

Felles slutrapport förstudie Pilgrimsleden 4.0

ID 20201586

Författare:

Erik Noaksson, projektledare, Region Jämtland Härjedalen

Per-Erik Sørås, projektleder, Trøndelag Fylkeskommune

Lillian Strand, projektkoordinator, Trøndelag Fylkeskommune

1. Sammendrag/Sammanfattning

Denna förstudien har testat ett koncept för digitalt gränsöverskridande samskapande i form av ett mobilt hackathon, där man genom både fysiskt och digitalt deltagande gemensamt har försökt samskapa kring komplexa samhällsutmaningar. Utifrån erfarenheter från förstudien har målsättningen varit att undersöka möjligheterna för ett brett partnerskap inför ett möjligt huvudprojekt som syftar till att stärka små och medelstora företag genom digital samhandling och samskapande. Utifrån de erfarenheter som finns beskrivna nedan, och i bilagorna, kan vi konstatera att förutsättningarna finns för att driva förstudien vidare mot ett huvudprojekt, men att metodiken, genomförandet, målgruppsfokuseringen och partnerskapet kräver tid för att formaliseras och förtydligas. I nuvarande format lämpar sig metoden bäst för småföretag inom upplevelseturism och gastronomi som målgrupp. För att breda målgruppen behöver metoden utvecklas förslagsvis utifrån den omställningsmodell som vi föreslår i slutrapporten så att hackathonet bla kan genomföras med en mera specifika frågeställning(ar) mot specifika branscher/målgrupper och att en mer systematisk metod för uppföljning och ideutveckling kompletterar den befintliga Facebook-sidan som nu finns för Impact Journey nätverket globalt.

Metodik

För förstudiens genomförande engagerades en felles konsult med lång erfarenhet på området. Konsulten fick i uppdrag att på både norsk och svensk sida planera, genomföra och utvärdera ett gränsöverskridande hackathon utmed Sankt Olavsleden under ca en veckas tid med stop på ett antal ställen utefter leden för att lösa/samskapa kring komplexa frågeställningar. Hackathonet genomfördes perioden 14 juni till den 25 juni med start i Ragunda/Bispgården och slut i Trondheim. På vägen gjordes stop i Östersund, Medstugan, Åre, Steinkjer, och Fosen. Upplägget var att förstudien finansierade processledaren för att koordinera och genomföra turen under dessa dagar där resp. stop självfinansierades av behovsägarna som ägde en utmaning att samskapa kring. Dessa behovsägare stod även för lokala transporter, mat, lokal samt boende under den dag som stopet varade.

Resultat

Till Pilgrimsleden 4.0 rekryterade konsulten ett antal digitala nomader från det Facebook nätverk som heter Impact Journey, vilket är ett globalt internetbaserat nätverk som samhandlar och samskapar kring komplexa globala utmaningar med social innovation och hållbarhet i fokus. Konsulten Bert-Ola Bergstrand engagerades i Pilgrimsleden4.0 utifrån sin långa erfarenhet med detta nätverk och det intresse som byggts upp tillsammans med nätverket utifrån det begränsade test som gjordes sommaren 2017 då några digitala

nomader från Impact Journey nätverket besøkte Nordens Grøna Bälte för att testa möjligheterna att genomföra denna förstudie ett år senare.

Följande stop med utmaningar genomfördes i kronologisk ordning:

- Ragunda: 48 timmars stop med fokus på samhällsutveckling mellan skola, näringsliv och politik. Utarbetat koncept av Peter Ladan vid Ragunda kommun om hur bättre förståelse kan skapas mellan aktörerna för de behov som finns inom respektive område och hur en mer öppen, tillitsfull och kreativ dialog kan skapas som ger fler jobb, samhällsutveckling och hoppfullare framtid. Bland annat genomfördes en workshop på detta tema följt av flertalet besök hos lokala företag och aktörer med erfarenheter från 2017 (se separat redovisning i bilaga 1).
- Östersund – Eat Art Festival: I Östersund stod nätverket bakom Eat Art Festival (<http://www.eatart.se/>) som värdar tillsammans med co-workingmiljön Gomorron Östersund. Stopet innefattade både festivalen samt efterföljande klimatseminarium på Residenset samt en dialog om utveckling av co-workingmiljön Gomorron. Även företagsinkubatorn på Campus Östersund besöktes med Samling Näringsliv som värd. Utmaningen fokuserade på hur ökad internationell lyskraft och deltagande kan lyfta områdena gastronomi, co-working och crowd-funding för att skapa sysselsättning och ökat inflyttande (se separat redovisning bilaga 3) och upplevdes som mycket positiv.
- Medstugan: Projektet www.smice.nu stod som värd för det tredje stopet som fokuserade på internationell input kring frågan "Hur kan vi skapa en årlig mötesplats kring cirkulär ekonomi som lockar till internationellt deltagande utifrån Nordens Grøna Bältes unika förutsättningar". Som inspiration var vi på Hushållningssällskapets vandrarhem med självhushållning i Medstugan och stopet blev givande med flera goda idéer och även bekräftelse av att det vi redan gör inom www.smice.nu ligger rätt.
- Åre: Fjärde och sista stopet på svensk sida blev co-working miljön House Be i Åre tillsammans med tillväxtavdelningen på Åre kommun. Dialog fördes med företagsmiljön på samma tema som i Medstugan kring utveckling av Åre Sustainability Summit (ÅSS) och betydelsen av en årlig attraktiv mötesplats för cirkulär ekonomi/hållbarhets- och tillväxtfrågor. Företagen bekräftade sin positiva syn på en årlig mötesplats och flera konkreta förslag på utveckling diskuterades fram tillsammans med de digitala nomaderna.
- Steinkjer: Första stopet i Trøndelag gjordes med fokus på de gröna näringarna specifikt kopplat till Grønt Center i Ås och Krokoms kommun som fastighetsägare och utvecklingsansvariga för området i Ås. Projektledare Julia Pearson kom över för att sedan delta vid konferensen Agritech Nordic – framtidens protein – där nästa stop var. En workshop genomfördes med fokus på klustermiljöns utveckling i Ås och Grønt Center med input från nomaderna om viktiga faktorer som påverkar attraktivitet, kreativitet och samskapande på området i ett internationellt perspektiv.
- Steinkjersfestivalen och konferensen Agritech Nordic (se bilaga 3)
- Fosen: Verter for stoppet på Fosen var aktørene i det nystartede reiselivs-samarbeidet Perler på en Snor. Stoppet sammenfalt med åpningen av Kystpilgrimsleden. Formålet med stoppet var å få tilbakemeldinger på opplevelsene i regi av Perler på en Snor, og en dialog med deltakerne om hvordan realisere potensialet for bærekraftig opplevelsesbasert turisme på Fosen. Museet Kystens Arv stilte opp med overnatting på Pilgrimssenteret, og representanter for de andre

”Perlene”, Fruene i Fjøset, Trøndelag Arrangement, Museet Hysnes Fort og Reins Kloster mottok besøk av de digitale nomadene. Erfaringer og observasjoner i løpet av de to dagene viste at det å gjøre felles arrangementer har stor verdi. Det ble tydelig for vertene selv hva som fungerte bra, og behovet for å utvikle en felles identitet rundt de ulike perlene og opplevelsene som de har å by på. Lillian Strand och Per-Erik Sørås fra Trøndelags Fylkeskommune deltok på Fosen som observatører og tilretteleggere (se bilaga 3).

Diskussion

Utvecklingen de senaste 10 åren har gått mycket starkt framåt på området innovation som i mångt och mycket har ersatt de tidigare begreppen och fokuset på forskning och utveckling (eng R&D) samt uppfinningar. Denna utveckling torde vara driven av samhällets och politikens vilja att skapa tillväxt genom att fokusera offentliga medel på processer som mer träffsäkert styr mot processer, produkter och tjänster som skapar värde i samhället, oftast monetära. Innovation är per definition ett samlingsbegrepp som omfattar denna vilja och inbegriper hela den process som går från en god ide (uppfinning) till en konkretisering av iden som gör att den når ett insteg i samhället (på något sätt) som skapar värde för dessa ägare, kund eller brukare. Oftast är detta i form av en ny produkt eller tjänst som skapar sysselsättning och försäljning, men det kan även vara en sk. social innovation som skapar värde och utveckling i ett samhälle ex. en ny process eller handhavande som ger en mer meningsfull vardag för personer som står långt ifrån arbetsmarknaden, eller ungdomar och barn, utöver det som innovationen genererar i intäkter för företagaren eller kommunen.

Intresset för innovation och innovationsutveckling har skett samtidigt som en digital revolution utan motstycke har utvecklats globalt under samma tidsperiod. Smart Phones, delningstjänster, Facebook, crowdsourcing och crowdfunding mm. är både nya begrepp och helt nya fenomen som inte fanns för 10-år sedan och som helt ändrat spelplanen för vad som är möjligt och går att göra ihop i en globalt uppkopplad värld. Ur detta har bla. kommit insikten om möjligheterna att skapa kritisk massa av människor med hjälp av internet för att samskapa/lösa komplexa problem (eng wicked problems). En sådan metod, eller process, kallas för hackathon som är en co-creation process där deltagare både fysiskt och virtuellt under en begränsad tid samskapar tillsammans för att försöka lösa eller utveckla ett komplext problem eller utmaning.

Ur regional/kommunal utvecklingssynpunkt är denna arbetsform väldigt litet eller obefintligt utnyttjad, men torde ha stor potential att utvecklas då den har potential att både skapa stor kritisk massa och delaktighet utifrån ett medborgar- och brukarperspektiv, öppenhet och en tillitsfull process där allas lika värde och möjlighet att delta har förutsättningar att tillgodoses. Trøndelags fylkeskommune och Region Jämtland Härjedalen har därför över tid intresserat sig för denna metod som fenomen och möjligheten som nu finns att digitalt utveckla och tillgängliggöra detta arbetssätt för alla, då ex. digitala verktyg som smartphones finns vitt sprida och möjliggör dialog och samskapande distansoberoende. Hackathon som fenomen utgör därför ett konkret verktyg för medborgardriven dialog och utveckling och ett sätt att utveckla regionernas digitala agendor, smarta industrialiserings strategier mm. på ett helt nytt sätt.

Med denna ansats drevs och genomfördes denna förstudie med en överordnad ide om att framförallt se och undersöka intresset för små och medelstora företag i Nordens Gröna Bälte

av att delta, bli intresserade av, och tillsammans med oss utvärdera och analysera positiva effekter med att göra systematik över gränsöverskridande mobila hackathon som kan utveckla, marknadsföra och skapa internationella marknader för små och medelstora företag i Nordens Gröna Bälte långsiktigt.

Vi har därför i denna förstudie planerat, testat och utvärderat ett sätt att genomföra ett mobilt hackathon under en begränsad tidsperiod och med ett större antal samskapande "stop/sprintar" utmed Sankt Olavsleden, från Ragunda till Trondheim, tillsammans med ett internationellt Facebook-drivet nätverk som heter Impact Journey.

I sammandrag så kan vi konstatera följande:

- Både Trøndelag Fylkeskommune och Region Jämtland Härjedalen har fått nya positiva insikter om möjligheterna som ett mobilt hackathon kan skapa. Dessa är bla. att skapa internationellt deltagande och uppmärksamhet för regionala företag och miljöer. Att effektivt skapa kritisk massa kring ett komplext problem. Att knyta samma miljöer, aktörer, människor som delar samma utmaning. Att skapa en mötesplats för gemensamma frågor som kommer till kunderna/brukarna och agerar utifrån kundens/brukarens behov (vilket är omvänt vad en vanlig mötesplats med biosittning brukar vara).
- Styrken i crowdsourcing og mobile, digitale hackathons synes å være "amplifier"-effekten, det vil si et potensiale til å forsterke aktivitet som allerede er i gang. Digitale nomader og deltakere på distanse virker å være mest interessert i å få innsikt i inspirerende mennesker, positive eksempler og gode erfaringer som kan skaleres og anvendes i deres egen kontekst.
- Nya värden har skapats i denna process på alla platser som besökts där vissa grupperingar/företag har fått ut mer än andra. Exempelvis har upplevelsebaserade företag inom turism varit mer nöjda och positiva då uppmärksamheten av stopet direkt genererar mer potentiella kunder. Företag med mer specifika utmaningar som inte direkt säljer/har kontakt med kund har upplevt mindre direkt nytta.
- Det kan synes som forskjellen i aktørenes utbytte er relatert til om fokus har vært på å dele gode eksempler og bygge nettverk eller å løse problemer gjennom hackathons. Utgangspunktet for hackathons er at en heterogen gruppe blir utfordret til å løse et klart definert problem.
- Urvalsprocessen for hur og vilka digitala nomader som rekrutteras till det mobila hackathonet kan sannolikt bli mer specifik for att öka värdet i samskapandeprocesserna som genomförs. Här krävs det en mer utvecklad dialog mellan behovsägarna av det komplexa problemet (mer precis "brief" om utmaningen) som i god tid i förväg kan förmedlas och kommuniceras till de digitala nomaderna så att "rätt personer" kommer med adekvat kompetens.
- Facebook streaming og "bloggande" är värdefullt for att i realtid tala om vad og hur saker sker på plats. Det ger ett globalt interesse og nyfikenhet att delta både i realtid og på sikt. En viktig online-kanal for att aktivt kunna deltaga på distans og möjlighet att följa med vad som händer på plats. Streaming er særlig nyttig som metode for å nå målgrupper som vanligvis ikke ønsker eller har mulighet til å delta, enten fordi de må være tilstede på skole eller jobb, eller fordi det er andre barrierer som stopper aktiv fysisk deltakelse.
- Digitala verktyg for att fortsatta den digitala samskapandeprocessen kan og behöver utvecklas for att säkerställa att det verkligen blir något konkret av idéerna som

genereras under ett hackathon. Under Pilgrimsleden4.0 användes Google Docs (Excel och Word, se separata bilagor och protokoll) för att dokumentera och utveckla tankar och idéer som kom fram under respektive stop. Detta fungerade väl men går givetvis att utveckla och förfinas i mycket högre grad så det blir mer användarvänligt, öppet och tillgängligt än idag. Här finns sannolikt en mycket stor potential för utveckling som vi kommer se de närmaste åren.

En utveckling av dessa resonemang och slutsatser finns mer utförligt utvecklat under punkt 8 nedan och i bilaga 1 och 3 som vi ämnar att fortsatt utveckla över tid med intresserade företag, grupperingar, aktörer och människor som på ett eller annat sätt är intresserade av att utveckla detta koncept vidare.

Förslag på framtida aktiviteter

Utifrån denna begränsade förstudie är det våra övergripande slutsatser och syn på framtida aktiviteter att dessa är av största potential och möjlighet just nu:

- Med fokus på småföretagens behov och värdeskapande drar vi slutsatsen att det koncept som nu testats finns en modell utvecklad som passar sig ypperligt väl för småföretag inom upplevelsebaserad turism och co-workingmiljöer att använda och förfinas som ett verktyg för att locka globala turister och kunder, framförallt inom gastronomi, kultur, ICT och outdoor, med hjälp av bl.a. den globala "trigger" som Sankt Olavsleden utgör. Området "vandringsturism" är på stark global frammarsch och det verkar för oss som att Pilgrimsleden mellan Sundsvall och Trondheim har stor potential att utvecklas positivt vilket denna metod sannolikt skulle kunna bidra med.
- För att utveckla konceptet tror vi att konceptet ska kortas i tid och genomföras under maximalt en vecka med ett begränsat antal stop på norsk och svensk sida ex. 3-4 stycken.
- För att locka rätt kompetens och deltagare bland nomaderna tror vi att hackathonet bör genomföras mer tematiskt och nischat. Det innebär att större vikt läggs vid rekrytering av företag och deltagare utifrån väl genomarbetade frågeställningar och utmaningar.
- Om detta görs kan sannolikt denna metod bli ett betydande verktyg för att utveckla en regions smarta specialiseringsstrategi och samtidigt verka som ett konkret verktyg för att koppla samman regioner med samma kärnstyrkor och kompetenser för att skapa gränsöverskridande utveckling och tillväxt.

Inom denna förstudie har även en fristående utvärdering gjorts av en student vid NTNU i Trondheim, som både följt och dokumenterat nätverket Impact Journey och även delaktigt aktivt på förberedande möten i Trondheim och under Crowd Sourcing Week i Vuollerim tillsammans med nätverket (se bifogad slutrapport bilaga 2).

Madelen Riise's prosjektoppgave har tagit ansats i "Hvordan og på hvilke områder kan Trøndelag Fylkeskommune bruke crowdsourcing ved ImpactJourney som et regionalpolitisk verktøy?". Madelens slutsatser kan sammanfattas som:

- Skapar möjligheter att verka i ett "bottom-up" perspektiv och som en positiv trigger för stads- och samhällsutveckling genom att föra samman personer med olika

erfarenheter, kompetens och resurser i en slags kollektiv intelligens och kritisk massa.

- Helt gräsrotsdriven process som bäst stöds via "pull" framför "push" dvs aktivt stöd utifrån gräsrotternas behov och inte krav, eller försök till att styra, från en myndighet. Eftersom gräsrotterna/entreprenörerna gör det på sin fritid är engagemanget en färskvara!
- En process som kan förstärka det lokala engagemanget och skapa synergier mellan lokala företag, speciellt tydligt verkar detta vara inom upplevelseturism där lokala aktörer tillsammans kan bygga upp och förstärka en lokal marknaden som ger ett jämnare kundunderlag över hela året ex. hundspann.
- Kritiska moment som kräver eftertanke i Impact Journeys arbets sätt är bla: tillåtelse för filmning och streaming kopplat till GDPR och den personliga integriteten. Förenkla och inte använda svåra ord. Minska barriärer som engelska innebär för en lokal process där inte engelska är modersmål. Förbättra ljud och filmkvaliteten vid workshops.
- Systematik av idéer och efterföljande innovationsprocesser som genereras via Impact Journeys grupp på Facebook behöver utvecklas för att kunna skapa värde i lokalsamhället eller hos entreprenören. Idag saknas dessa verktyg och kan/behöver utvecklas. Google docs är begränsat och inte tillräckligt användarvänligt för att enkelt kunna användas i den efterföljande processen. Madelen föreslår parallella Facebook-grupper men frågan är då om nätverket tappar i kraft eftersom det då delas upp på flera subgrupperingar över tid (vår kommentar och reflektion).

Madelen föreslår en tydligare utveckling av processen i en fyrstegsmodell för transition (omställning) som involverar:

- (A) definition av utmaningen/problemet och rolltagning
- (B) skapa intresse för problemställningen lokalt och globalt (attrahera rätt personer),
- (C) Rolltagning och genomförande på plats
- (D) Processledning under och efter hackathonets genomförande, utveckling av förståelse för socio-tekniska parametrar (mänskliga och tekniska faktorer som går hand i hand)

Övergripande slutsats är att för att denna transitionmodell för crowdsourcing/hackathon ska bli framgångsrikt kräver det i grunden ett lokalt driv och engagemang för en viktig fråga av många människor.

Den digitala tekniken möjliggör att skapa kritisk massa med andra lokalsamfund, organisationer och individer globalt som delar utmaningen **MEN** den digitala tekniken i sig löser inga problem, organiserar ett samskapande, eller mobiliserar en bygd – det måste göras av människorna som bor och lever där – *där den digitala tekniken enbart är ett verktyg utan egenvärde eller kraft om det inte står handlingskraftiga människor bakom.*

2. Bakgrunn

Nordens Gröna Bälte utgör ett särskilt intressant "testbädds-område" kring att skapa kompetens och erfarenheter om hur den digitala utvecklingen kan användas för att skapa långsiktig utveckling och tillväxt i små och medelstora företag utanför storstäderna. Trøndelagsregionen innefattar både tillväxtmotorn Trondheims stad, med absolut spetskompetens på området via NTNU och SINTEF, samtidigt som Trøndelag fylkeskommune har ett rikt småföretagande över hela fylkets yta. Jämtlands län delar dessa förutsättningar för ett entreprenörsdrivet småföretagande, utan den urstarka forsknings- och innovationsmiljön som Trondheims stad innebär för Trøndelag.

I förstudien Pilgrimsleden 4.0 har vi tillsammans med en bred konstellation av samhällsmedborgare, näringslivet offentlig sektor, akademien och det globala "molnbaserade" nätverket Impact Journey testat ett koncept för ett digitalt gränsöverskridande samskapande hackathon. Impact Journey är ett marknadsföringsnätverk och en digital plattform som samordnar aktiviteter och resurser för samhällsbyggare, förändringsagenter och gräsrotter världen över. Deras fokus är att bygga ett hållbart och bättre samhälle genom innovationer och samskapande digitala aktiviteter. Hackathonet har gjorts genom ett antal fysiska stop utmed St Olovsleden som i realtid har följts/livesänts via Facebook av medlemmarna i Impact Journey-nätverket som varit med på plats under hela resan. Stopen har främst gjorts hos företag, men även kommuner, fylkeskommunen, Region JH och akademien har varit värdar för stop utmed resan för att samskapa kring komplexa problem som kräver stor kritisk massa för att kunna hitta möjliga lösningar. Genom att skapa så stor heterogen kritiska massa som möjligt genom "molnet", och koppla det rent fysiskt till en plats och ett kreativt möte, hos till exempel ett företag, har vi testat en ny interregional-modell för komplext problemlösande.

Projektägarnas förhoppning och mål har varit att förstudien ska kunna landa i konkreta erfarenheter, intresse och bred uppslutning för ett flerårigt projekt där vunna erfarenheter kan drivas vidare och skapa bästa nytta och värde gränsöverskridande.

Övergripande förväntningar på resultatet är att:

- planera, skapa intresse för, genomföra och utvärdera ett mobilt digitalt hackathon utmed pilgrimsleden som på ett helt nytt sätt skapar engagemang och intresse för digitaliseringens möjligheter att skapa produkt- och affärs-utvecklingsvärden hos små och medelstora företag i Trøndelag fylkeskommune och Jämtlands län inom alla branscher och områden
- utveckla, testa och conceptualisera den metod för digitalt värdeskapande som Impact Journey-nätverket redan har och har testat i andra miljöer och regioner så att den kan anpassas och förfinas för våra förutsättningar och näringsliv inom Nordens Gröna Bälte (ny gränsöverskridande digital infrastruktur)
- ge förslag på ett koncept, utifrån förstudiens resultat och erfarenheter, som kan ligga till grund för en treårig ansökan att fortsatt agilt testa, utveckla och förfina en metod för digitalt samskapande felles mellan småföretagen i regionerna inom Nordens Gröna Bälte
- undersöka och skapa engagemang för ett gränsöverskridande partnerskap mellan näringslivet, offentligheten, akademien och civilsamhället som vill driva och finansiera

- en treårig satsning om att utveckla och flerårigt testa konceptet för att långsiktigt skapa affärsvärden för små och medelstora företag inom Nordens Gröna Bälte
- stimulera till ökad insikt, kunskap och praktisk erfarenhet om digitaliseringens möjligheter att brett lösa komplexa samhällsutvecklingsproblem eller utmaningar som kräver att "hela systemet" är engagerat genom att resurseffektivt nyttja idag redan befintliga tekniker och verktyg som digitalt finns tillgängliga i nästan alla medborgares händer - smartphones, paddor mm.

3. Måluppnåelse og resultat

Pilgrimsleden 4.0 har följande övergripande mål:

- att skapa ett brett intresse och nyfikenhet på digitaliseringens möjligheter hos små och medelstora företag i Trøndelag fylkeskommune och Jämtlands län
- att agilt testa en befintlig metod för digitalt "molnbaserat" samskapande i realtid och distansoberoende med pilgrimsleden som färdväg
- att skapa erfarenheter och dra slutsatser utifrån deltagande och faktiska skapade affärsvärden hos deltagande bedrifter, samt utifrån detta designa och konceptualisera ett flerårigt projekt i brett fellesskap med småföretagens behov och affärsutveckling i centrum
- att skapa insikt och förståelse för regionernas unika förutsättningar att använda och skapa värde i digitala "molnbaserade" processer hos små och medelstora företag som är spridda över en stor geografisk yta och inte har några naturliga kopplingar eller nära relationer till traditionella institutionella utvecklingsmiljöer
- att knyta förstudiens resultat till en större kontext som långsiktigt kan stödja och bidra till ett mittnordiskt koncept för entreprenördrivet regionalt innovationssystem (ERIS). Offentliga aktörer kan få helt nya insikter om vart de största förändringspotentialerna finns för att långsiktigt skapa tillväxt, utveckling och stärka den globala konkurrenskraften hos tröndiska och jämtländska små och medelstora företag.

Till Pilgrimsleden 4.0 rekryterade konsulten ett antal digitala nomader från det Facebook nätverk som heter Impact Journey, vilket är ett globalt internetbaserat nätverk som samhandlar och samskapar kring komplexa globala utmaningar med social innovation och hållbarhet i fokus. Konsulten Bert-Ola Bergstrand engagerades i Pilgrimsleden4.0 utifrån sin långa erfarenhet med detta nätverk och det intresse som byggts upp tillsammans med nätverket utifrån det begränsade test som gjordes sommaren 2017 då några digitala nomader från Impact Journey nätverket besökte Nordens Gröna Bälte för att testa möjligheterna att genomföra denna förstudie ett år senare.

Konsulten fick i uppdrag att på både norsk och svensk sida planera, genomföra och utvärdera ett gränsöverskridande hackathon utmed Sankt Olavsleden under ca en veckas tid med stop på ett antal ställen utefter leden för att lösa/samskapa kring komplexa frågeställningar. Hackathonet genomfördes perioden 14 juni till den 25 juni med start i Ragunda/Bispgården och slut i Trondheim. På vägen gjordes stop i Östersund, Medstugan, Åre, Steinkjer, Fosen och Trondheim. Upplägget var att förstudien finansierade processledaren för att koordinera och genomföra turen under dessa dagar där resp. stop självfinansierades av behovsägarna som ägde en utmaning att samskapa kring. Dessa

behovsägare stod även för lokala transporter, mat, lokal samt boende under den dag som stoppet varade.

Följande stop med komplexa utmaningar genomfördes i kronologisk ordning:

- Ragunda: 48 timmars stop med fokus på samhällsutveckling mellan skola, näringsliv och politik. Utarbetat koncept av Peter Ladan vid Ragunda kommun om hur bättre förståelse kan skapas mellan aktörerna för de behov som finns inom respektive område och hur en mer öppen, tillitsfull och kreativ dialog kan skapas som ger fler jobb, samhällsutveckling och hoppfullare framtid. Bla genomfördes en workshop på detta tema följt av flertalet besök hos lokala företag och aktörer (se separat redovisning i bilaga 3).
- Östersund – Eat Art Festival: I Östersund stod nätverket bakom Eat Art Festival (<http://www.eatart.se/>) som värdar tillsammans med co-workingmiljön Gomorron Östersund. Stoppet innefattade både festivalen samt efterföljande klimatseminarium på Residenset samt en dialog om utveckling av co-workingmiljön Gomorron. Även företagsinkubatorn på Campus Östersund besöktes med Samling Näringsliv som värd. Utmaningen fokuserade på hur ökad internationell lyskraft och deltagande kan lyfta områdena gastronomi, co-working och crowd-funding för att skapa sysselsättning och ökat inflyttande (se separat redovisning bilaga 7) och upplevdes som mycket positiv.
- Medstugan: Projektet www.smice.nu stod som värd för det tredje stoppet som fokuserade på internationell input kring frågan "Hur kan vi skapa en årlig mötesplats kring cirkulär ekonomi som lockar till internationellt deltagande utifrån Nordens Gröna Bältes unika förutsättningar". Som inspiration var vi på Hushållningssällskapets vandrarhem med självhushållning i Medstugan och stoppet blev givande med flera goda idéer och även bekräftelse av att det vi redan gör inom www.smice.nu ligger rätt.
- Åre: Fjärde och sista stoppet på svensk sida blev co-working miljön House Be i Åre tillsammans med tillväxtavdelningen på Åre kommun. Dialog fördes med företagsmiljön på samma tema som i Medstugan kring utveckling av Åre Sustainability Summit (ÅSS) och betydelsen av en årlig attraktiv mötesplats för cirkulär ekonomi/hållbarhets- och tillväxtfrågor. Företagen bekräftade sin positiva syn på en årlig mötesplats och flera konkreta förslag på utveckling diskuterades fram tillsammans med de digitala nomaderna.
- Steinkjer: Första stoppet i Trøndelag gjordes med fokus på de gröna näringarna specifikt kopplat till Grönt Center i Ås och Krokoms kommun som fastighetsägare och utvecklingsansvariga för området i Ås. Projektledare Julia Pearson kom över för att sedan delta vid konferensen Agritech Nordic – framtidens protein – där nästa stop var. En workshop genomfördes med fokus på klustermiljöns utveckling i Ås och Grönt Center med input från nomaderna om viktiga faktorer som påverkar attraktivitet, kreativitet och samskapande på området i ett internationellt perspektiv.
- Steinkjersfestivalen och konferensen Agritech Nordic (se bilaga 3)
- Fosen: Verter for stoppet på Fosen var aktørene i det nystartede reiselivs-samarbeidet Perler på en Snor. Stoppet sammenfalt med åpningen av Kystpilgrimsleden. Formålet med stoppet var å få tilbakemeldinger på opplevelsene i regi av Perler på en Snor, og en dialog med deltakerne om hvordan realisere potensialet for bærekraftig opplevelsesbasert turisme på Fosen. Museet Kystens Arv stilte opp med overnatting på Pilgrimssenteret, og representanter for de andre

"Perlene", Fruene i Fjøset, Trøndelag Arrangement, Museet Hysnes Fort og Reins Kloster mottok besøk av de digitale nomadene. Erfaringer og observasjoner i løpet av de to dagene viste at det å gjøre felles arrangementer har stor verdi. Det ble tydelig for vertene selv hva som fungerte bra, og behovet for å utvikle en felles identitet rundt de ulike perlene og opplevelsene som de har å by på. Lillian Strand og Per-Erik Sørås fra Trøndelags Fylkeskommune deltok på Fosen som observatører og tilretteleggere (se bilaga 3).

De viktigaste resultatene og erfaringene fra den enligte ovan gjennomførte Pilgrimsleden4.0 är:

- Både Trøndelags Fylkeskommune och Region Jämtland Härjedalen har fått nya positiva insikter om möjligheterna som ett mobilt hackathon kan skapa. Dessa är bla. att skapa internationellt deltagande och uppmärksamhet för regionala företag och miljöer. Att effektivt skapa kritisk massa kring ett komplext problem eller en stedsbasert mulighet. Att knyta samma miljöer, aktörer, människor som delar samma potential eller utmaning. Å bygge identitet runt felles potensiale, for eksempel "Nordic Gold" som fellesnevner for nordisk bærekraftig samfunnsutvikling med midt-nordisk kultur, natur og mennesker som utgangspunkt. Att skapa en mötesplats för gemensamma frågor som kommer till innbyggerne/kunderna/brukarna och agerar utifrån kundens/brukarens behov (vilket är omvänt vad en vanlig mötesplats med biosittning brukar vara).
- Nya värden har skapats i denna process på alla platser som besökts där vissa grupperingar/företag har fått ut mer än andra. Exempelvis har upplevelsebaserade företag inom turism varit mer nöjda och positiva då uppmärksamheten av stopet direkt genererar mer potentiella kunder. Företag med mer specifika utmaningar som inte direkt säljer/har kontakt med kund har upplevt mindre direkt nytta.
- Urvalsprocessen för hur och vilka digitala nomader som rekryteras till det mobila hackathonet kan sannolikt bli mer specifik för att öka värdet i samskapandeprocesserna som genomförs. Här krävs det en mer utvecklad dialog mellan behovsägarna av det komplexa problemet (mer precis "brief" om utmaningen) som i god tid i förväg kan förmedlas och kommuniceras till de digitala nomaderna så att "rätt personer" kommer med adekvat kompetens.
- Facebook streaming och "bloggande" är värdefullt för att i realtid tala om vad och hur saker sker på plats. Det ger ett globalt intresse och nyfikenhet att delta både i realtid och på sikt. En viktig online-kanal för att aktivt kunna delta på distans och möjlighet att följa med vad som händer på plats.
- Digitala verktyg för att fortsätta den digitala samskapandeprocessen kan och behöver utvecklas för att säkerställa att det verkligen blir något konkret av idéerna som genereras under ett hackathon. Under Pilgrimsleden4.0 användes Google Docs (Excel och Word, se separata bilagor och protokoll) för att dokumentera och utveckla tankar och idéer som kom fram under respektive stop. Detta fungerade väl men går givetvis att utveckla och förfinas i mycket högre grad så det blir mer användarvänligt, öppet och tillgängligt än idag. Här finns sannolikt en mycket stor potential för utveckling som vi kommer se de närmaste åren.

En utveckling av dessa resonemang och slutsatser finns mer utförligt utvecklat inom bilaga 1 och 3 som vi ämnar att fortsatt utveckla över tid med intresserade företag, grupperingar,

aktører og mennesker som på ett eller annet sätt er interesserte av å utvikle dette konsept videre.

4. Prosjektorganisasjon

Førstudien er et samarbeid mellom Region Jämtland Härjedalen og Trøndelag fylkeskommune. Prosjektet har gjennomføres i et tett samarbeid med SMICE-prosjektet og partnerskapene som er etablert på svensk og norsk side i tilknytning til SMICE prosjektene.

5. Indikatorer

Inga aktivitetsindikatorer finns avdelat för förstudien.

6. Grenseoverskridende effekter/merverdi

Digitalisering är tillsammans med urbanisering och globalisering de tre dominerande globala megatrenderna i världen idag. Projektägarna anser att en av de allra viktigaste regionalpolitiska insatserna som kan göras är att skapa kompetens och erfarenheter om hur den digitala utvecklingen kan användas för att skapa långsiktig utveckling och tillväxt i små och medelstora företag och lokalsamfunn utanför storstäderna. Ur ett småföretagarperspektiv är dock insikten och kunskapen om hur man kan omsätta de digitala möjligheterna till affärer begränsat. Särskilt utmaning finns inom traditionella branscher så som tillverkande industri i landsbygden. Ett betydligt starkare driv upplevs i storstädernas forskningsdominerade innovationssystem. Betydande möjligheter finns därmed att skapa bryggor mellan stad och land. Digitala verktyg för att samskapa kan överbrygga både långa avstånd och tillgängliggöra kompetens och praktiska erfarenheter som finns i andra innovationsmiljöer. Nordens Gröna Bälte utgör ett särskilt intressant "testbädds-område" då Trøndelagsregionen innefattar både tillväxtmotorn Trondheims stad, med absolut spetskompetens på området via NTNU och SINTEF, samtidigt som Trøndelag fylkeskommune har ett rikt småföretagande över hela fylkeskommunens yta. Jämtland delar dessa förutsättningar för ett entreprenörsdrivet småföretagande, utan den urstarka forsknings- och innovationsmiljön som Trondheims stad innebär för Trøndelag.

Både Region Jämtland Härjedalen och Trøndelag fylkeskommune ser det som en mycket viktig regionalpolitisk åtgärd att med nya metoder och tekniker testa och utnyttja den digitala tekniken för att gränsöverskridande visa på digitaliseringens fördelar ur ett affärsperspektiv. Ett globalt digitalt samskapande nätverk, Impact Journey, har tidigare visat ett starkt intresse för att utveckla dessa frågor tillsammans med regionernas näringsliv i ett gränsöverskridande digitalt samskapande hackathon. Projektägarna har därför sett stora möjligheter att felles utveckla den förstudie som nu blivit genomförd.

Forstudien vil bygge videre på erfaringer med digital samhandling som kom gjennom eksperimentet som ble gjort sommeren 2017, hvor aktører ble involvert i flere "crowdsourcing"-eksperimenter. Det pågående SMICE-prosjektet ønsker å utvikle

kapasiteten til produkt- og tjenesteinnovasjon blant bedrifter i Sverige og Norge, og proktägarna önsker derfor å gjennomføre et forprosjekt for å lære hvordan digital samhandling kan benyttes i praksis med tanke på å utvikle et flerårig prosjekt for å ta en slik metodikk i bruk. Förstudien kan därför ses som ett stärkande komplement till SMICE med ett tydligare fokus på produkt- och affärsutveckling.

Utifrån denna begränsade förstudie är det våra övergripande slutsatser och syn på framtida aktiviteter att dessa är av största potential och möjlighet just nu:

- Med fokus på småföretagens behov och värdeskapande drar vi slutsatsen att det koncept som nu testats finns en modell utvecklad som passar sig ypperligt väl för småföretag inom upplevelsebaserad turism att använda och förfinas som ett verktyg för att vidareutveckla felles stedsbasert identitet, locka globala turister/kunder og potensielle tilflyttere, framförallt inom gastronomi, co-workingmiljöer, kultur och outdoor, med hjälp av bl.a den globala "trigger" som Sankt Olavsleden utgör. Området "vandringsturism" är på stark global frammarsch och det verkar för oss som att Pilgrimsleden mellan Sundsvall och Trondheim har stor potential att utvecklas positivt vilket denna metod sannolikt skulle kunna bidra med.
- För att utveckla konceptet tror vi att konceptet ska kortas i tid och genomföras under maximalt en vecka med ett begränsat antal stop på norsk och svensk sida ex. 3-4 stycken.
- De foreløpige erfaringene med crowdsourcing taler for å skille mellom to tilnæringsmåter; "best practice" og "problemsolving". Mye av verdien i crowdsourcing synes å ligge i relasjons- og nettverksbygging, både lokalt og globalt. Utgangspunktet for crowdsourcing bør være at det finnes en lokalt forankret ide og visjon som kan appellere til flere, og som kan dra nytte av økt oppmerksomhet og større nettverk.
- För att locka rätt kompetens och deltagare bland nomaderna tror vi att problembaserte hackathons bör genomföras mer tematiskt och nischat. Det innebär att större vikt läggs vid rekrytering av företag och deltagare utifrån väl genomarbetade frågeställningar och utmaningar. Heterogeneitet kan ivaretas gjennom innspill fra streaming, som er mindre ressursintensivt enn tilreisende nomader.
- Om ovanstående genomförs rätt kan sannolikt denna metod bli ett betydande verktyg för att utveckla en regions smarta specialiseringsstrategi och samtidigt verka som ett konkret verktyg för att koppla samman regioner med samma kärnstyrkor och kompetenser för att skapa gränsöverskridande utveckling och tillväxt.

7. De horisontella kriterierna

Hållbar utveckling

Värdegrunden i Pilgrimsleden 4.0 är hållbarhet, eller snarare cirkulär ekonomi, starkt kopplat till projektet SMICE som även innefattar att systematiskt utveckla och testa skarpa metoder för social innovation och socialt entreprenörskap. Pilgrimsleden 4.0 har adopterat de erfarenheter och kriterier för att agera cirkulärt och hållbart som utvecklas inom SMICE

under förstudiens genomförande. På så sätt arbetar förstudien resurseffektivt och samordnat med frågan i en mittnordisk kontext med ett globalt perspektiv och kunskapsinsamlande.

Lika möjligheter och icke-diskriminering samt jämställdhet mellan kvinnor och män

Det är i heterogena miljöer som de bästa förutsättningarna skapas för att utveckla radikala innovationer. Homogenitet med avseende på kön, ålder, bakgrund, etnicitet mm. skapar sämre förutsättningar för innovationer av alla slag. Pilgrimsleden 4.0 arbetssätt och metod med det globala nätverket Impact Journey skapar förutsättningar för ett mycket brett globalt deltagande. Det är här styrkan och kraften ligger i att digitalt samskapa kring innovations- och problemlösning både lokalt och globalt i samma rum i realtid. Ett särskilt fokus har varit att skapa så mycket heterogenitet som möjligt i förstudien, både med avseende på inbjudna digitala nomader till själva turen men även i inbjudningarna under de stop som gjorts på resan.

Förstudien har utgått från följande resonemang och kriterier rörande hållbar utveckling, lika möjligheter och icke diskriminering, jämställdhet och ökad mångfald och integration kopplat till kunskap om innovation, cirkulär ekonomi och omställning (*eng transition*).

Förstudien bygger på följande principer:

- Pilgrimsleden 4.0 bygger på alla människors lika värde
- Alla ska kunna delta utifrån sin förmåga och egen vilja
- Pilgrimsleden 4.0 bygger på principerna för öppen innovation
- Pilgrimsleden 4.0 är ett inkluderande system som långsiktigt bygger tillit gränsöverskridande mellan människor
- För att skapa ett ekosystem för innovation behövs diversitet dvs det är mångfalden som berikar
- Särskilt fokus måste ligga på att involvera de grupper som av någon anledning riskerar att bli underrepresenterade; ex. unga, kvinnor, invandrare, nyanlända, handikappade.

8. Grenseregionale erfaringer

Felles utvärdering av Pilgrimsleden 4.0 mellom projektparterne og deltagende aktører

I direkt anslutning till genomförandet av Pilgrimsleden 4.0 gjordes en felles utvärdering av turen på Medstugan den 25 juni med partnerskapet og aktørerna i www.smice.nu (se bilaga 8 og 9). Några dagar senere gjordes en liknande utvärdering tillsammans med några svenska företag og aktører i Östersund (se bilaga 7) I tillegg har alle verter for de ulike stoppene hatt anledning til å gi innspill gjennom epost. Nedan følger en översiktlig sammanställning av de viktigaste slutsatserna, lärdomarna og förslagen på nästa bästa steg utifrån förstudien.

Gjort/Gett:

- Mobilisert lokale aktører – bland annat har ett nytt nätverk på Fosen fått testet sitt samarbeid
- Deltakelse på live streaming

- Identifiserat tema for erfaringsutveksling – gett mange nye kontakter/vänner
- Testat att använda sociala medier (Facebook) for digitalt samskapande – Ja, det skapar interesse och följare på olika sätt, men vad blir den långsiktiga outputen?
- Nomaderna gav mycket energi! – Vi fick möjlighet att testa vårt konsept med nye ögon!
- Hjälp med rekrytering av kompetens till vår fantastiska felles gastronomiska region! – fortsätta bygga värden for attraktivitet!
- Undersökt interesse och behov for kommuner och företag att delta – vissa behovsägare är väldigt motiverade att fortsätta
- Crowd-finansierat ca 10 mötesplatser under en 11-dagars gränsöverskridande process – Ja, det fungerade, några är väldigt nöjda ex. gastronomi, opplevelser, co-working miljöer.
- Givande att förklara www.smice.nu behov for utomstående – fått nye infallsvinklar, bekräftelse att vi gör rätt från folk utanfor "bubblan"

Lärt/insikter:

- Vanskelig å kommunisere konseptet
- Ingen info om pilgrimerne gjorde bred mobilisering i lokalsamfunnet vanskelig
- ++ for Live streaming – dock tidkrevende å få fatt i essensen
- Resurskrevende modell – mange "hidden costs" å tidskrevende, ej självorganiserad
- Har gett stor energi for att jobba med samhällsutvecklingsfrågor i Ragunda under 2017-2018. Workshopen gav generella inspel framfor spesifikke forslag. Lite for lite tid till företagsbesök.
- Nomaderna iakttog, dokumenterede og skapade marknadsvärde på Eat Art Festivalen den 16 juni i Östersund.
- Gav feedback på co-workingkonseptet Gomorron (makerspace, co-working + boende)
- "Foodies" som fenomen växer lavinartat – ekstremt aktive på sociala medier.
- Nomaderna gav självkänsla, positivisme, intryck, sår frön og attraherer innflyttare
- Även digitala nomader behöver fysiska möten!
- Att skapa en plattform for självorganisering kräver resurser
- Skalbarhet är en viktig nyckel
- En form av TV – "Youtubekanal for underhållning"
- Facilitering via Facebook kräver jättemycket tid og blir kostsamt
- Tydligare fokus ger ett skarpere svar – viktig med att tydeligt definiera syfte og utmaning. Værdet av processen kan vara på flere plan og även bli diffust
- Bristende bakgrunnskunnskap hos nomaderna – otydelige forventninger men stort engagemang!

Lurar på:

- Hvem har eiendomsrett på resultatene (bilder, filmer osv)?
- Innspill uten lokal kjenneskap – hvordan få til crowdsourcing "i dybden", utover idegenerering?
- Hur kan vi ta vara på erfarenheten og outputen?
- Hur skapa/bevara/lyfta værdet i det befintlige digitale materialet? – kan det systematiseres og hur?

- Hur underlätta delaktighet i digital samverkan – Orka driva en transparent och öppen process från och med nu. Vem visade intresse att gilla/följa resans digitala inlägg/videos? Finns det en metod eller pedagogik för detta?
- Hur samskapar vi bäst med digitala verktyg?
- Vem/vilka var i rummet – hur såg urvalet ut av digitala nomader? Hur bjuder vi in på bästa sätt?
- Hur "aktivera" nomaderna innan workshopar, eller inte? Hur stor variation kan man ha i nomadgruppen? Ska nomaderna ha specifik eller generell kompetens?
- Vilka är drivkrafterna för nomaderna och facilitatorn bakom processen? – hur upplevdes turen?
- Blev det en medborgardriven process? – Hva foler våre lokale partnere at de har igjen?
- Hur säkerställer vi värdeskapandet för "kunden"? – risk med att "outputen" inte blir som tänkt
- Hur upplevdes stopen av behovsägarna? – kort och långsiktig värde?
- Vad var egentligen digitalt under själva hackathonet? – hur digitala var nomaderna själva?
- Bra sätt att få fokus på annars lite osynliga regioner och platser!
- Vilka relationer har vi verkligen stärkt? (mellan nomaderna, behovsägarna...)
- Självorganiseringen fungerar inte – måste sättas i ett system och inte vara personbundet till en person och process

Nästa bästa steg:

- Fortsätt utveckla gastronomi-koncept med affärsidéer, kontakter och plattformside/karta kopplat till Heim i Östersund!
- Utveckla testbädd/Makersmiljö för gastronomi – titta på olika tematik för att driva en felles gränsöverskridande satsning på Makerspace!
- Ge stöd till projektutveckling och finansiering av Ragunda kommuns koncept/behov
- "Trigger" för att arbeta internationellt med export. Utveckla koncept för AiRBNB-work på en felles gränsöverskridande plattform? Kontakt med "Whole hearted people".
- Haka på befintliga Co-workingplattformar och utveckla dessa i felleskap tillsammans med co-workingmiljöer.
- Utveckla koncept kring "sharing economy" ex. hyra, dela, låna.
- Kartlägga aktörer och skapa aktörskarta för gröna näringar
- Prata med folk – vilka har visat intresse för uppföljning, ta vara på dem! Engagera Bert-Ola i mer långsiktig uppföljning – Hur kan vi bästa använda Impact Journey nätverket för fortsatt värdeskapande?
- Mittnorden nomader som lever kvar? Vilka är de?
- Skape mer utviklingskapasitet rundt mulighetene på Fosen! Lyst til å teste en lokal variant, mellom by/bygd, som rapid prototyping, hvor en relevant gruppe som følger på distanse (Fosen-Ragunda ex.)!
- Business tourism for entreprenurer til regionens co-workingsteder
- För vem görs turen – behovsägarna, nomaderna eller följarna? Tydligör värden ex. att öppna upp systemet/regionen, eller att bli med på den globala kartan – visa att vi finns!
- Hur tillämpar vi GDPR i praktiken – utveckla metoden vidare
- Kriterierna för att bli med som nomad behöver förtydligas, vi måste jobba med kompetens + urval.

- Tydligare gränssättning mellan "Live" och "Off Live" för allas bästa.
- Processen har engagerat och föder många nya nyfikenhetsfrågor!

Målgrupper och kommentar till målgruppen små och medelstora företag

Under förstudien har vi även undersökt möjligheterna och engagemanget för ett gränsöverskridande partnerskap som vill driva och finansiera en treårig satsning mellan näringslivet, offentligheten, akademien och civilsamhället.

Pilgrimsleden 4.0 har syftat till att öka intresset för och skapa praktiska insikter och erfarenheter om digitala möjligheter att utveckla företags produkter och tjänster i digitalt samskapande med kunder. Arbetssättet med ett vandrande mobilt hackathon är nytt och vi har undersökt och testat en första prototyp i förstudien för att sedan utveckla det vidare till ett treårigt koncept med småföretag och deras entreprenörskap i fokus för att skapa konkurrenskraft, jobb och ökad export. En viktig fråga har varit att bättre förstå i vilka branscher eller teknikområden som denna metod bästa kan vara tillämplig.

Utifrån konklusionerna som getts ovan står det för oss klart att den metod som nu har testats lämpar sig väl för småföretag inom upplevelseturism att använda som primärt en marknadsföringskanal mot en global målgrupp, kanske med ett speciellt fokus på gastronomi, matupplevelser, co-workingmiljöer och upplevelser. För att metoden ska bli mer användbar för andra branscher och teknikområden bland små och medelstora företag krävs anpassningar och bättre förberedelser då det kräver att digitala nomader lockas till resan som då har mer specifika och/eller fördjupad insikter/kunskap om olika områden av intresse för företagen som ska stå värdar för stopen på plats. Med den generella approach på samhällsutveckling i den nu genomförda pilgrimsturen, så blev ett mer allmänt intresse och erfarenhet lokal utveckling premierat bland deltagarna vilket synes ha passat väl för företag inom upplevelseturism och besöksnäringen generellt som alla var väldigt nöjda.

Gränsregionala erfarenheter och utbyte i övrigt har varit den överordnade aktiviteten för denna förstudie. Vi anser att denna punkt redan har blivit besvarad under ovanstående rubriker och framförallt kopplat till punkt 3 ovan som tydligt beskriver de gränsöverskridande aktiviteter som gjorts inom förstudien samt de resultat som dessa aktiviteter har lett fram till.

9. Information och kommunikation

Kommunikativa aktiviteter inom denna förstudie har helt genomförts i samskapande med vårt Interreg-projektet www.smice.nu och de resurser som där finns.

Huvudsaklig plattform för dialog och marknadsföring av Pilgrimsleden 4.0 har varit olika Facebook-grupper, framförallt Impact Journeys hemsida och SMICE-hemsida.

Dessutom har marknadsföring gått via www.smice.nu samt via direktutskick via e-mail till särskilt utvalda grupper och personer.

Kostnaderna för detta i förstudien har varit mycket begränsade och ej varit föremål för eget kostnadsslag i budgeten för denna förstudie.

Bilagat finns exempel på informationsmaterial och flyers som har producerats för publicering på hemsidan samt Facebook (se bilagor 3, 4, och 5 nedan).

Dessutom redovisas i bilaga 3 länkar till de förstudiegemensamma dokumenten där bilder, filmer samt övriga länkar för förstudiens genomförande finns dokumenterat och sammanställt (bilaga 3).

10. Forankring av prosjektets resultat og effekter

Pilgrimsleden, och genomförandet av det mobila hackathonet, har utgjort grundnavet i förstudien genom dess unikum som gränsöverskridande kultur- och naturmiljöarv - att testa och skapa ett koncept kring en ny gränsöverskridande infrastruktur för samskapande.

Projektägarna menar att det finns starka incitament och drivkraft för att förstudien är både väl gränsöverskridande förankrad samt har en internationell höjd och attraktionskraft. Förstudien har gett projektägarna kunskap och insikter om hur en metodik kan utvecklas kring ett värdeskapande digitalt samskapande som, utifrån regionernas förutsättningar med många små och medelstora företag spridda över en stor geografisk yta, på sikt kan starta en lär- och utvecklingsprocess som långsiktigt skapar affärs- och kundvärden i olika branscher och teknikområden.

Inom denna förstudie har en fristående utvärdering gjorts av en student vid NTNU i Trondheim, som både följt och dokumenterat nätverket Impact Journey och även delaktigt aktivt på förberedande möten i Trondheim och under Crowd Sourcing Week i Vuollerim tillsammans med nätverket (se bifogad slutrapport).

Madelen Riise's prosjektoppgave har tagit ansats i *"Hvordan og på hvilke områder kan Trøndelag Fylkeskommune bruke crowdsourcing ved ImpactJourney som et regionalpolitisk verktøy?"* vilket delas av Region Jämtland Härjedalen.

Madelens slutsatser av förberedelserna av förstudien, nätverket Impact Journey samt området crowd sourcing mer generellt kan bl.a. sammanfattas som:

- Skapar möjligheter att verka i ett "bottom-up" perspektiv och som en positiv trigger för stads- och samhällsutveckling genom att föra samman personer med olika erfarenheter, kompetens och resurser i en slags kollektiv intelligens och kritisk massa.
- Helt gräsrotsdriven process som bäst stöds via "pull" framför "push" dvs aktivt stöd utifrån gräsrotternas behov och inte krav, eller försök till att styra, från en myndighet. Eftersom gräsrotterna/entreprenörerna gör det på sin fritid är engagemanget en färskvara!
- En process som kan förstärka det lokala engagemanget och skapa synergier mellan lokala företag, speciellt tydligt verkar detta vara inom upplevelseturism där lokala aktörer tillsammans kan bygga upp och förstärka en lokal marknaden som ger ett jämnare kundunderlag över hela året ex. hundspann.

- Kritiska moment som kräver eftertanke i Impact Journeys arbetssätt är bla: tillåtelse för filmning och streaming kopplat till GDPR och den personliga integriteten. Förenkla och inte använda svåra ord. Minska barriärer som engelska innebär för en lokal process där inte engelska är modersmål. Förbättra ljud och filmkvaliteten vid workshops.
- Systematik av idéer och efterföljande innovationsprocesser som genereras via Impact Journeys grupp på Facebook behöver utvecklas för att kunna skapa värde i lokalsamhället eller hos entreprenören. Idag saknas dessa verktyg och kan/behöver utvecklas. Google docs är begränsat och inte tillräckligt användarvänligt för att enkelt kunna användas i den efterföljande processen. Madelen föreslår parallella Facebook-grupper men frågan är då om nätverket tappar i kraft eftersom det då delas upp på flera subgrupperingar över tid (vår kommentar och reflektion).

Madelen föreslår en tydligare utveckling av processen i en fyrstegsmodell för transition (omställning) som involverar:

- (A) definition av utmaningen/problemet och rolltagning
- (B) skapa intresse för problemställningen lokalt och globalt (attrahera rätt personer),
- (C) Rolltagning och genomförande på plats
- (D) Processledning under och efter hackathonets genomförande, utveckling av förståelse för socio-tekniska parametrar (mänskliga och tekniska faktorer som går hand i hand)

Övergripande slutsats är att för att denna transitionmodell för crowdsourcing/hackathon ska bli framgångsrikt kräver det i grunden ett lokalt driv och engagemang för en viktig fråga av många människor.

Den digitala tekniken möjliggör att skapa kritisk massa med andra lokalsamfund, organisationer och individer globalt som delar utmaningen **MEN** den digitala tekniken i sig löser inga problem, organiserar ett samskapande, eller mobiliserar en bygd – det måste göras av människorna som bor och lever där – *där den digitala tekniken enbart är ett verktyg utan egenvärde eller kraft om det inte står handlingskraftiga människor bakom.*

11. Aktiviteter og økonomi

Förstudien har helt följt den söknad som legat till grund för förstudien, både ekonomiskt och till det i söknaden beskrivna aktiviteterna på svensk och norsk sida. Kostnader har rapporterats till och med 2018-08-15.

12. Forslag og ideer

Inget i övrigt att tillägga som inte finns beskrivit i punkterna ovan.

13. Bilagor

- Bilaga 1: Learning Journey Ragunda – Erfarenheter och lärdomar från digitalt samskapande med nätverket Impact Journey 2017-2018.
- Bilaga 2: Prosjektoppgave av Madelen Riise, NTNU 2018, *"Crowdsourcing ved video-baserte hackathons" – Hvordan og på hvilke områder kan Trøndelag Fylkeskommune bruke crowdsourcing ved ImpactJourney som et regionalpolitisk verktøy?*
- Bilaga 3: White-paper – *"Pilgrimsleden 4.0 – Slutrapport från Bert-Ola Bergstrand, Franz Bergstrand AB"*
- Bilaga 4: Pressmeddelande för Pilgrimsleden 4.0
- Bilaga 5: Marknadsföringsmaterial: Pitch för genomförande av Pilgrimsleden 4.0
- Bilaga 6: Marknadsföringsmaterial till Facebook och hemsidan: Pitch för genomförande av Pilgrimsleden 4.0
- Bilaga 7: Utvärdering med småföretagen på Heim 28 juni 2018
- Bilaga 8: Utvärdering med projektparterna inom Pilgrimsleden 4.0 på Medstugan den 25 juni 2018 – Gjort, gett, lärt
- Bilaga 9: Utvärdering med projektparterna inom Pilgrimsleden 4.0 på Medstugan den 25 juni 2018 – Lurar på och nästa bästa steg