervilkår*. Tilgængelig online:
<http://www.teknofil.no/wip4/facebook-trekker-brukervilkaar/d.epl?id=35735> (Lesedato: 9.november 2009).
- Thommessen, Bjørn & Jon Wetlesen (1996). *Etisk tenkning. En historisk og systematisk innføring*. Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Tobiasen, Mette (2005). «Digitale skillelinjer» i Lars Torpe, Jeppe A. Nielsen & Jens Ulrich (red.) *Demokrati på nettet. Offentlighet, deltagelse og digital kommunikation*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Tops, Pieter, Ivan Horrocks & Jens Hoff (2000). «New technology and democratic renewal: the evidence assessed» i Jens Hoff; Ivan Horrocks & Pieter Tops (red.) *Democratic Governance and New Technology. Technologically Mediated Innovations in Political Practices*. London & New York: Routledge/ECPR Studies in European Political Science.
- Ulrich, Jens (2005). «Debat på nettet - det umuligens kunst? En case-analyse af nettets potentialer» i Jens Hoff & Kresten Storgaard (red.) *Informationsteknologi og demokratisk*

- innovation - borgerdeltagelse, politisk kommunikation og offentlig styring*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.
- Ung Agenda (2007). *Prosjektbeskrivelse*. Arendal: KS Agder.
- Ung Agenda (2008). *Sluttrapport*. Arendal: KS Agder.
- Varley, Pamela & L. B. Hetherington (1997). «Electronic Democracy», *Technology Review* 94:8(November/December): 42-51.
- Vedung, Evert (1998). *Utvärdering i politik och förvaltning*. Lund: Studentlitteratur.
- Vestby, Guri Mette (2009). *Ungdom, IKT og lokaldemokrati?* Oslo: Norsk institutt for by- og regionforskning. Notat 2009:109.
- Winsvold, Marte & Hilde Lorentzen (2006). «Forsøk med elektronisk innbyggerinitiativ i tre kommuner: Midtveisevaluering», NIBR-notat 2006:136. Oslo: Norsk institutt for by- og regionforskning.
- Winsvold, Marte (2009). Telefonsamtale med Signe Bock Seggaard. 29.oktober 2009.
- Zissis, Dimitrios, Dimitrios Lekkas & Anastasia-Evangelia Papadopoulou (2009). «Competent Electronic Participation Channels in Electronic Democracy», *Electronic Journal of e-government* 7(2):195-208.
- Ødegård, Guro (2003). «Samfunnsengasjement blant dagens unge», *Tidsskrift for ungdomsforskning* 3(2): 89-98
- Ødegård, Guro (2009). *Motløs ungdom? Ungt engasjement i et gammelt demokrati*. Oslo: Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi, Universitetet i Oslo. Doktoravhandling.
- Øgård, Morten (2008). «Det lokaldemokratiske mulighetsrommet: Visjoner og eksempler» i Harald Baldersheim, Are V. Haug & Morten Øgård (red.): *Mot den virtuelle kommunen. Studier i e-demokrati og e-forvaltning*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Øgård, Morten & Espen Berglund (2008). «Internett som kanal for forbukerdemokrati: Mer makt til brukeren?» i Harald Baldersheim, Are V. Haug & Morten Øgård (red.): *Mot den virtuelle kommunen. Studier i e-demokrati og e-forvaltning*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Østerud, Øyvind; Fredrik Engelstad & Per Selle (2003). *Makten og demokratiet. En sluttbok fra makt- og demokratiutredningen*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- Åström, Joachim (2004). *Mot en digital demokrati? Teknik, politik och institutionell förändring*. Örebro: Universitetsbiblioteket. PhD-afhandling.

Appendiks

Tabell 7. De seks prosjektene - mål, e-metoder og redskaper i lys av fire demokratimodeller.

Multimedia@Modalen			D:mo	
	Mål	E-metode & Redskap	Mål	E-metode & Redskap
Konkurranse			Formidle budskapene til de folkevalgte og politiske partiene på en klar og oversiktlig måte Høyere valgdeltagelse ved kommunevalget i 2007 - især blant første gangsvelgere	Informasjonssider*** E-debattfora Politiske partier og politikere fikk egne presentasjonssider på d:mo** Politikerblogg** Tilby kurs til politikere
Deltager	Binde sammen lokalsamfunnet internt og utad mot storsamfunnet Motvirke fraflytning	Internettilgang via TV* Bredbåndsutvikling Kommunal hjemmeside***** Aktiv markedsføring Aktiv mediestrategi	Være en kollektiv møteplass for lokalforankret debatt, som drives av frivillige og understøttes av offline aktiviteter Gjennom nettverksdannelse underbygge borgernes identitet, lojalitet og tilhørighet til lokalsamfunnet Være en kanal til og plattform for kunnskap Styrke legitimiteten til lokalpolitiske beslutninger gjennom informasjon om den offentlige mening - være en plattform for meningsutveksling	Uavhengig nettportal***** Aktivitetskalender** E-debattfora** E-høring* E-afstemning* E-borgerpanel** Chatroom* Netværksapplikasjon* Tilbud til borgerne om hjemmeside* Politikerblogg** Rekruttere frivillige redaksjonsmedlemmer* Knytte d:mo til skolenettverket* Involvere nøkkelpersoner fra det lokale organisasjonsliv* Samarbeid med lokalavisen* Aktiv markedsføring
Deliberativt			Være et alternativ til mediedrevet debatt på en uavhengig arena Daglig aktivitet i e-debattforumet	E-debattfora Chatroom* Politikerblogg**
Forbruker	Gratis lokaltelefoni	IP-telefoni*		E-avstemning* E-borgerpanel**

*Ble ikke implementert. **Ble sjelden brukt eller oppdatert. ***D:mos informasjonssider var begrenset til informasjon om d:mo og demokrati. ****E-initiativ innebærer elektronisk mulighet for å fremme, signere og debattere forslag. *****Ble implementert lenge etter prosjektet slutt. *****Uavhengig nettportal refererer her til at nettportalen ikke er direkte koblet til kommunens hjemmeside. *****Prosjektet inkluderer tre delprosjekter – her presenteres hovedelementer fra alle tre prosjekter. For detaljer vises det til hovedteksten i dette kapitlet.

Tabell 7.(forts.) De seks prosjektene - mål, e-metoder og redskaper i lys av fire demokratimodeller.

	Kandidatlogg		E-initiativ	
	Mål	E-metode & Redskap	Mål	E-metode & Redskap
Konkurransen	Stimulere til interesse rundt ordførervalget Gi ordfører kandidatene en plattform der de kunne presentere seg selv og sine meninger.	Webblogg Opplæring av kandidatene Brukerstøtte og personlig tilpassning		
Deltager	Stimulere til interesse rundt ordførervalget	Samlesider for bloggene Markedsføring og spredning av bloggene til lokale medier	Aktivisere nye grupper – særlig ungdommen Gjøre initiativprosessen bedre informert Øke muligheten for folkelig dagsordensetting Retningslinjer for e-initiativ www.e-initiativ.no – støtte- og formidlingsbase	E-initiativ**** E-debattfora
Deliberativt			Gjøre initiativprosessen bedre informert	E-debattfora
Forbruker			Øke muligheten for folkelig dagsordensetting Understøtte velgernes saksorienterte fokus	E-initiativ****

*Ble ikke implementert. **Ble sjelden brukt eller oppdatert. ***D:mos informasjonssider var begrenset til informasjon om d:mo og demokrati. ****E-initiativ innebærer elektronisk mulighet for å fremme, signere og debattere forslag. *****Ble implementert lenge etter prosjektet slutt. *****Uavhengig nettportal refererer her til at nettportalen ikke er direkte koblet til kommunens hjemmeside. *****Prosjektet inkluderer tre delprosjekter – her presenteres hovedelementer fra alle tre prosjekter. For detaljer vises det til hovedteksten i dette kapitlet.

Tabell 7.(forts.) De seks prosjektene - mål, e-metoder og redskaper i lys av fire demokratimodeller

	Demokrati, ungdom og IKT*****		Ung Agenda	
	Mål	E-metode & Redskap	Mål	E-metode & Redskap
Konkurransen	Synliggjøre ungdomspolitiske saker Politisk informasjon til ungdommen Styrke Ungdomsrådet som meningsbærende aktør i lokalpolitikken	Informasjonssider* om lokalpolitikk Opplæring av medlemmer av ungdomsrådet	Formidle politikk på nye måter	Informasjonssider* om partier og lokalpolitikk
Deltager	Skape virtuell møteplass Skape debatt, dialog og engasjement	Uavhengig nettportal* E-debattfora* Nettmøter mellom ungdom og politikere* Nettbasert lokalavis for barn og unge Rekruttere ungdom til redaksjonen* Involvere ungdom og lærer/skoler i utviklings- og implementeringsfasen	Videreutvikle arenaer for politisk dialog	Uavhengig nettportal* E-debattfora* E-kalender Involvere ungdommen i Ung Agenda-prosjektets utviklingsfase
Deliberativt	Skape en arena for meningsutveksling og – brytning rettet mot ungdom	E-debattfora**	Videreutvikle arenaer for politisk dialog	E-debattfora*
Forbruker				

*Ble ikke implementert. **Ble sjelden brukt eller oppdatert. ***D:mos informasjonssider var begrenset til informasjon om d:mo og demokrati. ****E-initiativ innebærer elektronisk mulighet for å fremme, signere og debattere forslag. *****Ble implementert lenge etter prosjektet slutt. *****Uavhengig nettportal refererer her til at nettportalen ikke er direkte koblet til kommunens hjemmeside. *****Prosjektet inkluderer tre delprosjekter – her presenteres hovedelementer fra alle tre prosjekter. For detaljer vises det til hovedteksten i dette kapitlet.

Institutt for samfunnsforskning

Rapport 2010:3

<p><i>Forfatter/Author</i> Signe Bock Seggaard og Guro Ødegård</p>
<p><i>Tittel/Title</i> Lokaldekori og e-demokrati Utredning og evaluering av KRD-finansierte e-demokratiprojekter i norske kommuner</p>
<p><i>Sammendrag</i> Denne rapporten setter søkelys på noen av de IKT-tiltak som norske kommuner har iverksatt for å supplere, fornye eller støtte opp under det lokale samfunn generelt og det lokale demokratiet spesielt. Rapporten tar i sin utredning av lokaldemokrati og elektronisk demokrati (e-demokrati) utgangspunkt i konkrete prosjekter, og med referanser til faglitteraturen er målsettingen å gi økt forståelse av hva e-demokrati er - og hvilke metoder som understøtter lokalt e-demokrati. I tillegg drøftes strategier for utvikling og implementering av e-demokrati i en lokal kontekst. I rapporten betraktes lokale e-demokratiprojekter både som et demokratiprojekt, et IKT-prosjekt og et organisatorisk prosjekt.</p> <p>Forskerne trekker også fram konkrete anbefalinger til kommuner og andre involverte aktører som ønsker å utvikle og implementere e-demokratiprojekter. Et nøkkelord i den forbindelse er <i>lokal forankring</i>, hvilket både omfatter institusjonell forankring, teknologisk forankring og prosjektforankring. Dette handler først og fremst om å være bevisst på <i>hvilke</i> aspekter ved det lokale demokratiet aktørene ønsker å underbygge gjennom bruk av IKT.</p> <p>Utvikling av metoder knyttet til e-demokrati vil med all sannsynlighet øke i årene framover. Derfor gis det anbefalinger til sentrale myndigheter om å iverksette arbeidet med å samle informasjon og kunnskap fra e-demokratiprojekter i kommune-Norge, slik at man fremfor å gjenta feil kan lære av hverandre og bygge på hverandres erfaringer. Dette arbeidet vil både kunne fungere som en kunnskapsbase så vel som en inspirasjonsbase.</p>
<p><i>Emneord</i> Lokaldemokrati, e-demokrati, e-metoder, strategi, implementering</p>
<p><i>Summary</i> The aim of this report is to analyze and discuss how Norwegian municipalities have implemented and used new information and communication technology (ICT) to support, supply or renew the local community in general and the local democracy in particular.</p> <p>With reference to empirical projects and previously research, the report highlights what e-democracy is, and which methods that support local e-democracy. The report considers a local e-democracy project to encompass sub-projects concerned with democracy, ICT and organizational structure.</p> <p>The report points out some central aspects of developing and implementing local e-democracy which municipalities as well as other involved actors should be aware of. A keyword is <i>anchoring</i> which refers both to institutional anchoring, technological anchoring and project anchoring. In addition, the report points out the necessity of being aware the democratic aspects which ICT is meant to support. Finally, the report recommends that the national government collects information and knowledge about local e-democracy projects in Norway. This will provide a foundation for experience-based learning, knowledge and inspiration.</p>
<p><i>Index terms</i> Local democracy, e-democracy, e-methods, strategy, implementation</p>