

## **Digital debat: design af en platform til deliberation**

*Digital debate: designing a platform for deliberation*

**Speciale af:**

Sebastian Johannes Winther, sjwi@itu.dk

**Vejleder:** Lene Nielsen, lene@itu.dk

**Anslag:** 144.013

# **Abstract**

Modern political debate is faced with a number of challenges. Parties are losing members, and newspaper sales are steadily declining, while most Danish people are now active on social media. The political debate is moving from tradition filled arenas to new online arenas. This poses a challenge: How does society uphold a healthy political debate, as it moves to digital arenas?

By examining three different digital debate tools through qualitative studies, this thesis proposes a design for a digital debate tool for use within Danish political party, Initiativet. Initiativet has as its goal to create an online space for democratic deliberation, wherefrom the party will draw its policies.

The thesis presents four main findings that are important for creating a tool for digital deliberation: 1) securing correct information and use of external knowledge sources; 2) accommodating different types of contribution types; 3) a structure that is understandable as well as flexible; 4) a system for moderation and securing civility throughout the tool.

The four main findings are used as the starting point of a design process, and the thesis concludes with a prototype incorporating 11 suggested design proposals addressing the aforementioned findings.

# **Indholdsfortegnelse**

*Contemporary political democracy is faced with two formidable challenges. First, there is the problem of under informed, unconfident citizens who find it difficult to make up their minds on many of the important political issues that face society. They rarely talk about politics because they think that nobody will take any notice of them; and they are seldom listened to because they rarely talk about politics. [...] Secondly, there is the problem of dogmatic and inflexible citizens who have made up their minds on nearly all issues, often in accordance with an overarching ideological bias, and are open to neither new information nor ethical influence to change their rigidly held values and preferences. [...] Neither citizens who cannot make up their minds, nor citizens who have forever made up their minds, are ideal inhabitants of a healthy democracy.*

*(Birchall & Coleman, 2015, s. 264).*

# Introduktion

Demokrati er folkestyre. Det vil sige en styreform, hvor befolkningen har magten, men demokrati kan derudover forstås og defineres på en lang række forskellige måder. Dette speciale beskæftiger sig med en forståelse af demokrati som en samfundsmaessig tilstand, hvor beslutninger fremkommer gennem åben diskussion og samtale. Denne form kaldes for deliberativt demokrati.

Deliberativt demokrati er et demokratisk system, hvori beslutningsprocessen foregår gennem deliberation: grundige drøftelser og overvejelser mellem beslutningstagere – og ofte ligeledes gennem debatter i offentligheden. Deliberativt demokrati har som ideal, at borgerne er involveret i beslutningsprocessen. Først herefter kan en beslutning kaldes demokratisk (Gutman & Thompson, 2004).

Vi har tradition for deliberativt demokrati i Danmark, eksempelvis defineret gennem Hal Kochs idéer om samtaledemokrati og medborgerskab, hvor han argumenterer for demokratiet som en livsform fremfor blot en styreform; ifølge Koch er demokratiet ikke blot forankret i grundloven, men måden vi som samfund tilgår problemløsning (Koch, 1970).

Deliberativt demokrati stiller krav til den offentlige debat: såfremt borgerne indgår i den demokratiske beslutningsproces, må den offentlige debat have et vist niveau for at opnå deliberation – og dermed beslutninger – af høj kvalitet.

Deliberativt demokrati handler altså om drøftelse og samtale i det offentlige rum mellem borgere, eksperter og beslutningstagere. Gennem de sidste år er en stadigt større del af netop den offentlige samtale rykket fra fysiske til digitale fora: medlemsantallet i politiske partier er faldet fra omtrent 600.000 i 1960 til omtrent 145.000 i 2016 (Folketinget, 2018); antallet af avislæsere er faldet fra 2,1 mio. i 2010 til 1,4 i 2016 og er støt faldende (Danmarks Statistik, 2017). Samtidigt var 75% af danskere mellem 16-89 på mindst ét socialt medie i 2017 (Slots- og Kulturstyrelsen, 2017).

De politiske partier og de traditionelle medier har en række rammer og kutymer i deres facilitering af den offentlige debat. Når disse institutioner jf. ovenstående rykker i baggrunden samtidigt med at digitale mediers rolle bliver mere markant, flytter den offentlige debat ind på nyt territorie. Som følge heraf ændrer debatten karakter.

Det bliver i disse år jævnligt diskuteret, om debatten på sociale, digitale medier er lige så sund og konstruktiv, som den bør være i et demokrati. Mange giver udtryk for at tonen er hård. Det tyder på at den del af den offentlige debat, som er rykket til den digitale sfære, ikke i samme grad har fundet de rammer og kutymer som de traditionelle medier, som tidligere faciliterede debatten.

Der er i de seneste år opstået en række nye værktøjer, som gentænker og re-designer den digitale samtale. Disse værktøjer bliver udviklet med henblik på at imødekomme en række udfordringer, som har været typiske for den digitale samtale, bl.a. gennem: bedre strukturering, moderering eller mulighed for at kunne visualisere holdningerne i debatten.

Formålet med dette speciale er at undersøge tre af disse værktøjer og deres design for at samle inspiration til et åbent debatværktøj, baseret på deliberation, til det politiske parti, Initiativet.

## **Case**

Initiativet er et politisk parti uden medlemsorganisation, politisk ledelse eller fast politisk program. I stedet har partiet som målsætning at udvikle al politik gennem et digitalt værktøj, hvor alle borgere i Danmark kan 1) debattere og stemme om aktuelle forslag fra Folketinget, 2) oprette og udvikle egne politiske projekter med henblik på at Initiativet fremsætter de projekter med mest støtte som forslag i Folketinget, 3) opstille som kandidater på Initiativets liste, hvor de kandidater med flest støtter blandt borgerne bliver spidskandidater (Initiativet, 2018).

Initiativet har deliberativt demokrati som kerneideal, hvorfor målsætningen er at udvide den digitale platform med debatfunktionalitet som kan leve tilfredstillende op til dette ideal.

## **Problemformulering**

- Gennem kvalitativ undersøgelse af udvalgte debatværktøjer, hvilke interaktionsformer kan Initiativet benytte sig af til at skabe et debatværktøj som i bedst mulig grad efterlever ideallet om deliberation?
  - Hvordan oplever brugere værktøjerne hver især?
  - Hvilke interaktionsformer benytter værktøjerne sig af til at skabe en ønskværdig debat?
  - Hvilke interaktionsformer anbefales i litteraturen til at skabe deliberation af høj kvalitet?

## **Specialets forløb**

Det resterende af Introduktionsafsnittet benyttes til en kort afklaring af specialets begreber, samt en gennemgang af de tre udvalgte debatværktøjer, som bliver brugt underundersøgelsen igennem.

Herfra er specialet udformet i to overordnede dele: en undersøgende del og en design-del.

Den undersøgende del består af henholdsvis et Teori, Metode og Analyse-afsnit. Her gennemgås opgavens centrale teori; undersøgelsens metodevalg; og opgavens analyse og findings. Til sidst konsolideres de kernefindings, som danner rammen for arbejdet specialets designproces.

Design-delen samler op på undersøgelsens findings og svarer på dem gennem udformningen af en prototype. Først gennemgås i State of the art en række teorier, som bliver brugt i arbejdet med prototypen. Dernæst gennemgås de designmetoder, som er blevet brugt til at frembringe prototypen. I Proces-afsnittet beskrives processen med at benytte designmetoderne til at frembringe prototypen. Sidst gennemgås i Udformning-afsnittet den endelige prototype.

Gennemgangen af prototypen følges op af et Diskussionsafsnit, hvori specialets validitet og reliabilitet diskuteres, og der reflekteres gennem en metodekritik.

Sidst sammenfattes opgaven i en Konklusion, som følges op af en Perspektivering med overvejelser om fremtidigt arbejde.

## **Begrebsafklaring**

Der optræder specialet igennem en række begreber, som kan være forvirrende at blande sammen, eller bruges anderledes i dette speciale end normalvis. Nedenfor afklares en række af disse begreber. Flere af dem udvides gennem litteratur senere i specialet.

### **Debat**

Debat bliver brugt som en bred betegnelse for en meningsudveksling, digital eller fysisk. Denne betegnelse er valgt grundet brugen af ordet i den daglige, offentlige samtale: DR2 Debatten og avisens debatsider udtrykker, at vi – borgere – har en debat, når vi diskuterer samfundsrelaterede problemstillinger.

### **Deliberation**

Deliberation forstås som en type af debat med en række specifikke egenskaber: en åben, lige og inkluderende drøftelse baseret på rationelle argumenter (Birchall & Coleman, 2015).

Ikke alle debatter kan siges at leve op til kravene for deliberation. For at undgå at fælde dom over, hvorvidt en debat lever op til kravene, bliver deliberation i stedet brugt som teoretisk begreb: et udtryk for det ideal, specialet har på debattens vegne.

### **Bidrag**

Der findes en række forskellige begreber for det, brugere skriver på digitale platforme: indlæg, kommentarer, argumenter, udsagn mm. For at øge specialets læsbarhed, bliver ordet bidrag brugt om alle fornævnte.

## Udvalgte debatværktøjer

Der findes en række værktøjer til at debattere online. For at svare på problemformuleringen har jeg udvalgt tre forskellige værktøjer for at udforske deres egenskaber hver især og dermed åbne designprocessen for udformningen af min egen prototype.

Værktøjerne er udvalgt grundet deres vidt forskellige interaktionsformer. Alle værktøjerne er ikke skabt til at være debatværktøjer. De er ikke perfekte til formålet, og de er skabt med forskellige formål. De forskellige interaktionsformer giver mulighed for at åbne samtalen for, hvordan digital debat kan og bør foregå. Formålet med undersøgelsen er ikke at give kritik til de valgte værktøjer; formålet er at bruge dem som inspiration til at svare på problemformuleringen.

### Polis

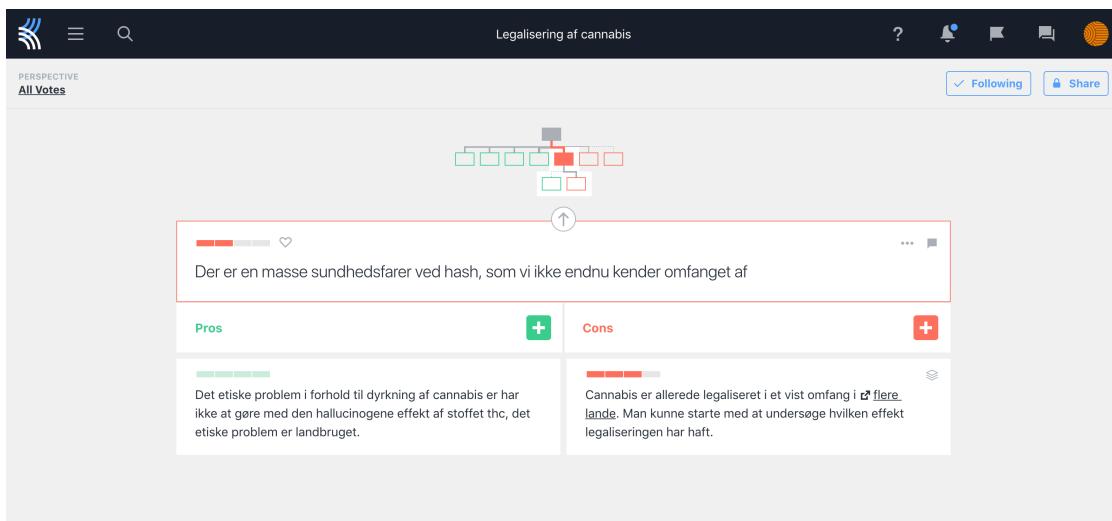
The screenshot shows a discussion post titled "Legalisering af cannabis". The post text reads: "Jeg ønsker en fuld legalisering af cannabis i Danmark, for alle personer over 18 år. Denne legalisering skal komme både de rekreative brugere såvel som de mange syge og smerteplagede danskere til gode, for hvem konventionelle lægemidler ikke virker." Below the text is a summary sentence: "I dag er det ulovligt at besidde, dyrke, sælge og indtage cannabis i Danmark. Jeg mener, at fordelene ved en legalisering er større end ulemperne ved det nuværende forbud, hvor kriminelle grupper sidder på markedet og politiet bruger uforholdsmaessige resurser på at jagte de kriminelle, uden at dette har haft nogen synnerlig effekt. Derfor bør vi etablere salgssteder i hele Danmark, hvor uddannet personale skal sælge danskproduceret cannabis til alle (der er fyldt 18 år). Strategien de sidste 30 år med nultolerance for cannabis har dokumenteret og bevisligt slået fejl. Provenuet fra salgsstederne skal bruges til sociale indsatser og oplysningskampagner om cannabis." At the bottom of the post, there is a footer with the text "Velkommen til en ny slags samtale - stem på personers holdninger og bidrag med dine egne." and three buttons: "Enig" (Agree), "Uenig" (Disagree), and "Spring over / Usikker" (Skip / Uncertain).

Figur 1: Screenshot af Polis

Polis (<https://pol.is/>) er et værktøj, hvor brugerne bliver bedt om at forholde sig til om de er enige eller uenige i en række forskellige bidrag, som relaterer sig til et hovedspørgsmål. Brugerne kan vælge selv at tilføje nye bidrag, som andre brugere herefter kan erklære sig enige eller uenige. Hvert bidrag kan maksimalt indeholde 140 tegn. Ved at erklære sig enig eller uenig i andre brugeres bidrag, eller ved at tilføje egne bidrag, giver brugerne udtryk for deres holdninger til hovedspørgsmålet.

Når alle brugere har gennemgået bidragene, visualiserer Polis debattens forskellige meningsfællesskaber. Dette gøres algoritmisk ved at sortere brugerne i grupper, som er enige med hinanden.

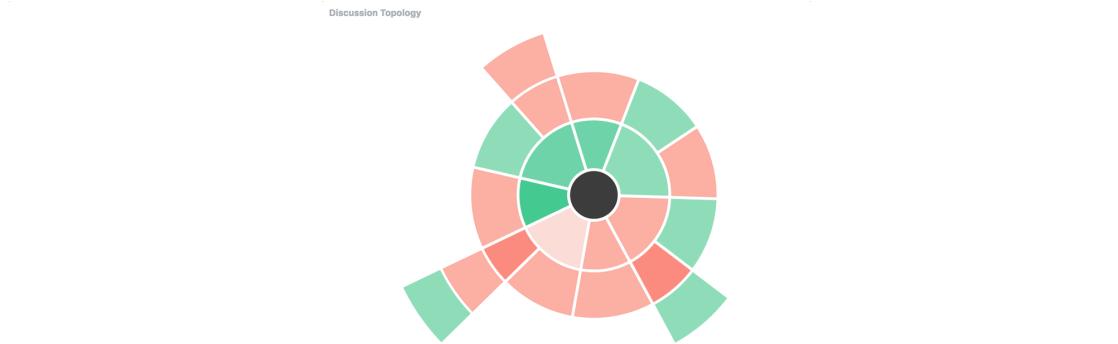
## Kialo



Figur 2: Screenshot af Kialo

Kialo (<https://www.kialo.com>) er et værktøj, hvor brugerne debatterer et hovedspørgsmål ved at tilføje bidrag, som argumenterer for eller imod. Hvert bidrag kan maksimalt indeholde 500 tegn. Bidragene kan igen debatteres gennem tilføjelse af under-bidrag, som argumenterer for eller imod, og på den vis skabes et træ af bidrag fra hovedspørgsmålet og ned. Denne proces kan teoretisk set foregå uendeligt mange niveauer ned, indtil brugerne mener at debatten er udtømt.

Ud fra alle bidragene skaber Kialo en visualisering af debatten – kaldet en topologi, hvor det er muligt at se mængden og dybden af bidrag, son argumenterer for og imod hovedspørgsmålet.



Figur 3: Screenshot af Kialos diskussionstopologi

## Flarum

The screenshot shows a forum post by 'SebastianWinther' from June 11, 2018. The post discusses the full legalization of cannabis in Denmark for all persons over 18 years old. It mentions that this would benefit both recreational users and many sick and disabled Danes. The post also suggests establishing sales outlets across Denmark where individuals can buy Danish-produced cannabis. The post has been liked by 'mikkelman' and 'KeldWang'.

Below the post, another user 'holgerthorup' from June 11, 2018, responds, stating that they are tired of refining the discussion and prefer to talk about hash instead. They argue that medical benefits of cannabis should be exploited rather than other substances like cocaine and ecstasy. They also mention that legalizing cannabis would benefit the industry and consumers.

Figur 4: Screenshot af Flarum

Flarum (<https://flarum.org/>) er et klassisk online forumværktøj. Værktøjet fungerer ved at en bruger skriver et bidrag, som andre brugere herefter kan svare på. Svarene optræder i kronologisk rækkefølge som en lang strøm. Ulig Polis og Kialo, er der ingen størrelsesmæssige begrænsninger på bidragene.

Flarum er udvalgt for at være repræsentant for den måde, vi normalt forestiller os debatter på nettet foregår. Debatten foregår som en lang strøm af prosa, og man må læse sig igennem alle bidrag for at danne sig et korrekt overblik.

# Teori

I nedenstående gennemgås den teori, som danner grundlaget for analysearbejdet. Teorien omhandler emnerne demokrati og deliberation, og er udvalgt for at redegøre for 1) hvad formålet med at debat og deliberation i samfundsmaessig forstand er, og 2) hvad forskningen mener, man bør stræbe efter at opnå i deliberation.

## Demokrati

Demokrati er en styreform, hvor befolkningen har magten eller delegerer magt til valgte repræsentanter. Dette kan komme til udtryk i mange forskellige teorier og praksisser. For at forstå de forskellige parametre, et demokrati kan skrue på, benyttes den danske samfundsforsker Alf Ross' idealtypen for demokrati. Ross beskriver idealtypen gennem tre parametre, som hvert kan skrues op eller ned for at have indvirkning på et givent demokrati (Ross, 1999):

- *Intensitet*. Hermed beskriver Ross, at et demokrati kan siges at stige i intensitet, såfremt omfanget af den personkreds, som har adgang til beslutningskraft og valgret er større. Nutidens danske demokrati, hvor alle statsborgere har lige valgret ved 18 års alderen, kan dermed siges at være mere intensivt end det Athense demokrati, hvor kvinder og tjenestefolk ikke havde valgret (Ross, 1999, s. 115-116).
- *Effektivitet*. Hermed beskriver Ross graden af virkning, som ovenstående Intensitet har: formår folket at få sin vilje igennem, eller tager de del i et skindemokrati? Effektivitet er især relevant, når det kommer til repræsentative demokratier, som alle moderne demokratier er. Et repræsentativt demokrati kan siges at være mere Effektivt, jo mere folkets vilje gennemsyrrer repræsentanternes handling (Ross, 1999, s. 116).
- *Ekstensitet*. Hermed beskriver Ross hvor stort et område, folket har indflydelse og kontrol over: herunder f.eks. den lovgivende forsamling, regering og den dømmende magt (Ross, 1999, s. 116).

Ross' idealtypen er ikke ideel forstået på den måde, at jo mere Intensit, Effektivt og Ekstensivt et demokrati er, jo bedre er det nødvendigvis også – idealtypen er blot en beskrivelse af de parametre, der udgør et demokrati (Ross, 1999, s. 115).

En anden dansk demokratiforsker, Hal Koch, udforsker bl.a. Effektiviteten af et demokrati ved at beskrive de samtaler, som foregår i demokratiet – og hvordan de bedst udføres for at opnå bedre beslutninger. Koch beskriver samtalens – herunder den offentlige samtale – som kernen af demokratiet. Ifølge Koch er demokratiet ikke blot defineret ved valghandlinger eller grundlove, men især den saglige diskussion, som har til formål at belyse en sag fra flere sider og dermed nå til en fælles konklusion om kernen af problemet – og gennem denne konklusion nå til enighed om en afgørelse, som ikke blot tjener den enkelte, men helheden. (Koch, 1970, s. 18).

Fremfor at lade demokrati defineres af selve de demokratiske handlinger – herunder afstemningen – argumenterer Koch for at et samfund eller en rådslagning først er demokratisk, hvis processen op til den endelige beslutningstagen – oftest eksemplificeret ved stemmeafgivelse – har været demokratisk i sig selv. Koch argumenterer for, at stemmeafgivelsen blot bør være udfaldet på en samtale, hvor alle demokratiets parter har udvist "gensidig respekt og forståelse [...] og den heraf fremvoksende sans for helhedens interesse" (Koch, 1970, s. 23). Dette er gældende for såvel rådslagning i mindre forsamlinger, som debatter i hele samfundet.

Som Koch, bevæger nærværende speciale sig indenfor Effektivitetsparametret i Alf Ross' idealtype af demokratiet, og undersøger dermed demokratiet gennem refleksioner over de samtaler og debatter, vi – borgerne – har i samfundsmæssigt øjemed.

## **Deliberativt demokrati og deliberation**

Denne proces af saglig rådslagning inden en beslutningstagen kaldes også deliberation, og danner grundlag for deliberativt demokrati. Deliberativt demokrati har sine rødder tilbage til det Athenske folkestyre: Aristoteles argumenterer for, at almindelige borgere der debaterer og beslutter sammen kan træffe bedre beslutninger end eksperter, som handler alene (Gutman & Thompson, 2004, s. 8).

Deliberativt demokrati er – som Hal Kochs demokratiske samtale – ikke defineret gennem selve beslutningsprocessen, men defineret ved den deliberation, som gennemsyrrer styreformen og forhandlingen inden beslutningen tages.

Gutman & Thompson samler i deres bog *Why Deliberative Democracy?* (2004) op på forskningen i demokratiformer, herunder specifikt deliberation og deliberativt demokrati. De definerer deliberation således:

*We can define deliberative democracy as a form of government in which free and equal citizens (and their representatives), justify decisions in a process in which they give one*

*another reasons that are mutually acceptable and generally accessible, with the aim of reaching conclusions that are binding in the present on all citizens but open to challenge in the future.*

(Gutman & Thompson, 2004, s. 7)

Gutman & Thompson argumenterer for, at deliberation ikke blot har positive virkninger i form af selve udfaldet af beslutningsprocessen, men også en række positive bivirkninger på både den individuelle borger og samfundet som helhed. De argumenterer for at deliberativt demokrati er formålstjenstligt i fire henseender:

For det første fører deliberativt demokrati til mere legitime samfundsmæssige beslutninger. Såfremt en beslutning bliver taget som følge af offentlig deliberation, hvor alle kan følge en sags argumenter, viden og forhold, må befolkningen lettere kunne acceptere beslutningen (Gutman & Thompson, 2004, s. 10). Dernæst skaber deliberativt demokrati et rum for idéer mellem befolkningen og det offentlige. Dette er en vekselvirkning: deliberation fordrer både flere perspektiver på offentlige sager, ligesom deliberation fordrer at befolkningen tager flere perspektiver til sig selv (Gutman & Thompson, 2004, s. 11-12). For det tredje, fremmer deliberativt demokrati gensidig respekt for beslutningstagning. Gennem den åbne, deliberative proces, lærer befolkningen at få respekt for hinanden og beslutningtageres værdier, moral og arbejde (Gutman & Thompson, 2004, s. 12). Sidst giver deliberativt demokrati mulighed for at fremme individuel og kollektiv forståelse og viden. Gennem deliberation bliver befolkningen klogere på offentlige sager, hinandens synspunkter og udvider følelsen af medborgerskab (Gutman & Thompson, 2004, s. 13).

For at opnå denne form for deliberation, opsætter forfatterne en række krav:

- *First, the deliberation itself must take place in public, not merely in the privacy of one's mind.*
- *[Second,] a deliberative justification does not even get started if those to whom it is addressed cannot understand its essential content.*
- *The third characteristics of deliberative democracy is that its process aims at producing a decision that is binding for some period of time. [...] The participants do not argue for argument's sake [...] They intend their discussion to influence a decision that government will make, or a process that will affect how future decisions are made.*

- *The fourth characteristic of deliberative democracy: its process is dynamic. [...] Although a decision must stand for some period of time, it is provisional in the sense that it must be open to challenge at some point in the future.*
- *(Gutman & Thompson, 2004, s. 3-5)*

Ifølge Gutman & Thompson må deliberation i demokratisk forstand altså forstås som: en offentlig debat, hvor deltagerne har en vis indsigt i emnet, og har til formål at argumentere sig frem til en løsning eller forståelse, som vil influere en samfundsbeslutning. Samtidigt er deliberationen ikke nødvendigvis overstået, når blot beslutningen er taget; selvom den er bindende for nu, må den kunne udfordres fremadrettet (Gutman & Thompson, 2004).

I samme forbindelse må det forstås, at deliberation og almindelig, politisk samtale er teoretisk forskellige fra hinanden. Birchall & Coleman formulerer det således:

*There is a theoretical distinction to be made between political deliberation, which seeks to encapsulate the benefits of focused, purposeful and honest talk, and everyday talk about politics, which is often fragmented, purposeless, uninformed and unequal. [...] In reality, the theoretical distinction between deliberation and everyday talk is less obvious; there can be greater or lesser degrees of the former within the latter.*

*(Birchall & Coleman, 2015, s. 266)*

For at deliberere må en række parametre være til stede, som ikke nødvendigvis forekommer i den daglige politiske samtale. Gennem denne forståelse, vedkender jeg mig også en idé om den delibererende borger, som noget der kan tilegnes og fremelskes gennem det rum indenfor hvilket debatten og deliberationen foregår. Coleman & Moss (2012) beskriver den delibererende borger som et konstruktion:

*Researchers and practitioners of online deliberation tend to deny their hand in constituting deliberative citizenship, since they continue to assume, if only implicitly, that the deliberative citizen is a natural and universal phenomenon, not a constructed one. We argue instead that the deliberative citizen is a construction all the way down, a contingent product of a particular set of discourses and practices, and that online deliberation research plays an important role in enacting as well as studying deliberative citizenship.*

(Cruikshank, 1999; Law & Urry, 2004; Olson, 2008; Osborne & Rose, 1999 som refererer i Coleman & Moss, 2012)

Denne opfattelse af deliberation og den delibererende borger er nødvendig for at kunne forstå dette speciale som et designprojekt. Såfremt deliberation blot udspringer af borgeren selv, og ikke er influeret af rum og kontekst, må nødvendigvis det værktøj, vedkommende benytter til at debattere, være ligegyldigt for udfaldet og kvaliteten af deliberationen. Nærværende speciale abonnerer, som Coleman, Moss & Birchall, på idéen om at det modsatte er tilfældet; at rummet netop influerer deliberationen.

## Digital deliberation

Siden internettets fremkomst har det været diskuteret blandt forskere, hvorvidt det kan benyttes i demokratisk henseende – og i naturlig forlængelse heraf: hvordan. Gennem de senere år, har der været især stort fokus på deliberativt demokrati (Gutman & Thompson, 2004), blandt andet eftersom internettet udgør et større og større rum for de samtaler, som er vitale for samfundet. Gennem online aviser, sociale medier og andre digitale fora debatteres de beslutninger, samfundet står over for. Internettet kan give rum til at udvide det deliberative demokrati fra mindre forsamlinger til stor skala.

I nedenstående afsnit forsøger jeg at danne et overblik over digital deliberationsforskning, og trækker på en række forskeres erfaringer med deliberative praksisser online. Herunder kommer jeg ind på designprincipper til digitale deliberationsværktøjer.

## Principper for digital deliberation

Følgende afsnit tager udgangspunkt i artiklen *A Systematic Review of Online Deliberation Research* af Friess & Eilders (2015), som har samlet en række principper, der har indvirkning på kvaliteten af digital deliberation. Friess & Eilders gør gennem deres review status på den digitale deliberationsforskning, og denne række af principper danner grundlag for min forståelse for digital deliberation, og de parametre som er vigtige for at sikre en kvalitetet i denne.

Friess & Eilders samler principperne i tre kategorier: *Input*, der omhandler designet af det rum indenfor hvilket deliberationen foregår; *Throughput*, der omhandler kvaliteten af kommunikationen i sig selv; og *Output*, der beskæftiger sig med de

forventede resultater af deliberationen (Friess & Eilders, 2015, s. 322). Mens det kunne virke logisk for den forhåndenværende opgave blot at tage fat i principperne under Throughput, er deliberation end kompleks proces, hvorfor principperne ikke på den måde kan forstås i et vakuum – de andre kategorier bliver ligeledes brugbare. Nedenfor gennemgås kort principperne til senere brug i analysen.

## **Input**

### *Mode of communication*

Med Mode of communication refererer Friess & Eilders til rummet for deliberation; herunder chatrum, online fora el.lign. Forfatterne anbefaler at rummet muliggør asynkron kommunikation, eftersom det har en række positive virkninger; herunder eftertænksomhed og inklusion (Friess & Eilders, 2015, s. 325).

### *Anonymity versus identification*

Friess & Elders beskæftiger sig med skismaet anonymitet/identifikation ved at beskrive forskellen i deliberation, som kan forekomme, når de deltagende er henholdsvis det ene eller andet. Teoretisk kunne anonymitet betyde en mere fri og demokratisk debat, som ikke er bundet op på de deltagendes samfundsmæssige status, men forfatterne beskriver omvendt, at det fører til problematisk og respektløs opførsel, hvor debatter med identificerede deltagere omvendt fører til bedre deliberation i form af høflighed, rationalitet og oprigtighed. Identifikation til en vis grad er derfor at foretrække (Friess & Eilders, 2015, s. 325).

### *Moderation*

Moderation er indgreb i enkelte indlæg i en debat ad hensyn til debattens helhed. Det kommer oftest til udtryk ved at enkelte deltagere har fået tildelt et ansvar for, at debattens deltagere retter sig efter en række retningslinjer, som skal sikre debattens kvalitet. Mens nogle former for moderation kan betegnes som direkte udemokratiske grundet censurerende egenskaber, argumenterer Janssen & Kies (2005, som refereret i Friess & Elders, 2015) for at moderation kan tage mange former – også demokratiske. Moderation er en mulighed for signifikant at højne de positive effekter ved deliberation, eftersom Moderation kan være værd at tænke ind i online deliberation som en fremmende faktor for god debatkultur og muligheden for at begrænse fjendtlighed (Friess & Eilders, 2015, s. 325).

### *Empowerment*

Gennem Empowerment, beskriver Friess & Eilders den individuelle deltagendes følelse af vigtigheden ved at deltage; såfremt et rum for deliberation har lav

Empowerment, føler de deltagende, at det er nærmest ligeegyldigt at give deres mening tilkende og vice versa (Friess & Eilders, 2015, s. 327).

#### *Division of Labor*

Division of Labor beskriver inddelingen af store opgaver til mindre – herunder inddelingen af et komplekst samfundsmæssigt spørgsmål i mindre bidder. Jo bedre deliberationsværktøjet formår at opdele deliberationsopgaven for brugerne, jo mere deltagelse og involvering følger – hvilket styrker kvaliteten af deliberation (Friess & Eilders, 2015, s. 327).

#### *Information*

Friess & Eilders understreger vigtigheden af at deliberation hviler på et grundlag af information, som er til at stole på, eftersom formålet er at producere fornuftige, velovervejede beslutninger. Ligeledes bør de digitale værktøjer, som faciliterer deliberationen, opfordre brugerne til at bidrage med eksterne kilder og korrekt information (Friess & Eilders, 2015, s. 327-328).

#### **Throughput**

##### *Rationality*

Friess & Elders argumenterer for, at deliberationen må hvile på rationelle argumenter for at give mening for deltagerne. Fordelen ved rationalitet ligger i præmissen for debatten: såfremt deltagerne er enige i præmissen om at løse problemet på rationel vis, så er det muligt for dem at overbevise og supplere hinandens argumenter. Såfremt denne præmis ikke er til stede, kan deltagerne ikke opnå enighed (Friess & Eilders, 2015, s. 328-329).

##### *Interactivity*

Deliberation er en interaktiv aktivitet, som bruser frem og tilbage mellem brugere, og hvis disse ikke interagerer med hinanden kan der ikke opnås konsensus (Friess & Eilders, 2015, s. 329-330).

##### *Equality*

Equality beskriver ligheden blandt deltagerne i deliberation. Disse må føle sig lige på tværs af social status, indkomstniveau, køn, mv. eftersom alle, som en beslutning vedrører, må føle sig inviterede til at deltage i deliberationen om den (Friess & Eilders, 2015, s. 330).

### *Civility*

Civilitet er høflig og konstruktiv opførsel. Civilitet er vigtigt for at sikre at debattens deltagere anerkender hinanden – og som følge heraf: hinandens argumenter (Friess & Eilders, 2015, s. 330).

### *Common Good Reference*

Med Common Good Reference forstås, at deliberationens deltagere må referere til det fælles gode for at retfærdiggøre deres argumenter; såfremt de deltagende er uinteresserede i at opnå den bedst mulige løsningen for samfundet, kan deliberationen ikke fungere (Friess & Eilders, 2015, s. 330-331).

### *Constructiveness*

Sidst forstås Constructiveness som deltagernes tilgang til deliberationen; de må gå ind til samtalens konstruktivt, aktivt søge efter fælles fodslag og være løsningsorienterede (Friess & Eilders, 2015, s. 331).

## **Output**

### *Individual-Level Outcomes*

Gennem Individual-Level Outcomes forstås det, som de deltagende i deliberationen hver især tager med sig. Det er et udtryk for deliberation af høj kvalitet, hvis de deltagende efterfølgende føler højere tolerance; mere politisk viden; større fornemmelse for effekten af politik; større villighed til at gå på kompromis eller skifte holdning. Det er dog mere usikkert, om de samme udfald findes i digital deliberation, eftersom dette er et markant nyere felt, hvorfor forskningen ikke er lige så udtømmende (Friess & Eilders, 2015, s. 332).

### *Result Outcomes*

Result Outcomes forstås som de resultater, deliberationen medfører. Som Individual-Level Outcomes, beskriver Friess & Eilders at der stadig ikke er overvejende enighed om de præcise resultater af god deliberation; nogle argumenterer for, at det er konsensusskabende, og nogle argumenterer for at det er en god metode til at omgå fejl. Feltet for resultater af digital deliberation er stadig så ungt, så der ikke er meget at sige med høj sikkerhed (Friess & Eilders, 2015, s. 333).

## **Principper for design til digital deliberation**

Følgende afsnit tager udgangspunkt i artiklen *Design Considerations for Online Deliberation Systems* af Towne & Herbsleb (2012), som har begået et review af artikler, hvori forfatterne beskriver brugen af værktøjer til digital deliberation og deres erfaringer hermed. Dette review benytter forfatterne til at fremsætte en række principper for selve designet af digitale deliberationsværktøjer (Towne & Herbsleb, 2012).

Towne & Herbsleb argumenterer, som Coleman & Moss (2012), for at design af værktøjerne gør en markant forskel for deliberationen; nogle værktøjer skaber deliberation af højere kvalitet end andre, og forfatterne argumenterer for at designprincipperne er behjælpelige i at bygge værktøjer, som optimerer for deliberation af høj kvalitet (Town & Herbsleb, 2012, s. 98). Jeg gennemgår nedenfor et kort oprids af principperne til brug i analysen.

### *Design to Attract Contributions*

Towne & Herbsleb argumenterer for, at et godt værktøj til deliberation må invitere til bidrag. Kvaliteten af deliberation må statistisk set højnes gennem flere og forskelligartede bidrag, hvorfor værktøjet skal være let tilgængeligt og aktivt opfordre til deltagelse i debatten. Forfatterne argumenterer for en række strategier herfor (Towne & Herbsleb, 2012, s. 101-104):

- så lav adgangsbarriere som muligt;
- et responsivt værktøj, som straks synliggør hver enkelt bidrag;
- muligheden for at bidrage i små bidder;
- fokus på tilgængeliggørelse på tværs af befolkningsgrupper;
- mulighed for integration af ressourcer udefra;
- fleksibel struktur.

### *Design for Navigability*

Ligesom et deliberationsværktøj skal facilitere let adgang til at bidrage, må værktøjet også facilitere let adgang til at navigere i og forstå andres bidrag; hermed kan tilskueret let tilgå information om debatten, og mulige bidragydere kan let overskue, hvor de kan bidrage. Forfatterne foreslår, at det kan ske gennem (Towne & Herbsleb, 2012, s. 104-106):

- mulighed for at relatere bidrag til hinanden;
- mulighed for at navigere debatten gennem hyperlinks;
- organisering af indhold gennem emne fremfor kronologi;
- minimering af redundans;
- visuelle hjælpemidler til navigering;
- mulighed for søgning.

### *Design for Usability*

For at et værktøj til deliberation kan være mest værdifuldt, må det også være lettest muligt at bruge for deltagerne. Forfatterne foreslår en række principper for at hæve værktøjet til det højest mulige brugbare niveau (Towne & Herbsleb, 2012, s. 106-107):

- brug af klare affordances
- mulighed for at åbne værktøjet fra eksterne sider;
- mulighed for at dele og linke til indhold;
- automatisering af alt, som ikke direkte kræver brugerinddragelse;
- sikring af et velfungerende værktøj på tværs af brugerplatforme.

### *Design for Quality Content*

Towne & Herbsleb anbefaler en række principper til at optimere værktøjet mod så højest kvalitet af bidrag som muligt. Dette af to årsager: for at hjælpe tilskuere til at tilgå bidrag af højest kvalitet først og fremmest, og for at hjælpe bidragydere til at skabe højere kvalitet i deres bidrag. Forfatterne anbefaler at sikre kvalitet gennem (Towne & Herbsleb, 2012, s. 107-110):

- identifikation af alle bidragsydere, så de føler ansvar for deres bidrag;
- at gøre ejeren af debatten ansvarlig for resultatet;
- stemmer og omdømme af bidrag og bidragydere;
- muliggørelse af kommunikation og samarbejde bidragyderne imellem.

### *Design for Adoption*

Med Design for Adoption, beskriver Towne & Herbsleb en række forslag til at muliggøre at deliberationsværktøjet kan blive indlemmet i andre processer end blot deliberationen selv. Forfatterne foreslår (Towne & Herbsleb, 2012, s. 110-112):

- benyt værktøjet til at supplementere fremfor at erstatte den normale, demokratiske beslutningsproces;
- opstil et håndgribeligt formål med deliberationen og arbejd for at opnå det;
- skab muligheder for fællesskabsdannelse;
- åbn designprocessen.

# **Metode**

Jeg har benyttet mig af en spørgeskemaundersøgelse samt to på hinanden følgende fokusgruppestudier med i alt fire fokusgrupper. I nedenstående afsnit redegøres og argumenteres der for metodevalg og -overvejelser.

## **Brug af debatværktøjer**

Omdrejningspunktet for undersøgelsen er test og diskussion af de tre udvalgte debatværktøjer. For at introducere deltagerne i de to fokusgrupper samt spørgeskemaundersøgelsen til værktøjerne, blev der oprettet test-debatter i hvert værktøj. Oplægget til test-debatterne er et borgerforslag om legalisering af cannabis stillet af Manu Sareen, og teksten fra forslaget (Bilag 1) blev kopieret ind som det første indlæg.

Emnevalget faldt på legalisering af cannabis for at sikre et emne, som har haft høj nok politisk og samfundsmæssig bevågenhed til at deltagerne alle var blevet introduceret til det forinden undersøgelsen og derfor havde mulighed for at have dannet sig en holdning til emnet. Desuden argumenterer Birchall & Coleman (2015, s. 269) for at jo mere passion og mindre enighed i en debat, jo mere vil deltagerne engagere sig i deliberationen. Eftersom formålet med projektet er for deltagerne til at interagere og forholde sig til debatværktøjerne, valgte jeg emne med henblik på at gøre denne proces mest muligt tilgængelig for deltagerne. Udover oplægget til debatten, blev der oprettet på tværs af værktøjerne 5-15 bidrag på forhånd for at simulere brugeroplevelsen for fokusgruppen af en rigtig debat. Bidragene er indhentet fra typiske argumenter i debatten om legalisering af cannabis (DR, 2016; DR, 2018).

## **Debatterne**

Der er to sæt af testdebatter, eftersom den indledende fokusgruppe blev afholdt på dansk, og de efterfølgende på engelsk. Oplægget til de engelske debatter (Bilag 6) er en oversættelse af det oprindelige oplæg fra Borgerforslag. Som ved den første fokusgruppe blev oplægget i hvert værktøj suppleret af en række bidrag for at modvirke at fokusgruppedeltagerne landede i en komplet tom debat. Bidragene er oversatte versioner af de mest populære argumenter fra første fokusgruppens testdebatter.

Links til debatterne kan findes i Bilag 8.

## Spørgeskemaundersøgelse

For at danne forståelse for en større gruppe personer end blot de to fokusgrupper, udførte jeg også en mindre spørgeskemaundersøgelse. Spørgeguiden til spørgeskemaundersøgelsen (Bilag 4) er en kondenseret udgave af fokusgruppernes. Spørgeskemaundersøgelsens resultater er ikke analyseret som et afsnit for sig – hertil er der ikke nok respondenter – men svarene bliver brugt løbende til at perspektivere analysen.

### Informanter

Informanterne er udvalgt gennem to kanaler: mit udvidede personlige netværk; et opslag på Facebook, som blev delt af venner og bekendte på tværs af platformen; samt gennem Initiativets nyhedsbrev. Spørgeskemaundersøgelsen har primært optrådt som en erstatning for de, der var interesserede i emnet, men ikke havde mulighed for at deltage i fokusgrupperne. Spørgeskemaundersøgelsen har 13 respondenter.

Køn	Fordeling
Mand	11
Kvinde	1
Ikke oplyst	1

Figur 5: Kønsfordeling af spørgeskemaundersøgelsens informanter

Alder	Fordeling
20-29	4
30-39	2
40-49	0
50-59	4
60+	3

*Figur 6: Aldersfordeling af spørgeskemaundersøgelsens informanter*

Bopæl	Fordeling (antal)
By med 100.000 < indbyggere	8
By med 10.000 - 100.000 indbyggere	2
By med <10.000 indbyggere	3

*Figur 7: Bopælsfordeling af spørgeskemaundersøgelsens informanter*

## Dagbogsstudie

Som indledning til første fokusgruppe, blev der afholdt et lille dagbogsstudie for at introducere fokusgruppemedlemmerne til debatværktøjerne og give mere tid til diskussion, når først deltagerne var samlet, eftersom der ikke var behov for at introducere og guide til de forskellige værktøjer.

Dagbogsstudiet var en markant nedskåret version af et normalt dagbogsstudie, og foregik udelukkende i ugen op til fokusgruppen. Fokusgruppemedlemmerne blev bedt om at prøve hver af de tre debatværktøjer i en af de dage, som ledte op til fokusgruppen samt udfylde et kort spørgeskema efter hvert værktøj (Bilag 5). Deltagerne blev opfordret til at bruge ti-tyve minutter på hvert værktøj.

Goodman, Kuniavsky & Moed (2012) argumenterer for at dagbogsstudier er formålstjenstlige, når man er interesseret i at forstå adfærd i situationer, hvor det ville være forstyrrende at kigge folk over skulderen. Dagbogsstudier giver deltagerne mulighed for at reflektere i en naturlig kontekst gennem dataindsamlingsperioden. Samtidigt beskriver forfatterne at dagbogsstudier oftest foregår over en forholdsvis

lang periode – gerne måneder – hvad dette dagbogsstudie langt fra kvalificerer sig til (Goodman, Kuniavsky & Moed, 2012, s. 247-249). Jeg har ikke brugt den opsamlede data i analysen – hovedsageligt eftersom det er markant mere overfladisk end fokusgruppediskussionerne – men havde to andre hovedformål med studiet:

- 1) At give deltagerne mulighed for at afprøve de forskellige debatværktøjer i en mere realistisk kontekst end til selve fokusgruppen; 2) At stille fokusgruppedeltagerne få spørgsmål, som gav dem mulighed for at reflektere over deres forhold til værktøjerne inden selve fokusgruppediskussionen.

## Fokusgruppeundersøgelse

Der blev gennemført i alt fire fokusgrupper. Den første fokusgruppe, som blev indledt med ovenstående dagbogsstudie, blev afholdt den 21. juni 2018 i mit hjem i København. De tre næstfølgende blev afholdt 6. september 2018 som led i et arrangement til Techfestival, som er en årlig festival for teknologi i København. Arrangementet blev udført i Initiativets navn.

Jeg gør brug af fokusgrupper for at undersøge deltagernes forhold til og forståelse for debat i et rum, hvor disse også er til forhandling. Bente Halkier (2016) beskriver:

*En fokusgruppe er en forskningsmetode, hvor data produceres via gruppeinteraktion omkring et emne, som forskeren har bestemt. Det er altså kombinationen af gruppeinteraktion og forskerbestemt emnefokus, som er fokusgruppers kendetegn.*

*(Morgan, 1997, som referereret i Halkier, 2016, s. 10)*

Formålet med afholdelse af fokusgrupperne var at udforske gruppernes attitude om online debat samt de udvalgte debatværktøjer. Undersøgelsen er i høj grad eksplorativ, og kommer inden fokusgruppeafholdelsen ikke med nogle løsningsforslag på problemet.

Fokusgruppernes formål er at åbne dette rum, og udforske gruppernes forhold til de tre værktøjers forskellige tilgange til online debat og beslutningstagning. Hvilke elementer er det vigtigt, at et online debatværktøj indeholder? Hvilken brugerflade skaber bedst – ifølge brugerne af værktøjet – en overskuelig og brugbar debat, og hvilke faciliterer bedst brugernes egne input? Desuden giver fokusgruppen mulighed for at udforske, hvad denne gruppe af mennesker, kan blive enige eller uenige om på

området; er der nogle universelle sandheder i brugerbehovene i et online debatværktøj, eller har forskellige brugere vidt forskellige behov?

Der var primært tre emner, jeg gerne ville udforske med fokusgruppen:

- Hvad er debat – og hvorfor debatterer vi?
- Hvad var brugeroplevelsen af de tre debatværktøjer?
- Hvilke brugerbehov er der for et digitalt debatværktøj?

## Deltagere

### Fokusgruppe 21. juni 2018

Deltagerne til den første fokusgruppe blev udvalgt gennem samme kriterier som spørgeskemaundersøgelsen: gennem mit udvidede personlige netværk på Facebook samt gennem Initiativets nyhedsbrev. Kravet for deltagelse var en interesse i samfundet, og deltagerne var ikke påkrævet af debattere online til daglig. Halkier argumenterer for at være selektiv i udvælgelsen af fokusgruppedeltagere, og fokusere på deltagere som har relevans for det givne emne fremfor en for befolkningen repræsentativ gruppe (Halkier, 2016, s. 30). Målet var at finde en gruppe af deltagere, som var interesseret i samfundet og samfundsdebatten, men ikke nødvendigvis var aktive debattører selv, eftersom formålet med Initiativet er at samle almindelige borgere til debat og politisk beslutningstagen.

Jeg forsøgte at følge strategien for *maksimum variation* (Halkier, 2016, s. 30) med henblik på at få repræsenteret både forskellige køn, aldre, beskæftigelse og bopæle, men grundet få tilbagmeldinger lykkedes det ikke at variere så meget som ønsket. Syv personer bekræftede deres deltagelse, men grundet to aflysninger på dagen blev fokusgruppen afholdt med blot fem deltagende. Gruppen havde en rimelig spredning i både alder og køn, men var rimeligt domineret af studerende og storbyboere.

To af fokusgruppens deltagere – Niels og Carsten – har bevidst engageret sig i og tilstræbt at blive bedre til debat. Niels gennem deltagelse i blandt andet Politikens debattør- og kritikerskole. Carsten gennem medlem af en lokalforening i Liberal Alliance samt opstilling til et regionsråd. De resterende deltagere har blot deltaget i debatter blandt venner og bekendte samt lejlighedsvis på nettet. Ingen af de deltagende deltagere for nuværende regelmæssigt i debatter.

Navnene på deltagerne nedenfor er anonymiseret.

Navn	Alder	Køn	Bopæl	Beskæftigelse
Anders	24	Mand	By 100.000<	Studerende
Niels	21	Mand	By 100.000<	Studerende
Anika	44	Kvinde	By 10.000<	SOSU
Carsten	37	Mand	By 100.000<	IT konsulent
Sofie	25	Kvinde	By 100.000<	Studerende

*Figur 8: Fokusgruppens deltagere*

### Fokusgrupper 6. september 2018

Eftersom arrangementet var åbent for alle Techfestivals deltagere, skete der ikke ligesom i den foregående fokusgruppe en bevidst udvælgelse eller søgning af deltagere. Deltagerne til disse fokusgrupper havde fundet arrangementet henholdsvis gennem Techfestivals officielle program, den oprettede Facebook begivenhed, eller ad anden (af undertegnede) ukendt vej.

Der var 19 deltagende i arrangementet, som blev inddelt i tre fokusgrupper. Det blev gennem gruppernes diskussioner tydeligt, at de fleste af deltagerne var enten stærkt teknologi-interesserede og/eller beskæftigede sig med demokrati og debat til dagligt. Ligeledes var der en overvægt af mænd. Jeg fik ikke alle deltagernes aldre. Nedenstående er derfor kvalificerede gæt.

Navnene på deltagerne nedenfor er anonymiseret.

#### Gruppe #1

Navn	Alder	Køn	Beskæftigelse
Nikolaj	20-29	Mand	Studerende
Nina	20-29	Kvinde	Studerende
Thomas	30-39	Mand	Produktchef
Gustav	20-29	Mand	Studerende
Jens	20-29	Mand	Studerende
Ebbe	30-39	Mand	Journalist

*Figur 9: Fokusgruppens deltagere*

### **Gruppe #2**

<b>Navn</b>	<b>Alder</b>	<b>Køn</b>	<b>Beskæftigelse</b>
Marie	30-39	Kvinde	Projektleder
Alfred	30-39	Mand	Tidl. folkeskolelærer
Aksel	20-29	Mand	Iværksætter
Rikke	30-39	Kvinde	Teknoantropolog
Aya	30-39	Kvinde	Teknoantropolog
Frederik	40-49	Mand	Investor
Niklas	30-29	Mand	Folketingskandidat

*Figur 10: Fokusgruppens deltagere*

### **Gruppe #3**

<b>Navn</b>	<b>Alder</b>	<b>Køn</b>	<b>Beskæftigelse</b>
Tim	50-59	Mand	Programmør
Asta	20-29	Kvinde	Studerende
Johan	20-29	Mand	PhD studerende
Nora	20-29	Kvinde	
Sigurd	30-39	Mand	Ass. professor
Storm	20-29	Mand	Studerende

*Figur 11: Fokusgruppens deltagere*

## Udførsel og lokation

### Fokusgruppe 21. juni 2018

Fokusgruppen blev afholdt i mit hjem i København. Eftersom formålet med de online debatværktøjer er at give muligheden for brugerne at debattere i den kontekst, der passer dem bedst, er der ikke et naturligt mødested til at forstærke samtalen mellem gruppedeltagerne, e.g. en arbejdsplads eller institution.

Formålet med at huse diskussionen i min stue var at skabe trygge, hjemlige rammer for de deltagene, og give mulighed for at blotte mig selv i min rolle som moderator for at opildne til en samtale, hvor deltagerne ikke lagde bånd på dem selv (Halkier, 2016).

Efter den indledende diskussion, blev fokusgruppemedlemmerne parret to og to. Efter planen skulle gruppen have syv deltagere (til en to-to-tre fordeling), men eftersom to faldt fra på dagen, parrede jeg deltagene to og to, og satte mig selv ved Anika, så hun kunne bruge mig til at tale sine rationaler igennem med.

Hver gruppe fik et A3 ark udleveret, som var delt ind i tre felter til hvert værktøj, samt et sæt kort med én kvalitet på hvert kort (Bilag 2). Derudover fik deltagene en række blanke kort, som de kunne tilføje deres egne kvaliteter på, såfremt de uddelte kort ikke var fyldestgørende. Kvaliteterne på de uddelte kort er bestemt ud fra generelle brugeroplevelsesperspektiver samt overvejelser fra litteraturen af, hvad debat er og kan.



Figur 12: Øvelsen efter gennemførsel

Denne øvelse udgjorde udgangspunktet for det meste af fokusgruppens diskussion, og arkene blev brugt til at tale ud fra for at gennemgå opfattelsen af de forskellige værktøjer. Dels var formålet med øvelsen af strukturere samtalen; dels at få et visuelt overblik over deltagernes forhold til værktøjerne; dels at have et naturligt punkt at genoptage samtalen fra, såfremt den gik i stå eller kom på et sidespor.

## **Fokusgrupper 6. september 2018**

De tre fokusgrupper blev udført sideløbende ved hver deres bord i ét stort rum i Kødbyen i København. Jeg havde tre medarrangører (medstiftere af Initiativet), som hver faciliterede en gruppe. Jeg selv roterede blandt grupperne, faciliterede den tekniske del af workshoppen, og hjalp gruppernes facilitatorer, hvor de havde behov – e.g. feedback på gruppernes diskussioner og tidsstyring. Facilitatorerne var inden fokusgrupperne blevet sat grundigt ind i spørgeguiden, specialets problemformulering og rationalet herfor.

Modsat den første fokusgruppe, havde deltagerne til Techfestival arrangementet ikke i samme grad haft mulighed for at benytte sig af debatværktøjerne på forhånd. Programmet for grupperne blev derfor inddelt i tre segmenter:

- Indledende diskussion om debat
- Workshop med værktøjerne
- Diskussion af de tre debatværktøjer

Hele sessionen var planlagt til en time, men hvert segment endte med at tage omtrent en halv time hver (1,5 time i alt). De to diskussioner foregik i grupperne, og workshoppen foregik individuelt på deltagernes medbragte computere. Fire af deltagerne havde ikke computer med, hvorfor de sad to-og-to ved deres sidemakers computere.

## **Spørgeguide**

### **Fokusgrupper 21. juni 2018**

Som introduktion til fokusgruppen blev deltagerne bedt om at tage stilling til, hvad debat er for dem. Spørgsmålet var dels en øvelse i at åbne gruppen op for refleksioner over dagens emne, dels for bedre at forstå deres forhold til de forskellige værktøjer. Med et perspektiv på deres forhold til debat generelt, giver det mulighed at dykke mere ned i, hvorfor de har de behov og overvejelser om online debatværktøjer, som de her.

Den foreredte spørgeguide blev ikke fulgt slavisk, men som udgangspunkt for diskussionen. Gruppen blev udført som et semi-struktureret diskussion, hvor gruppen selv fik lov at lede det meste af diskussionen og gå i dybden med deres enigheder og uenigheder (Halkier, 2016, s. 42-46). Den fulde spørgeguide forefindes i Bilag 3.

## **Fokusgrupper 6. september 2018**

Den forberedte spørgeguide var en kondenseret udgave af spørgeguiden fra første fokusgruppe. Den indledende diskussion fulgte præcis spørgsmålene fra den første fokusgruppe. Diskussionen om de forskellige værktøjer var forkortet af hensyn til tidsforbrug. Den fulde spørgeguide forefindes i Bilag 7.

Gennem første fokusgruppe udtrykte deltagerne ofte deres holdninger til ét værktøj gennem perspektiveringer til et andet. Diskussionen om værktøjerne i disse fokusgrupper blev derfor omstruktureret til at handle om værktøjerne et ad gangen, fordi det var forventeligt at deltagerne alligevel ville referere til og sammenligne med de andre værktøjer undervejs.

Spørgeguiden i disse fokusgrupper var fokuseret ind på tre overordnede emner, som er udvalgt ud fra fokusområder fra første fokusgruppe, som jeg gerne ville mere i dybden med.:

- Debattens opbygning
- Deltagernes muligheder for at udtrykke sig selv
- Deltagernes forhold til sandhedsværdien af argumenter

## **Kodning**

De fire fokusgruppers diskussioner er optaget på lyd og efterfølgende transkribert. Transkriberingerne er vedlagt specialet som separate filer. Efter transkribering er fokusgruppernes diskussioner kodet gennem empiridrevet kategorisering (Halkier, 2016, s. 77), hvor deltagernes diskussioner er bestemmende for kodningens kategorier. Der er efterfølgende oprettet underkategorier til hvert emne, som fokusgruppedeltagerne bringer op, herunder:

- Definitioner af debat
- Digital debat
- Udtryk for holdninger til de forskellige værktøjer
- Udtryk for brugerbehov på tværs af de forskellige værktøjer

Analyseafsnittene er i første omgang skrevet på baggrund af kodningen, og er herefter genbesøgt med teorien. Kodningen er foretaget i computerprogrammet

NVivo 12 (<https://qsrinternational.com/nvivo/nvivo-products/nvivo-12-mac>), og er efterfølgende suppleret med post-it kodning på et whiteboard for at danne en visuel struktur over de forskellige koders relationer. Processen er foregået i to iterationer: første kodning og gennemskrivning af analyse er udført efter første fokusgruppe, og er genbesøgt efter de næste fokusgrupper.



*Figur 13: Kodning i henholdsvis NVivo og på whiteboard*

# **Analyse**

I nedenstående afsnit gennemgås resultaterne fra kodningen og analyseres fra tre forskellige perspektiver:

- Deltagernes forståelse for debat
- Deltagernes forhold til de testede debatværktøjer
- Findings om deltagernes brugerbehov

Som beskrevet i specialets Metode-afsnit, har analysen foregået gennem empiridrevet kodning, hvorfor dette afsnit er båret af fokusgruppens diskussioner med perspektivering til litteraturen løbende.

## **Debat**

I dette afsnit analyseres fokusgruppedeltagernes forhold til og forståelse af debat og deliberation, og sammenholdes med litteraturens definitioner på samme. Afsnittet berører primært spørgsmålene:

- Hvad er debat?
- Hvad kan og bør man bruge debat til?

## **Form og formål**

I diskussionerne om debat, bevægede fokusgrupperne sig hurtigt ind på formål fremfor form; de deltagende var enige om formen af en samtale (fysisk eller online) mellem to eller flere personer, der diskuterer et givent emne. Nedenfor har jeg sammenfattet den række af formål med debat, som blev diskuteret i fokusgrupperne hver især.

Diskussionen om debatformer og -motivation spænder både fra deltagernes egne forhold til og motivationer for debat samt samfundsdebatten generelt. Gennem kodningen har jeg sammenfattet fire forskellige formål med debat:

- At nå til enighed
- At overbevise andre
- At udforske et emne
- At udgyde aggressioner eller drille

Formålene er hverken gensidigt udelukkende eller udtømmende, og nogle formål vægtede absolut højere hos nogle deltagere end andre. Det vil kræve en mere dybdegående undersøgelse at analysere bevæggrundende for at benytte debat til de forskellige formål. Nærværende afsnit har i stedet til formål at danne en forståelse for fokusgruppedeltagernes udgangspunkt. De fire fokusgrupper har haft fire vidt forskellige diskussioner, hvorfor idéen med nedenstående formål ikke er, at de skal være sande for alle; de er blot sande for nogen.

#### *At nå til enighed*

Debat bliver omtalt som et redskab; en måde at benytte en samtale til at blive enige om et givent emne – som oftest med henblik på at løse et problem. Enigheden behøver ikke være formålet i sig selv, men enigheden kan blive et formål i kraft af at det er en præmis for at nå videre i en anden proces. Denne type af debat kendetegner måden, deltagerne omtaler politisk debat.

*Det er jo rigtigt nok: der er kun debatter dér, hvor der er uoverensstemmelse ... Det kræver det lidt, fordi hvis ikke der er nogen uoverensstemmelse, er der jo ikke så meget at diskutere.*

*—Anders*

#### *At overbevise andre*

At overbevise debattens andre parter er selvsagt ofte et krav for at blive enige, men denne form for debat udføres ikke med henblik herpå. Hvor den ovenstående debatform omtales som konstruktiv og kompromissøgende, omtaler fokusgruppedeltagerne denne form som destruktiv. Denne form for debat er ikke et kommunikativt redskab, og har ikke nødvendigvis andet formål end at udgyde egne holdninger.

Her kommer debatten til udtryk som destruktive diskussioner, hvor deltagerne har for øje at fremføre egne synspunkter uden at lytte til de andre deltagere; eller som konkurrencer, hvor formålet er at "vinde" debatten på bekostning af modstandere.

*Så er der den, hvor man har et synspunkt, man gerne vil fremme; det er en lidt mere hård debat, meget typisk den, der er på nettet. Man søger ikke et kompromis, og man søger heller ikke at forstå andre; man vil bare gerne presse sine egne holdninger ned over hovedet på folk.*

—Niels

#### *At udforske et emne*

Her er formålet at udforske et emne, og blive klogere på andre deltageres såvel som egne holdninger. I denne form er debat et eksplorativt redskab i lige høj grad som et kommunikativt. Deltagerne kan benytte debatten til at forme egne holdninger, og arbejder mere legende med debatten end i de øvrige definitioner – f.eks. kan man fremføre synspunkter, som man ikke nødvendigvis er enig i, for at udforske den gren af debatten, som opstår gennem argumenterne.

*Jeg tænker også, der er et aspekt af debat, der går ud på at udforske. Fordi nu siger du [Niels], at det handler om at blive enige eller at opstille sine egne ... men jeg synes ofte at man indgår i debatter lige så meget på en præmis, som er, "nu tænker jeg det her, nu fremsætter jeg det argument, så fremsætter du godt nok det her argument", og hvis man er åben overfor de forskellige argumenter, kan man blive klogere og udforske: "hvad er det jeg selv synes?" ved at indgå i en debat.*

—Anders

På samme vis benytter mange også debatter passivt: som tilskuere til TV- eller avisdebatter. I disse tilfælde er de ikke debattører, men observanter, og finder alligevel værdi i debatten – her er debatten et redskab til at udforske og forstå det debatterede emne.

#### *At udgyde aggressioner eller drille*

Denne form for debat er den mest destruktive af de fire. Her er formålet ikke engang at overbevise modstandere, men blot at udgøre et irritationsmoment for debattens andre deltagere. Det siger sig selv, at denne form for debat ikke er ønskværdig, men samtidigt fandt nogle af fokusgruppedeltagerne sig til tider i en situation, hvor de var den drillende: hvis ikke rummet for debat af den ene eller anden årsag er seriøs nok, kan det være fristende at drille.

## **Deliberation**

Mens fokusgrupperne kom ind på en række forskellige former og formål med debat – positive såvel som negative – var det interessant at observere at langt de fleste deltagere havde minimum to forskelligartede opfattelser af debat: én negativ opfattelse, som de oplever at debatter foregår normalvis, og én, som debat *bør* være. Samtidigt spændte deres ord for denne slags debat bredt: nogen foretrak diskussion, samtale, eller dialog:

*I like the word dialogue. Because it means two truths, it kind of encompasses that every subject have different perspectives. For me it's about exploring those perspectives, and I think that is a pretty good starting point for every conversation/discussion, to say like: I'm interested to get as many viewpoints as possible on a three-dimensional matter and with all those perspectives, maybe I can actually understand what's going on.*

–Aksel

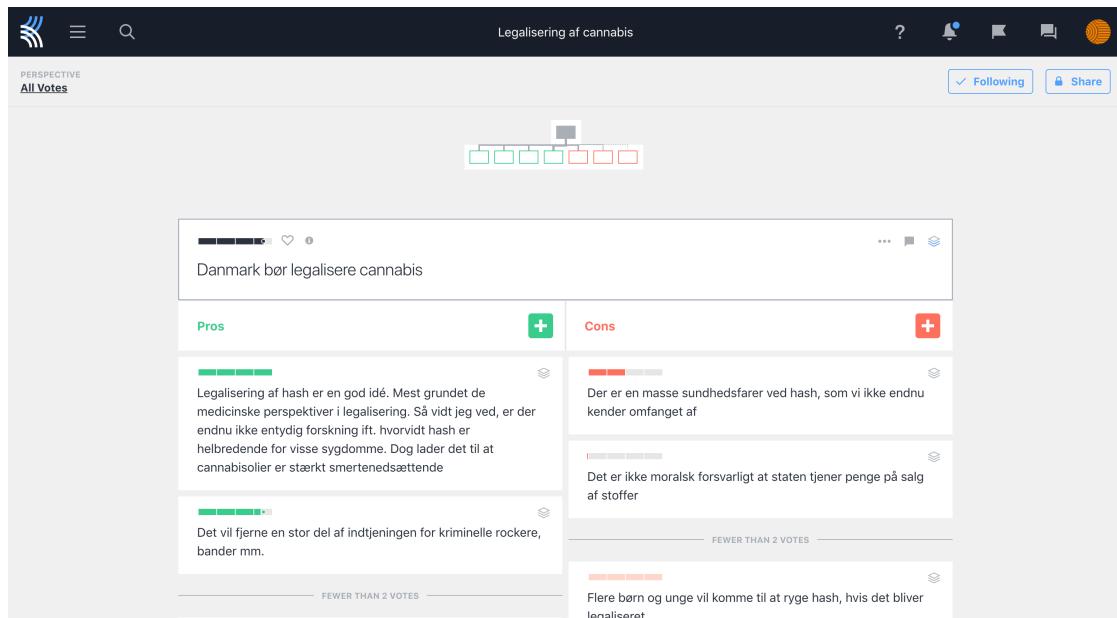
Debat, som det ifølge deltagerne bør være, er på mange måder en blanding af de to formål: at blive enige, og at udforske et emne. Det er dé overvejelser af debat som et positivt og konstruktivt redskab, som lægger sig op ad litteraturens definitioner på deliberation (Gutman & Thompson, 2004; Friess & Eilders, 2015). Grupperne nåede alle til enighed om en form for debat – når den fungerer godt – som et redskab til konsensussøgende, konstruktiv og oplysende problemløsning. Det er i den konsensussøgende samfundsdebat, at debatten har demokratisk værdi: denne type af debat åbner et rum for samtale, hvor deltagere og observatører kan arbejde på løsninger på samfundets udfordringer på demokratisk vis.

Denne overvejelse er vigtig, eftersom den placerer litteraturen og fokusgrupperne i det samme perspektiv på debatterne og debatværktøjerne. Både litteraturen og fokusgruppen benytter dette perspektiv i deres overvejelser om at opnå god deliberation – og det er med idéen om denne efterstræbelsesværdige debatform, at fokusgruppedeltagerne gik ind til diskussionerne om værktøjerne.

## **Debatværktøjerne**

I nedenstående afsnit analyseres fokusgruppedeltagernes oplevelse af de tre debatværktøjer, som de benyttede sig af i testdebatterne.

## Kialo



Figur 14: Screenshot af debatten i Kialo

Kialo var det af debatværktøjerne, som fokusgrupperne modtog mest positivt. Det gjaldt både brugervenligheden såvel som måden at debattere på. Deltagerne beskrev Kialos hierarkiske opbygning af debatten som både overskuelig og letforståelig. Kialo giver et visuelt overblik over debatten, som de andre værktøjer ikke på samme måder formår. Inddelingen af alle bidrag som enten for eller imod, hjælper til forståelsen for, hvordan debatten er vægtet. Kialos opbygning giver brugerne mulighed for straks at grave sig ned i en debat, samt hurtigt orientere sig i debattens argumenter for og imod.

*Jeg synes det er meget nemmere, hvis man ikke kender en debat at sætte sig ind i det, end hvis man prøver at læse kommentarer. Så skal man læse hver eneste kommentar, man ser.*

—Jens

Samtidigt var Kialo let at benytte sig af, og det gav intuitivt mening for deltagerne at læse bidrag, klikke sig videre til under-bidrag og tilføje egne bidrag til hierarkiet.

*Det var den måde den visualiserede selve debatten i det det flowchat-mønster; og måden man meget nemt kunne klikke igennem det. Det synes vi egentlig var et ret godt tænkt værktøj til at ... at mappe en debat på.*

—Sofie

Desuden opfordrer Kialo brugerne til at benytte sig af blot én påstand, hvilket flere af deltagerne nævnte som en positiv og overskuelig begrænsning for debatten. Fra spørgeskemaet:

*Det er, som nævnt, rare at der er mulighed for mere end 140 tegn. Og samtidig beder platformen mig om at begrænse mig til en enkelt påstand, hvilket jeg ser som en fordel.*

Mens strukturen i udgangspunktet er overskuelig, pegede enkelte af fokusgruppelidtagerne på nogle fejl i brugervenligheden. Når først en bruger skal tilføje sit bidrag, kan det blive uoverskueligt præcis hvor, det skal tilføjes.

*[Kialo] har bare en, for mig, altoverskyggende UX fejl, som er det der med, at hvis man siger pro til noget, der er en con, er det så ... con con eller pro con? Og man kan også se det i alle de kommentarer, som folk har skrevet, at de forstår det ikke.*

—Thomas

Der opstår yderligere et problem med træ-strukturen, som er bygget udfra argumenter for- og imod, når brugerne har lyst til at tilføje bidrag, som ikke passer ned i en af de to kasser. Kialo har rent faktisk en kommentarsektion til hvert bidrag, men ingen af fokusgruppelidtagerne fandt den, hvilket tyder på at den er gemt for langt væk i designet. Flere gav i diskussionerne udtryk for behovet for netop kommentarer, som ikke er argumenter i sig selv, men eksempelvis spørgsmål til andre bidrag – eller endda problematiserer præmissen for et bidrag, uden nødvendigvis at være hverken enig eller uenig.

*I still think it's an issue that you have to be pro or con, because sometimes your argument might be an elaboration of what the person says, and it doesn't really fall into the category of "I am heavily for or against this, and this is my argument why." It's actually maybe: "I don't agree with the premises of your argument and this is why." You know, is that a pro or a con? So there's still something wrong with the pro or con ... It's fine to simplify*

*in the way of complex deliberation, but it does not always fall into the categories of being for or against something.*

—Sigurd

Samtidigt lagde enkelte deltagere mærke til at debatten i Kialo risikerer at blive cirkulær grundet den måde, Kialo sorterer argumenterne på. Så snart en debat vokser til en vis størrelse – hvilket åbenbart ikke kræver mere end eksempeldiskussionernes blot circa 20 bidrag – er det ikke altid åbenlyst at regne ud, hvor man som bruger skal placere sit bidrag, eftersom det samme argument ofte kan benyttes som svar på flere forskellige bidrag. Det kan føre til redundans i debatten, hvis flere bidrag gentages flere steder, og ødelægge den tænkte struktur fra Kialos side, hvor hovedbidrag ligger øverst, og diskussionen bliver mere og mere finkornet jo længere man bevæger sig ned i debatten. Fra spørgeskemaet:

*[Jeg føler], at der er mange argumenter som jeg aldrig ser fordi de ligger nede i et eller andet undertræ.*

## Polis

The screenshot shows a debate thread on the platform Polis. The title of the thread is "Legalisering af cannabis". The first post, by an anonymous user, reads: "Jeg ønsker en fuld legalisering af cannabis i Danmark, for alle personer over 18 år. Denne legalisering skal komme både de rekreative brugere såvel som de mange syge og smerteplagede danskere til gode, for hvem konventionelle lægemidler ikke virker." Below this, another post reads: "I dag er det ulovligt at besidde, dyrke, sælge og indtage cannabis i Danmark. Jeg mener, at fordelene ved en legalisering er større end ulemperne ved det nuværende forbud, hvor kriminelle grupper sidder på markedet og politiet bruger uforholdsmaessige resurser på at jagte de kriminelle, uden at dette har haft nogen synnerlig effekt. Derfor bør vi etablere salgssteder i hele Danmark, hvor uddannet personale skal sælge danskeproduceret cannabis til alle (der er fyldt 18 år). Strategien de sidste 30 år med nultolerance for cannabis har dokumenteret og beviseligt slægt fejl. Provenuet fra salgsstedene skal bruges til sociale indsatser og oplysningskampagner om cannabis." At the bottom of the screenshot, there is a voting interface with three options: "Enig" (Agree), "Uenig" (Disagree), and "Spring over / Usikker" (Skip / Uncertain).

Figur 15: Screenshot af debatten i Polis

Polis blev mere negativt modtaget af fokusgruppedeltagerne, som overordnet fandt værktøjet forvirrende og begrænsende. Brugerne kan blot erklære sig enig eller uenig, eller skrive bidrag på maks. 140 karakterer. En deltager i første fokusgruppe

bemærkede at det fik Polis til at føles nærmest som et spil, hvad resten af gruppen nikkede til:

*Men synes I ikke, altså, jeg har skrevet "et spil", det blev sgu sådan lidt spil-agtigt, "enig, uenig, enig, uenig, NÅ så sluttede jeg af med så mange enige og uenige, så vender vi bunken og prøver igen." [Alle griner] Altså ... på en eller anden måde, jeg kunne ikke rigtig se, hvordan det her skulle være et debatværktøj.*

—Sofie

Det blev understøttet af et svar fra spørgeskemaundersøgelsen, som ligeledes problematiserede den manglende mulighed for at vende tilbage til bidrag for at reflektere over eller interagere med dem. Spurgt til om Polis hjalp til at få et nuanceret billede af debatten:

*Nej. Udsagnene fungerer som en slags tinder for debat og det giver mig ikke rigtig et overblik over debatten som helhed. Jeg kan tænke tilbage på udsagnene og estimere hvor mange jeg har liket / disliked, men det bliver ved det.*

Den oplevelse strider mod deltagernes normale opfattelse af debat som et rum for en seriøs diskussion, hvorfor flere af dem også oprettede "drillende" bidrag, som de godt vidste lå uden for den måde, værktøjet egentlig *burde* blive benyttet. Det tyder altså på at brugeroplevelsen har en indvirkning på ikke blot brugen af selve værktøjet, men også udformningen og opfattelsen af den debat, som værktøjet faciliterer. Især interaktionen – eller manglen på samme – frustrerede fokusgruppemedlemmerne, som savnede kontakt og dialog med de andre brugere. Den manglende interaktion beskrives af et svar fra spørgeskemaet:

*[Det er] ikke specielt tilfredsstillende bare at smide en kommentar ned i et sort hul. Man mangler en dialog med de andre brugere, hvorfor jeg ikke kan forestille mig at bruge værktøjet til at debattere. Hvis det altså er konteksten og ikke bare menes som en afsenders holdningsindsamling.*

Denne pointe understøttes ligeledes i litteraturen. Interaktion er en kernebestanddel af deliberation, eftersom det hjælper brugerne til at forstå hinandens bidrag og udvide på samme (Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Eilders, 2015). Såfremt brugerne ikke kan interagere med hinanden, føler de ikke at de indgår i en samtale:

*Det er lidt som om man er med til at skabe et spørgeskema, som alle de andre så også svarer på med den her overordnede tematik eller sag.*

—Nikolaj

Det udfordrede desuden flere af fokusgrupperne, at der ikke var en klar forståelse for, hvad et bidrag kan og bør indeholde. Mødet med Polis åbnede diskussionen om, hvad et argument egentlig er – og hvad det ikke er. Et bidrag kan indeholde meget forskellig information. Nedenfor er et tre eksempler fra diskussionen:

*Alkohol kan være lige så skadeligt som hash.*

*Jeg ryger ikke selv hash, jeg ville heller ikke begynde at ryge det hvis det blev legalt. Jeg synes bare folk skal have lov at ryge det.*

*Indtjeningen for hashmarkedet bør ligge hos staten fremfor hos rockere o.lign.*

De tre ovenstående bidrag – som er hentet fra Polis diskussionen – har alle forskellig karakter. Det første bidrag er af faktuel karakter; det er op til lægevidenskaben at fortælle os, om det er sandt eller falsk, og i hvilke grader. Det næste bidrag er udtryk for en personlig præference; det er ikke et generelt argument, og fortæller ikke, hvorfor vedkommende, som har skrevet bidraget, synes at folk skal have lov til at ryge hash – det er derfor umuligt at erklære sig enig eller uenig i. Det sidste argument er en etisk overvejelse af, hvad vi som samfund bør gøre. Manglen på konsensus og forståelse for, hvad et bidrag kan og bør indeholde – og hvad man kan være enig eller uenig i – var tilpas frustrerende for mange deltagere til at forkaste Polis.

Ovenstående overvejelse forstærkes af, at der ikke er mulighed for at svare på den andre brugeres bidrag i Polis. Den eneste feedback, man kan give på et bidrag er enig/uenig knapperne, hvorfor fokusgrupperne blev ekstra frustrerede af at se bidrag, som ikke gav mening for dem.

Polis' begrænsning af bidrags længde til 140 fik både positiv og negativ respons. På den ene side hjælper det brugerne til at holde sig til én påstand per bidrag, og på den anden side gav flere i fokusgrupperne og i spørgeskemaet udtryk for at det gjorde debatterne overfladiske og unuancerede. Her to modsatrettede holdninger fra spørgeskemaet:

*Til gengæld synes jeg benspændet på få tegn tvinger en til ikke at rable men være skarp og konkret i sin argumentation. Det kan jeg godt lide.*

*Nuancerne bliver få når de skal udrykkes i ét kort udsagn, mens man kun kan se ét enkelt udsagn af gangen.*

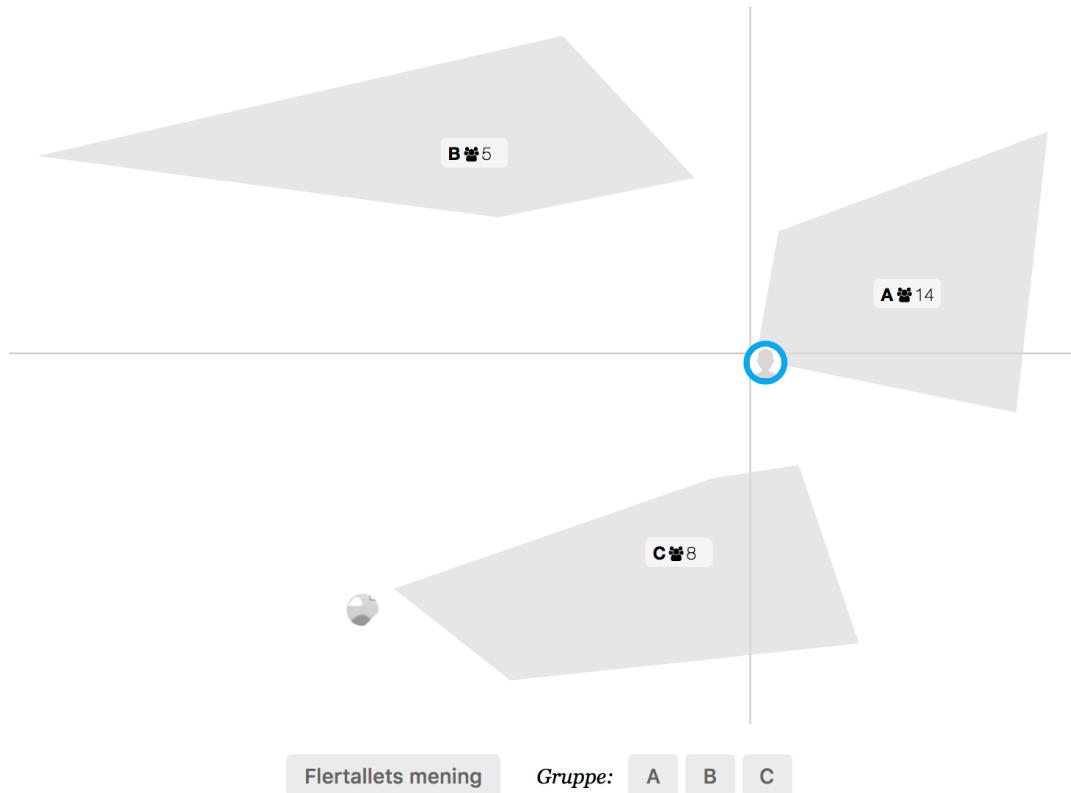
Sidst havde deltagerne svært ved at benytte sig af den visualisering af diskussionen, som Polis genererer ud fra alle svar. Her bliver alle brugere inddelt i meningsfællesskaber, så de kan overskue, hvem og hvor mange de er henholdvis enige eller uenige med. Det var uklart for deltagerne, hvordan den skulle benyttes – og hvilken information, der skulle formidles.

*Ja, altså, vi kunne gætte os til at så kunne man se, hvor man sad indenfor feltet. Hvor er min mening i forhold til de andre. Men ja, jeg forstod ikke de der labels.*

—Julius

#### Meningsgrupper

*Personer der stemmer lig hinanden grupperes. Klik på en gruppe for at se, hvilke synspunkter de deler ...[mere](#)*



Figur 16: Screenshot af meningsfællesskaberne i Polis

## Flarum

The screenshot shows a debate thread on Flarum. At the top, there's a header with 'Debate Forum' and search, sign-up, and log-in links. The first post is by 'testperson' on 6 Sep, stating: 'We believe that medical use should be legalized in any case. The rest is up for debate.' Below it, 'frederikhn' responds on 6 Sep: 'I know they have done something similar in Portugal. How did that go?' A 'Log In to Reply' button is next to this comment. The third post is by 'Nilas' on 6 Sep, mentioning social and environmental sustainability standards. A note indicates 'GabrielBrodersen replied to this.' The fourth post is by 'tavklit' on 6 Sep, asking if others have left and mentioning a dinosaur. A note indicates 'tavklit and Nilas replied to this.' The fifth post is another by 'tavklit' on 6 Sep, responding to the previous comment about dinosaurs.

Figur 17: Screenshot af debatten i Flarum

Flarum blev overvejende negativt modtaget af fokusgrupperne, som fandt værktøjet tungt og svært at navigere i. Det er interessant at bemærke, at Flarum er det værktøj som mest ligner noget, som mange af fokusgruppedeltagerne tidligere har benyttet. Flarum er modeleret op mod klassiske forumværktøjer, som har eksisteret siden internettets brede udbredelse i 90'erne, og minder om mange af de hjemmesider, som dominerede det sociale internet inden Facebook og andre sociale mediers fremkomst i midten og slutningen af 00'erne.

På trods af genkendeligheden gav mange af deltagerne udtryk for, at de havde svært ved at navigere ordenligt rundt i debattråden og danne sig et overblik over debatten. Flarums bidragshierarki er udelukkende kronologisk, med det ældste bidrag øverst og nyeste nederst. Modsat et værktøj som Kialo er det ikke muligt at svare på et bidrag direkte, men man må skrive et normalt bidrag, som refererer tilbage til det bidrag, man svarer på. Mikset mellem den kronologiske og kontekstuelle diskussion var svær at overskue for deltagerne – og de gav udtryk for, at det var usandsynligt at de ville benytte meget tid i værktøjet.

Omvendt var Flarum det værktøj, som gav deltagerne bedst mulighed for at være nuancerede i deres argumentation – og det værktøj, som ligger sig tættest op ad debatten i traditionelle, trykte medier, som flere af deltagerne fremhævede som de mest succesfulde rum for debat.

Det lange bidrag giver bedre plads til brug af retoriske virkemidler end hos de andre værktøjer, hvor brugerne opfordres til at destillere deres argumenter til korte bidrag. Derfor var Flarum flere af deltagernes foretrukne værktøj i forhold til *selv* at debattere og udtrykke sig, hvor de omvendt følte sig begrænsede af Polis. Et længere bidrag giver plads til at udtrykke præcis det, man gerne vil udtrykke, ligesom værktøjet ikke – som de to andre – har nogle holdninger til, hvad bidraget bør indeholde. Spurgt til, om Flarum hjælper til at udtrykke egen holdning, svarer en spørgeskemarespondent:

*Helt sikkert.*

*Det personlige ved at jeg taler med ét andet menneske, hører deres argumenter, kan svare etc. gør at jeg føler jeg får sagt det ting jeg skal, og at modtageren forstår mig. Det er vigtigt for min tilfredsstillelse af at debattere.*

Problemet opstår, når en lang række mennesker har udtrykt sig; nu forvandler Flarum sig til et uoverskueligt virvar af lange, ustukturerede argumenter, og det er svært at følge med i debattens udvikling og de enkelte bidrags kontekst. Spurgt til om Flarum hjalp til at få et nuanceret billede af debatten, skriver en spørgeskemarespondent:

*Nej. Hvis jeg gad og sætte mig ned og læse debatten fra enden til anden så ville den sikkert. Men det gider jeg ikke. På den måde er jeg tabt. Kronologien gør at man kan følge med og se hvordan debatten udvikler sig undervejs, men manglende hierarkier til svar/ sub-diskussioner gør det lidt svært at følge med i de forskellige spor der kører samtidig.*

I to af grupperne gav deltagerne ligefrem udtryk for, at værktøjet struktur nærmest opfordrede til at drille eller irritere de andre brugere. Flarums kronologiske struktur gør det åbenbart så let at afspore diskussionen, at det for flere deltagere var svært at lade være – selvom de samme deltagere tog debatten seriøst i f.eks. Kialo. Et bidrag til debatten i Flarum har en permanent position i samtalen.

*Jeg fik bare lyst til at trollle. Det er sådan det perfekte trolle-tool det her, ikke. Der er nogen, der har gang i en eller anden diskussion, og så kommer der nogen og siger: "min sweater er rød", og så er de fucked alle de andre.*

—Thomas

I samme forbindelse fandt fokusgruppemedlemmerne også at Flarums design i lavere grad egner sig til en formålstjenstlig debat. Flarum er et åbent værktøj, og kan principielt bruges til at have en samtale om ethvert emne. Denne mangel på framing afskrække flere af deltagerne fra at tage debatten lige seriøst som i de andre værktøjer.

*My immediate intuition was to troll it. Because it is so messy, so I didn't quite take it seriously [...] I kind of agree with the fact that it's ... it doesn't look legitimate, in the sense of like, you don't know why you're participating. You don't know what's gonna happen in the end. Like, Kialo gives you the feeling that something's gonna happen at some point, it will have some impact, of like, how it's structured and everything. Here it's just, you have a thread and nobodies ever gonna read that. I'm just gonna have a blast, and some people talked about dinosaurs and it's a pretty fun debate, in the end you know. Very bad.*

—Marie

## Findings

I følgende afsnit gennemgås de findings, som er udsprunget af fokusgruppernes diskussioner. Jeg har struktureret findings under overskrifter, som nemt kan tages videre i processen gennem arbejde med prototypen.

Modsat de omfattende reviews, som gennemgås i Teori-afsnittet (Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Eilders, 2015) er nedenstående findigs ikke på samme vis inddelt i kategorier.

For det første er jeg, efter at have gennemgået denne analyseproces, ikke nødvendigvis enig i den skarpe inddeling, som Friess & Eilders har for Input, Throughput og Output; kategorierne flyder ud i hinanden, og flere af de nedenstående findings spænder over overvejelser omkring både brugernes egne tilgange til debat såvel som værktøjernes interaktionsformer. For det andet vil det kræve yderligere undersøgelse at kategorisere korrekt. For nuværende er nedenstående blot findings; udformning af prototypen tildeler dem en plads i den deliberative proces, men først

brugertest af prototypen kan vise, hvorvidt de er behandlet ordenligt og kategoriseret korrekt.

## Debattens struktur

De tre debatværktøjer har opbygget debatternes struktur på tre forskellige måder:

Kialo benytter en træ-struktur, med et hovedbidrag øverst og hele den efterfølgende debat som underliggende bidrag. Det resulterer i et debatstruktur, hvor det er ikke relevant, hvornår et bidrag er skrevet – det er blot relevant i kontekst af hvilket andet bidrag, det er skrevet. Fokusgrupperne var positive overfor den interaktion Det tvinger brugerne til at tænke deres argumenter ind i den overordnede debat, og fordrer at brugeren sætter sig ind i argumenterne fremfor blot at scrollle til bunden af tråden og svare med det samme.

Flarum er opbygget kronologisk, hvorfor de tidligste bidrag altid figurerer øverst i debatten.

Polis har slet intet hierarki, men er blot en lang række af bidrag, som først bliver sat i relation til hinanden, når debat og afstemning er slut; herefter kan det visualiseres, hvilke bidrag deles af meningsfællesskaber.

Fokusgrupperne var absolut mest positivt indstillet overfor en struktur baseret på kontekst a la Kialo, som Towne og Herbsleb også argumenterer for i deres designovervejelser (Towne, & Herbsleb, 2012, s. 105). Fokus for denne opgave er digitale debatter, som foregår asynkront, hvorfor brugere kan tilgå debatterne på tværs af tid og sted. Derfor gav det ligeledes mere mening for fokusgruppen, at strukturen på debatterne ikke var baseret på, hvornår enkelte brugere havde tilgået dem, men i stedet hvad de havde bidraget med.

Ligeledes giver en struktur baseret på kontekst også lettere mulighed for at brugerne kan relatere forskellige bidrag til hinanden. I Flarum, som er kronologisk struktureret, er det muligt at svare på et andet bidrag – men svaret vil figurere et andet sted i hierarkiet. Muligheden for at relatere bidrag og overskue dem i kontekst, giver en bedre og mere fokuseret forståelse for emnet (Towne & Herbsleb, 2012, s. 104-105).

Samtidigt gav enkelte fokusgruppemedlemmer også udtryk for at denne struktur hovedsageligt var bedst i kraft af at de andre værktøjers strukturer var dårlige. Træ-strukturen balancerer tættere på indhold end kronologi, men der bør være mulighed for at være mere fleksibel:

*I think that the thing is that platforms should be able to have both. It's the same as you would experience – or we would experience – once we do semantic analysis of these recordings [points to phone, recording]. We will have conversations that move on, because time moves on, but we will revisit subjects now and then that are semantically tied together. So the semantic structure that you get in Kialo is different than the chronological structure from Flarum. But why not have both accessible?*

—Jens

## Civilitet

Med civilitet, refererer jeg til høflig opførsel, taget fra Friess og Eilders overvejelser om samme (Friess & Eilders, 2015, s. 330). Med civilitet menes debat, hvor folk opfører sig pænt overfor hinanden og benytter et konstruktivt og inviterende sprog. Fokusgrupperne beskæftigede sig især med civilitet i henhold til, hvordan debatter normalt *er* og ikke *bør* være – herunder især på Facebook. En stor del af deltagernes beskrivelse af, hvorfor Facebook debatten fungerer dårligt, foregik med henblik på den lave civilitet.

Der er behov for at et debatværktøj fordrer denne civilitet, for ikke at ramme det samme niveau som eksempelvis Facebook, hvor få af fokusgruppedeltagerne har lyst til at debattere. Friess og Eilders argumenterer for at civilitet især er vigtig for deltagernes følelse for at blive genkendt og respekteret i debatten, hvilket styrker deliberationen:

*This dimension reflects the need for mutual recognition of the participants in the sense that everybody is recognized as an equal actor able to speak in his or her own manner.*

(Friess & Eilders, 2015, s. 330)

Ligeledes gav deltagerne udtryk for at debatværktøjets brugerflade lægger kimen til kulturen i debatten. I tilfældet Polis, som af deltageren Sofie blev opfattet mere som et spil end et debatværktøj, lægger brugerfladen ikke op til seriøs debat; flere følte sig draget til at tænke mindre over deres sprog, tage opgaven mindre seriøst og lave drillende bidrag.

## **Moderation**

Moderation og redaktion er to begreber, som blev bragt op gentagende gange af fokusgruppemedlemmerne. Flere af grupperne pegede under diskussionen på avismediet som et godt eksempel på saglig og relevant debat, blandt andet grundet redaktionsleddet. Redaktionen hos traditionelle medier sørger for at debatindlæggene er relevante, saglige og uden (for meget) ad hominem argumentation.

Rummet for debat på aviser udgør desuden et forholdsvis sikkert rum for deltagelse. Redaktionsleddet kan – hvis forvaltet godt – give taletid til grupper, som ikke normalt får det, hvilket er fremmende for deliberationen, eftersom det hjælper til en mere nuanceret forståelse for emnet (Friess & Eilders, 2015; Town & Herbsleb, 2012). I samme ombærer pegede fokusgrupperne på at et lignende behov opstår online, enten gennem redaktion eller – mere realistisk – moderation af debatten.

Behovet for moderation blev diskuteret gennem to forskellige linser: deltagernes erfaring med debatter online, hvor tonen kan blive hård, truende og personlig; og deltagernes erfaring med online debatter, hvor der ikke eksisterer et led til at tjekke at det der bliver sagt har en vis sandhedsværdi – at debatten og dennes bidragydere er til at stole på. Ligeledes peger Friess og Eilders på at der er empirisk beviser for, at moderation har “signifikant positive effekter på den deliberative kvalitet af online debatter.” Moderation kan være med til at styrke følelsen af civilitet (se afsnittet ovenfor) og derigennem fremme diskussion og deltagelse (Friess og Eilders, 2015, s. 326).

Samtidigt erkendte flere deltagere, at moderation er udfordrende at gennemføre på en demokratisk lige facon: hvis moderatorer på online debatter har samme magt, som redaktøren på et medie, kan vedkommende manipulere debatten i en grad, som er uhensigtsmæssig. Omvendt kan god moderation, som retter fejl, og fjerner stødende bidrag, sørge for en debat, hvor flere føler sig inviteret til at deltage.

## **Klassificering af bidrag**

Debatværktøjernes forskellige tilgange til bidrag, og deres restriktioner og opfordringer til indholdet heraf, blev diskuteret gennemgående i fokusgrupperne. I en normal debat, gav deltagerne udtryk for, veksles der mellem en række forskellige typer af bidrag: fakta, holdninger, personlige fortællinger, ad hominem argumenter med mere. Ofte tillader mediet at dette lader sig gøre; en fysisk samtale er et fleksibelt forum, og debatten kan gnidningsfrit veksle mellem disse forskellige former for bidrag. Såfremt en debattør træder ved siden af, kan vedkommende i den

fysiske samtale hurtigt blive afbrudt eller korrekset af meddebattører eller ordstyrer. Ligeledes kan redaktionen på et traditionelt medie hjælpe skribenten til at rette ind.

Denne vekslen mellem fleksibilitet og begrænsninger er svær at opretholde gennem et digitalt værktøj, og som vi erfarede gennem deltagernes brug og holdninger til debatværktøjerne, svingede deres løsninger fra “for begrænsende” (Polis) til “for løse” (Flarum). En spørgeskemarespondent giver udtryk for at mangle flere muligheder end blot argumentet i Kialo:

*[Jeg mener, at] ideen om at tvinge både forfatter og læser til at forholde sig til, hvorvidt et udsagn er et argument for eller imod er sundt for debatten. Men måske der mangler flere nuancer? Viden? Spørgsmål? Måske det hører til et andet sted...*

I både Polis og Kialo er der regler for, hvad et bidrag i debatten kan og bør indeholde. Polis begrænser længden til 140 karakterer, og Kialos brugerflade lægger ligeledes op til korte bidrag. Begge værktøjer virker desuden kun, hvis bidraget er noget, man kan være for eller imod: Kialo kræver at et bidrag præsenteres som for eller imod et moder-bidrag, så snart det bliver slået op (og dette nye bidrag skal igen kunne debatteres for eller imod), og Polis giver udelukkende brugerne mulighed for at reagere på enkelt bidrag ved at erklære sig enig eller uenige med dem.

Dette stiller krav til indholdet af et bidrag, hvad mange fokusgruppemedtagere reagerede på. Under flere lejligheder citerede de eksempler på bidrag, som ikke gav mening for dem i dette format:

*Problemet er bare: alt for mange af inputs var fakta-statements. Mange af dem var "det er farligt" eller "flere kommer til at dø" og så videre. Feks. er den sidste her [læser op fra Polis]: "andelen af narko-bilister vil stige, man skal vente 20 dage med at køre bil efter indtagelse af THC". Altså det sidste, ja, helt enig, sådan er færdselsloven, godt. Men ... det kan du ikke rigtig være enig eller uenig i. Og den anden er sådan en forudsigelse af fremtiden: der mangler noget empirisk belæg, man kan ikke bare være enig eller uenig i en forudsigelse.*

—Anders

Denne udfordring relaterer sig til begrebet om rationalitet, som Friess & Eilders definerer som den mest afgørende dimension af deliberation (Friess & Eilders, 2015, s. 328). Såfremt brugerne ikke formår at benytte værktøjet til at skille forslag fra

argumenter og fakta, efterlader det ikke noget rum for de andre brugere til rationelt at diskutere bidraget og dermed bevæge debatten.

Mens fokusgruppemedtagerne ikke i samme grad arbejdede med rationalitet som præmis, gav flere af dem løbende udtryk for, at nogle af bidragene i debatterne simpelthen var ubrugelige; det kan ikke lade sig gøre at erklære sig hverken enig eller uenig i, at "jeg [ikke synes] hash er godt", eftersom argumentet ikke er gyldigt for andre end den person, som har fremsat det.

*So for instance we were discussing a question that said: more people will smoke marijuana if it's legal. And it's like ... maybe a little more, but is that what the question is about? Is it about whether or not it's significantly more people that will smoke it, thus damaging the state, or do you think that in any case, whether it's more or less or a little more, it won't make a difference because it won't be dramatic in any case? And that makes it impossible to answer that question.*

*And we experienced that all the time with all the questions, it was ... it sort of depends, you know? If I answer this question I fall into the category of people that believe that if we legalise cannabis, then it will lead to a dramatic increase and everyone will smoke marijuana in Denmark. There will be no way of distinguishing my opinion from that opinion, and I will fall into the category. And I think that's really difficult with some of these questions, that you have to say: either you agree or you disagree.*

—Sigurd

## Interaktivitet

Friess & Elders (2015) sætter fokus på interaktiviteten i debatten som et mål for deliberation. Deliberation er en interaktiv aktivitet, som bruser frem og tilbage mellem brugere, og såfremt disse ikke interagerer med hinanden kan der ikke opnås konsensus.

Fokusgrupperne var absolut mest positivt indstillede overfor det værktøj, som fordrede meget interaktion: Kialo. I Kialo er alle bidrag koblet på en anden brugers bidrag, og man må hele tiden tage stilling til de andre brugeres argumenter og debattens nuværende status. I samme tråd udtrykte deltagerne stor frustration ved ikke at have mulighed for at svare på de andre brugeres bidrag i Polis, og kritiserede Flarum for at dårligt til at debattere i kontekst af de andres argumenter:

*Jeg fik lyst til at snakke med andre om, hvad de synes, i stedet for bare at [trykke enig/uenig]. Der er ikke rigtig nogen dialog, og det er også meget simpelt bare at svare ja/nej, altså. Det er nogle spørgsmål, som man tænker altså: "jaaaa, men hvad mener du med det?" og så kan man ikke rigtig ... komme videre.*

—Gustav

Interaktion er dermed vigtigt ikke blot for kvaliteten af deliberation (Friess & Elders, 2015; Towne & Herbsleb, 2012), men også for brugernes opfattelse af debatværktøjet. En spørgeskemarespondent skriver, spurgt til hvilket værktøj vedkommende foretrækker:

*Flarum, fordi det minder mest om en samtale med et andet menneske, hvor man bedre kan høre, hvordan man skal udtrykke sig, formulere sin ord, og komme med argumenter, for at modtageren forstår ens synspunkt. Det er klart mere tilfredsstillende at blive hørt og forstået når man debatterer, og der er samtale-simulationen nok bedst.*

## Information & kilder

Ingen af de testede debatværktøjer inviterer til, at brugerne supplerer deres bidrag med eksterne kilder eller anden viden, hvorfor en af deltagernes store udfordringer var, om de overhovedet kunne stole på den debat, der foregik. Om Polis:

*Ja, man mangler lidt den der sådan ... man får det her kort op, hvor man kan svare enig, uenig, usikker til, men jeg savner også ... hvorfor vedkommende mener [det]. Jeg savner lidt mere information om, hvorfor skulle jeg være enig med dig? Fordi jeg måske har en lidt anden holdning, men jeg savner at kunne blive udfordret på mine uenige holdninger.*

—Nikolaj

Brugen af kilder og behovet for valid information i argumentationen, var det behov som fyldte mest i den første fokusgruppens diskussion, og optog ligeledes meget tiden i de efterfølgende. På samme måde var et emne med meget enighed i fokusgrupperne på tværs. En spørgeskemarespondent beskriver følelsen af at have gennemført alle bidragene i Polis:

*Der er meget læse stof der ikke er relevant og ubegrundet. Jeg sidder således tilbage og er usikker på hvad der er fakta og hvad der fup.*

Udover de konkrete diskussioner om information og kilder, virkede også det overordnede design og struktur af værktøjerne til at have en indvirkning på den blandt brugerne *opfattede* validitet af debattens indhold. Eksempelvis gjorde den kronologiske struktur af Flarum – og den rodede diskussion, som blev født herudaf – enkelte deltagere i tvivl om det var til at stole på.

*Except for the starting statement, there isn't anything [about Flarum] that you feel is very trustworthy. You don't know if it's true. You can have an opinion about it, but you don't really know if you're discussing on ... let's say, thin ice. Sometimes you think the discussion is about whether cannabis is good for you, is it bad for you, is it worse than alcohol, you know there isn't really anybody joining the discussion and saying: "these are the facts." And even if they did you would probably doubt them.*

—Marie

For at opnå en brugbar digital deliberation, bliver debatværktøjet nødt til at understøtte, at brugerne kan acceptere sandhedsværdien i de bidrag, som bliver fremsat. Dermed skal der være mere plads til, og fokus på, gode kilder og rigtig information. Denne finding understøttes kraftigt af litteraturen (Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Eilders, 2015).

Friess & Eilders beskriver, at adgangen til korrekt information er et grundvilkår for kollaborative processer, som arbejder med komplekse problemer, og erfarer at der er positiv sammenhæng mellem antallet af eksterne kilder i en deliberationsproces og deliberationens kvalitet (Friess & Eilders, 2015, s. 327-328). Towne & Herbsleb beskriver, at deling af eksterne kilder kan være en god måde for brugerne at udveksle mentale modeller om udfordringen; deliberationsværktøjet er blot én indgang til at forstå udfordringen, og skitser, videoer, og andre værktøjer kan bidrage til dine forståelse (Towne & Herbsleb, 2012, s. 104).

## Omfang

Der er stor forskel på den tilladte længde af bidrag på de forskellige værktøjer, hvilket gav anledning til forskellige overvejelser i fokusgrupperne. Mange deltagere var enige om at Polis' 140 tegn er for lidt til at udtrykke et godt argument, hvor Flarum lagde op til for lange argumenter. Oftest blev de to udfordringer dog angrebet fra to forskellige

sider af sagen: 140 tegn var for kort til at deltagerne *selv* følte, at de kunne formulere sig ordenligt, hvor Flarums debat er for lang til at overskue at læse. Argumenternes omfang og debattens helhed bliver dermed vigtigt i begge retninger.

Brugerne har ikke lyst til at føle sig begrænsede i deres argumentation, men har samtidigt ikke lyst til at skulle gennemlæse store mængder af tekst. Et godt debatværktøj må forde at bidragene er præcise, men udtømmende. Dette behøver ikke nødvendigvis opnås gennem en begrænsning på antallet af tegn i et bidrag. Deltageren Anders fremhævede at størrelsen på bidragene i Kialo var tilpas, selvom værktøjet ikke har en indlagt begrænsning. Dette opnås blot ved at designet fordrer at brugere skriver ét argument per bidrag.

## **Redundans**

En tendens med store debatter, især på værktøjer som er kronologisk opbygget som Flarum, er at der hurtigt kan komme redundans i argumentationen. Fordi det er usandsynligt at en gennemsnitlig bruger vil læse samtlige bidrag i debatten igennem inden vedkommende selv skriver et bidrag, er der stor risiko for at vedkommende vil gentage noget, som tidligere er blevt sagt.

Det gør det sværere for nye brugere at overskue hele diskussionen. Selv de forholdsvis små testdebatter i Flarum var allerede blevet uoverskuelige for deltagerne, og selvom Kialo og Polis har anderledes strukturer optræder samme risiko. Flere af de deltagende bemærkede, at de hurtigt kunne se sig selv tilføje det samme argument flere forskellige steder i Kialos træ.

Towne & Herbsleb understøtter, at redundans er en udfordring for deliberation, når størrelsen på debatten vokser; værktøjet må struktureres på en måde, så de deltagende ikke er i tvivl om, hvor de skal placere deres bidrag. I samme ombæring er det essentielt, at de deltagende let kan overskue de andres bidrag (Towne & Herbsleb, 2012, s. 105).

## **Anonymitet versus identifikation**

Anonymitet og identifikation er emner, som blev diskuteret gennemgående i fokusgrupperne, selvom de ikke nåede til en bestemt enighed – nærmere en skala. Flere deltagere lagde vægt på, at det var ubehageligt ikke at kunne se, hvem bidragene i Polis kom fra – og selvom flere af deltagerne fandt det irriterende at skulle logge ind på de andre værktøjer, var de som oftest enige i med resten af deltagerne i at en form for identitetsverificering nok er nødvendigt for at fostre en god debat.

Gruppens deltagere gav ikke udtryk for at behovet for identifikation var et socialt behov; nærmere et spørgsmål om at brugere, som er dem de giver sig ud for, har en tendens til at opføre sig mere ordenligt (jævnfør afsnit om Civilitet). Samtidigt gav de udtryk for at denne identificering helst ikke må tage overhånd: såfremt debatværktøjet fordrer at hjernekirurgens argumenter træder mere frem end skorstensfejeren – uafhængigt af kvaliteten – bliver det demokratisk problematisk.

Det understøttes i litteraturen, at en form for identifikation er vigtigt i digital deliberation. Tidligere undersøgelser viser en positiv sammenhæng mellem anonymitet og kvantiteten af bidrag, mens det medvirker et fald i kvaliteten (Towne & Herbsleb, 2012, s. 108-109). Faldet i kvalitet er associeret med lavere rationalitet, civilitet, og oprigtighed eftersom de deltagende ikke har samme ansvar for deres udtalelser (Coleman & Moss, 2012, som refereret i Friess & Eilders, 2015, s. 326).

## **Formål og framing**

Ligesom nogle værktøjer er mere interaktive end andre, er også nogle værktøjer stærkere i deres framing af formålet med debatten af andre. Hvor Flarum kan bruges til nærmest alle typer af samtaler, er Kialo og i nogen grad Polis i højere grad designet med henblik på at blive enige om et hovedspørgsmål.

Dette forhold viste sig at være vigtigt for fokusgruppe deltagerne helt ned til deres bidrag til debatten; de skrev bedre og mere konstruktive bidrag til Kialo, fordi de som brugere af værktøjet sad med en følelse af, at det rent faktisk ville blive brugt til noget.

*Jeg ved ikke hvorfor, men nummer to værktøj – Kialo – det er som om at fokus er mere på at løse den her debat og få diskuteret emnet, hvor, det her [Flarum] kan du trolle i det super hurtigt og man føler ikke ... der er lidt den her fornemmelse af, at man skal mudderkaste og modargumentere og man skal ... [afbrydes]*

—Gustav

## **Brugervenlighed**

Værktøjerne er brugervenlige på hver sine måder – nogle mere end andre – og i flere tilfælde gav manglen på brugerenhed anledning til misforståelser og oversete funktionaliteter. Flere af deltagerne gav i diskussionerne udtryk for at blive taget dårligt i hånden på tværs af alle værktøjerne.

Eksempelvis gav flere deltagere udtryk for at ikke kunne forstå Polis' visualisering af meningsfællesskaber, og i mange tilfælde blev Kialos funktionaliteter brugt decideret forkert: ingen formåede at finde kommentarsporet, som eksisterer under hvert argument, hvorfor flere benyttede for- og modargumenter til at kommentere de andre argumenter. Enkelte argumenter i Kialo endte også i den forkerte side; argumenter for, som blev skrevet som modargumenter og vice versa.

En del har utvivlsomt at gøre med at deltagerne i tre ud af fire fokusgrupper først blev præsenteret for værktøjerne til selve arrangementet. De havde ikke mulighed for at afprøve værktøjerne i deres eget tempo, eller i en kontekst, som egnede sig bedst muligt til opgaven. Enkelte deltagere havde ikke deres egen computer med, og måtte nøjes med at følge med hos de andre. Ligeledes kan siges om den indledende fokusgruppe: selvom de havde mulighed for at afprøve værktøjerne inden fokusgruppeskussionen, så havde de ingenlunde lige så meget erfaring med dem, som et værktøj der benyttes i hverdagen.

Selvom disse forhold forståeligt kan fjerne fokus fra de forhåndenværende værktøjer, var brugervenlighed en uomgængelig stor del af diskussionen i grupperne – og endte med ikke blot at forme gruppens forståelse for værktøjerne, men også selve debatten.

## **Debattens forskellige faser**

Blandt enkelte af fokusgrupperne åbnede sig en diskussion om debat, som noget der foregår i flere forskellige faser. Diskussionerne gav ikke et endegyldigt svar, men lægger sammen med ovenstående afsnit om Formål og Framing op til en idé om deliberation, som ikke nødvendigvis kan eksistere i et vakuuum.

I den proces, fokusgrupperne deltog i, blev der debatteret om et konkret forslag. Inden dette konkrete forslag kom på bordet, må der nødvendigvis have været en anden proces; Manu Sareen, som har fremsat forslaget, har identificeret en problemstilling, overvejet mulige løsninger på problemstillingen, og sidst formuleret og fremsat forslaget. Efter offentlig debat omkring forslaget, vil der – såfremt forslaget når så langt – forekomme en ny proces: forslaget skal måske rettes til jævnfør debatten, og en beslutning om hvorvidt forslaget skal vedtages eller forkastes skal tages: den naturlige afslutning på en demokratisk proces (Koch, 1970, s. 23).

Denne forståelse for deliberation som delen af en større proces er vigtig, eftersom enkelte af fokusgruppens deltagere gav udtryk for at forskellige værktøjer var interessante i forskellige af disse delprocesser. Niklas bemærker eksempelvis om sit arbejde med politikudvikling, at et værktøj som Polis kan benyttes med fordel til en senere proces; når en stor debat har fundet sted, kan Polis benyttes til at samle

argumenter og gennem afstemning skabe et overblik over de forskellige nuancer af debatten, som en lang argumentation baseret på fritekst nødvendigvis ikke kan.

Dykker man længere ned i de forskellige skridt, forekommer der potentielt endnu flere processer – delprocesser i de ovenfor beskrevne. En spørgeskemarespondent formulerer det eksempelvis således, spurgt til hvilket værktøj, der bedst hjalp vedkommende til at udtrykke sig:

*Flarum - fordi jeg havde haft tid til at tage stilling, platform 1 [Polis], strukturere min holdning, platform 2 [Kialo], og udtrykke den, platform [Flarum]*

Det kræver en undersøgelse i sin egen ret for at kortlægge disse processer og konkludere de behov, der opstår i hver proces. Men det er en væsentlig pointe, at visse værktøjer er bedre til ét end andet, og at debatten i denne omgang måske har bredt sig over, hvad der bør være flere faser. Når visse af de afprøvede værktøjer nærmest forkastes af fokusgrupperne, er det nødvendigvis blot en bekræftelse i, at de ikke er gode til netop dette brugsscenario.

# Kernefindings

I dette afsnit har jeg konsolideret findings fra analysen til en liste af kernefindings, som skal benyttes i udformning af prototypen. Den liste, jeg har sammensat nedenfor, giver ikke udtryk for alle findings fra analysen. I stedet er det de findings, som jeg vurderer er mest essentielle at tage hånd om, og de som giver bedst mening at beskæftige sig med som drivende udfordringer i en designproces.

De findings fra analysen, som ikke er udtrykt nedenfor, er selvsagt ikke glemt af den grund. Flere findings kommer ikke nødvendigvis til udtryk gennem et bestemt greb, men kan benyttes til at forfine prototypen på tværs.

## *Bidrag og argumentation*

Der findes en række forskellige typer af bidrag i en debat – ikke blot argumenter. Brugerne har ikke lyst til at være begrænsede til blot argumenter for og imod, men er heller ikke interesserede i fuldstændigt frie rammer, som går ud over overskueligheden. Prototypen skal kunne understøtte og sortere en række af bidragstyper for at debatten ikke bliver rodet, men struktureret og forståelig.

## *Debattens struktur*

Strukturen af bidrag er afgørende for en digital debat. Eftersom digital debat foregår asynkront, foretrak fokusgrupperne en struktur, som er hægtet op på indhold og emner fremfor kronologi. Fokusgrupperne viste desuden, at debat er et gennemgående socialt og interaktivt medie – det er vigtigt at strukturen lægger op til at styrke, problematisere og bygge videre på de andre brugeres bidrag. Samtidigt er debattens struktur også afgørende for dens overskuelighed; den valgte struktur bør sikre at debattens læsere lettest kan danne en forståelse for debattens indhold.

## *Kilder og information*

Korrekt information og kilder har stor betydning for, om brugerne finder værdi i debatten – og føler, at de kan stole på de argumenter, de bliver præsenteret for. Ligeledes gav fokusgruppemedtagerne udtryk for, at information og kilder afgørende er afgørende for, hvor seriøst de tager deres egne bidrag. Debatten bør tilgængeliggøre de kilder, der ligger til grund for bidrag, bedst muligt og give forfattere af nye bidrag de bedste redskaber for at integrere kilder i deres egne bidrag.

### *Civilitet og moderation*

Debatten må foregå i et civilt og konstruktivt sprog, for at alle brugere føler sig draget til at sætte sig ind i og deltage i debatten. Ligeledes bør designet af debatten lægge op til en seriøs debat, hvor brugerne føler at de gør en forskel ved at bidrage.

# Prototype

## State of the art

Inden arbejdet med prototypen, har jeg gennemgået en række forskeres arbejde med at løse nogle af de samme udfordringer, som jeg fandt i analysen. I dette afsnit fremlægges en række studier og teorier, som udvider på idéerne fra den allerede præsenterede teori, og er med til at danne grundlaget for idéer og rationaler for udformningen af prototypen.

## Computer Supported Argument Visualisation

Fokusgruppedeltagernes refleksioner over de udvalgte debatværktøjer viste, at der ikke altid er enighed om, hvordan et argument bør formuleres. Gentagende gange gav de deltagende udtryk for at have mødt bidrag, som de ikke kunne forholde sig til. Scheuer et al formulerer udfordringen som et større problem: den gennemsnitlige borger er kort sagt ikke god til at argumentere.

*Unfortunately, many people are poor arguers (Tannen 1998). They often do not know when they are merely expressing an opinion versus making a claim based on facts. They do not try to rebut the arguments of others but, rather, ignore points of conflict and continue to establish their own argument. Conversely, many people do not recognize when others have rationally rebutted their argument.*

(Scheuer et al, 2010, s. 44)

En række forskere har forsøgt at tage hånd om denne udfordring gennem *Computer Supported Argument Visualisation* (CSAV). CSAV er en tværfaglig disciplin, som arbejder på at understøtte debat og argumentation gennem digital strukturering og visualisering (Shum, 2003). Der findes en række forskellige måder at tilgå CSAV på. Fælles for værktøjerne er, at de løbende hjælper til at systematisere argumenter på den ene eller anden vis. Denne proces kan være individuel såvel som kollektiv og støtter brugere i at vælge, hvilken type indhold, de bidrager med (Scheuer et al, 2010).

**Table 1** Comparison between argument visualization styles

Representation style	Typical uses	Pros	Cons
Linear (e.g., chat)	- Discussions (especially synchronous)	- Familiar and intuitive to most users, easiest to use - Best to see temporal sequence and most recent contributions	- Risk of sequential incoherence (McAlister et al. 2004) - Not suited to represent the conceptual structure of arguments - Lack of overview
Threaded (e.g., forums, <i>Academic Talk</i> )	- Discussions (especially asynchronous) - Modeling	- Familiar and intuitive to most users, easy to use - Easy to manage large discussions - Addresses issue of sequential incoherence	- Moderately hard to see temporal sequence (because of multiple threads) as compared to Linear - Limited expressiveness (only tree-like structures)
Graph (e.g., <i>Belvedere</i> , <i>Digalo</i> )	- Discussions - Modeling	- Intuitive form of knowledge modeling (Suthers et al. 1995) - Highly expressive (e.g., explicit relations) - Many graph-based modeling languages exist	- Hard to see temporal sequence - Lack of overview in large argumentation maps (need a lot of space, can lead to “spaghetti” images (Hair 1991; Loui et al. 1997)
Container (e.g., <i>SenseMaker</i> , <i>Room 5</i> )	- Modeling	- Easy to see which argument components belong together and are related	- Limited expressiveness (e.g., only implicit relations, only tree-like structures) - Lack of overview in large argumentation maps because of missing relations
Matrix (e.g., <i>Belvedere</i> )	- Modeling	- Easy systematic investigation of relations - Missing relations between elements are easily seen (Suthers 2003)	- Limited expressiveness (e.g., supports only two element types (row, column), no relations between relations) - Uncommon (Non-intuitive) way of making arguments

*Figur 18: En sammenligning afforskellige tilgange til CSAV*

I ovenstående figur, har Scheuer et al samlet en række af de forskellige tilgange til den visuelle struktur (Scheuer et al, 2010, s. 54).

## CSAV med henblik på deliberation

Flere forskere har arbejdet direkte med at benytte CSAV til bedre deliberation (Gelder, 2003; Klein, 2017). Processerne foregår som en kollektiv mapning af argumenter, hvor udgangspunktet er en problemstilling, og de næstfølgende bidrag foreslår løsninger og herefter skaber argumenter for og imod de givne løsningsforslag. Tim

van Gelder argumenterer for at denne proces af argument mapping er prosabaseret argumentation overlegen:

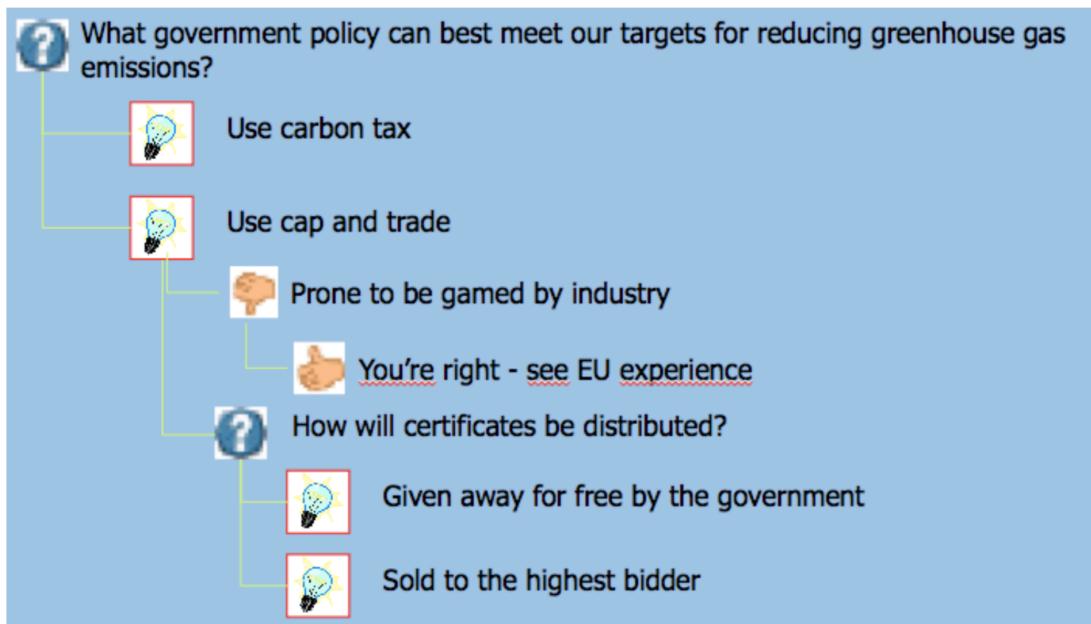
*Although prose is the standard way to present reasoning, it is not a good tool for the job.  
Extracting the structure of evidential relationships from reasoning as typically presented in prose is very difficult and most of the time we do it badly.*

(Gelder, 2003, s. 4)

For at hjælpe med at strukturere deliberationen, typeinddeler værktøjerne de bidrag, brugerne kommer med. Dette hjælper den enkelte bruger til at komme med præcise bidrag, som ikke roder eksempelvis argumenter sammen med spørgsmål. Derudover synliggør det deliberationen for de andre brugere, som ikke skal tilgå en lang strøm af tekst, men kan deducere de forskellige bidrag gennem deres relation til andre bidrag. Herfra skabes en kollaborativ proces, hvor hver bruger er ansvarlig for hele argumentationen, og løbende kan arbejde på at rykke og forfine bidragene hver især. Mark Klein, som bl.a. har arbejdet på udformningen af deliberationsværktøjet *Deliberatorium*, forklarer sin tilgang således:

*The core component of our approach is deliberation mapping (also known as argument mapping), a simple but powerful approach wherein deliberations are captured as topically-organized tree structures made up of questions to be answered, possible answers for these questions, and arguments (statements that support or detract from an answer or argument):*

(Klein, 2017, s. 5-6)



Figur 19: Et udsnit af Deliberatorium (Klein, 2017)

Deliberatorium følger modellen, som Scheuer et al (2010) kategoriserer som *Threaded* (Figur 18); Deliberatorium stiller et hovedspørgsmål, og hvert løsningsforslag der stilles, fungerer som en tråd, hvori forslaget diskuteres gennem argumenter for og imod eller spørgsmål.

Denne form for argument mapping kan hjælpe til at strukturere store debatter, som ellers ville blive uoverskuelig for de deltagende. Klein argumenterer for at denne form for deliberation, hvor store grupper af brugere benytter argument mapping kollaborativt, muliggør deliberation af markant højere niveau end blandt mindre grupper:

*Deliberation maps have many advantages. If properly structured, every unique point appears just once, radically increasing the signal-to-noise ratio, and all posts must appear under the posts they logically refer to, so all content on a given question is co-located in the tree, making it easy to find what has and has not been said on any topic, fostering more systematic and complete coverage, and counteracting balkanization by putting all competing ideas and arguments right next to each other. Careful critical thinking is encouraged, because users are implicitly encouraged to express the evidence and logic in favor of the options they prefer, and the community can rate each element of their arguments piece-by-piece. Users, finally, can collaboratively refine proposed solutions. One user can, for example, propose an idea, a second raise an issue concerning*

*how some aspect of that idea can be implemented, and a third propose possible resolutions for that issue.*

(Klein, 2017, s. 6)

## Crowdsourcing

Crowdsourcing er en deltagelsesform i onlineaktivitet, hvor en organisation uddeler ansvaret for løsningen af en opgave til en anden gruppe af individer. Denne deltagelse indebærer ofte en gensidig fordel, hvor både organisationen og de deltagende individer drager fordel af at opgaven er udført på denne måde (Estellés-Arolas & González-Ladrón-de-Guevara, 2012, s. 197). Eksempelvis er verdens mest omfattende encyklopædi, Wikipedia, opbygget og stillet til rådighed på denne måde af mestendels frivillig arbejdskraft (Wikipedia, 2018).

Crowdsourcing fungerer bl.a. som en måde at fordele ansvaret for en platforms indhold til platformens brugere, og kan eksempelvis ses brugt på internetplatformen Reddit, som blev bragt op enkelte gange i fokusgrupperne som et positivt eksempel på debatstruktur. På Reddit har brugerne hver især kapaciteten til at “up- & downvote” bidrag fra andre brugere. Disse up- og downvotes benyttes af Reddits sorteringsaf bidrag, hvorfor de bidrag som er blevet højere bedømt prioriteres højere oppe i hierarkiet (Reddit, 2015).

## Moderation

Lampe et al har undersøgt platformen Slashdot, som crowdsourcer moderation ved at give moderationsrettigheder til alle brugere, som selv aktivt skriver bidrag til platformen (Lampe et al, 2014). Lampe et al finder at denne moderation ofte opfattes positivt af brugergruppen, og moderatorerne er i høj grad i konsensus om moderationens retning – på trods af den ellers store diversitet i holdninger i moderatorgruppen (Lampe et al, 2014, s. 321-322). Samlet finder Lampe et al at *“Slashdot provides an existence proof that the basic idea of distributed moderation with widespread participation is sound.”* (Lampe et al, 2014, s. 325).

## Tagging

Tagging er en proces, hvor brugere tilføjer metadata i form af beskrivende nøgleord til indhold (Golder & Huberman, 2006). Denne metadata giver efterfølgende mulighed

for at søge og sortere i store mængder af indhold, hvorfor praksissen især er blevet populariseret af platforme med store mængder af crowdsourcet datamateriale.

Golder & Huberman beskriver to forskellige tilgange til tagging: en, hvor en central aktør tagger og strukturerer indholdet på tværs af platformen, og en crowdsourcet model, hvor platformens brugere selv står for tagging, enten ved tilføjelse af nyt indhold eller gennemgang af det allerede eksisterende indhold (Golder & Huberman, 2006, s. 198-199). Mens den sidstnævnt form tagging betyder et større, og dermed mere uoverskueligt, antal af nøgleord, argumenterer Golder & Huberman for at praksissen har en række kvalitative fordele: stabile mønstre tager opstårl med tid, og mindre populær nøgleord kan sameksistere med meget populære uden at ødelægge konsensus (Golder & Huberman, 2006, s. 207).

Samlet finder forfatterne, efter en gennemgang af den nu nedlagte platform del.icio.us, at crowdsourcet tagging udgør en overskuelig og holdbar måde til at strukturere indhold på platforme med brugergenereret indhold (Golder & Huberman, 2006, s. 207).

## Metode

Nedenfor fremlægges de metoder, jeg har brugt i forbindelse med udformning af prototypen. Metoderne er ikke hentet fra en specifik metodologi, og jeg har ikke haft til formål at følge en på forhånd præcist defineret designproces. Jeg har i hentet de metoder ind, som jeg vurderede bedst til at omsætte mine findings fra analysen til en prototype.

### How Might We

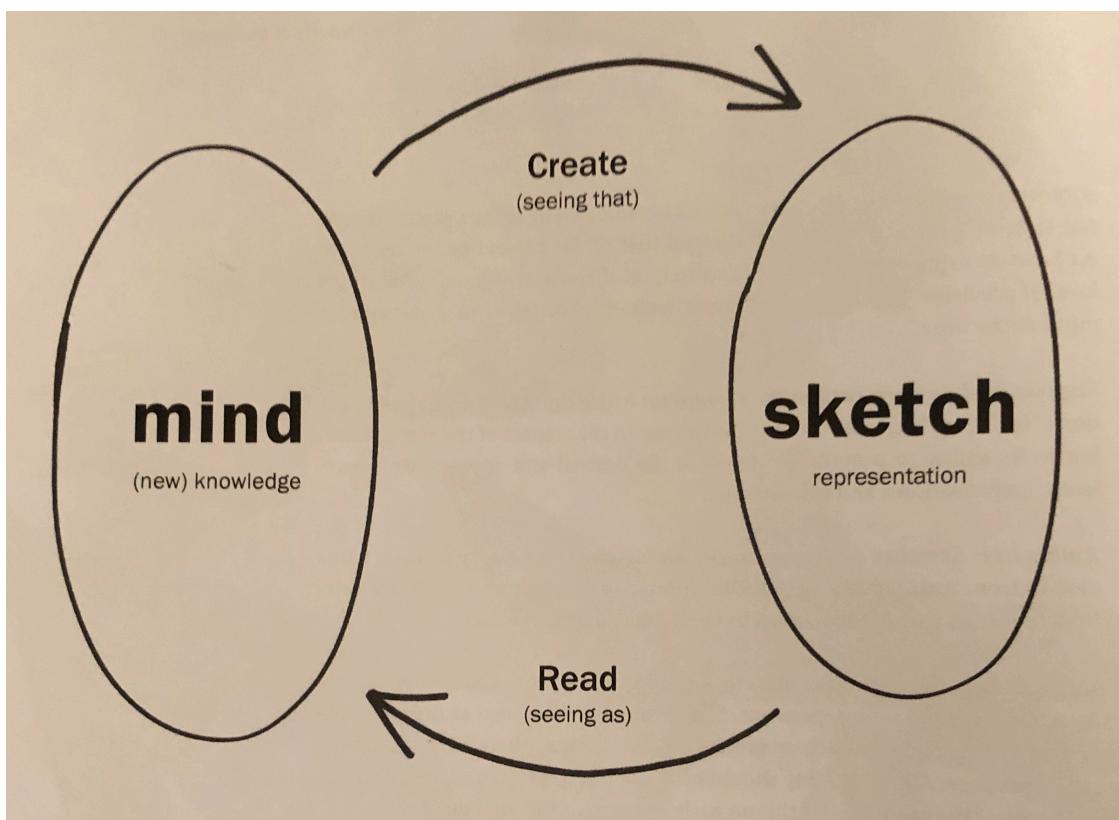
How Might We (HMW) er en måde at rammesætte findings som designudfordringer. De findings, som er resultatet fra en undersøgende proces, er ofte ikke direkte oversættelige som udgangspunktet for en designproces. HMW metoden hjælper derfor til at omsætte indsighterne til direkte brugbare problemformuleringer (Knapp, 2016, s. 75-78).

Metoden benyttes ved at en finding omformuleres til en sætning, hvor "how might we" kan foranstilles. Sætningerne formuleres, så de er tilpas snævre til at være konkret løsbare, og tilpas løse til at der kan opstå mange løsningsforslag udfra dem. Efter formuleringen af HMW statements, udvælges de statements, som skal danne udgangspunkt for den videre proces (Knapp, 2016, s. 73-80).

## Sketching

Sketching er en metode til at udforske og sammenligne idéer gennem nedskrivning og tegning. Det er en teknik til hurtigt at konceptualisere en række forskellige idéer, iterere på dem og gemme dem til videre tanke og udvikling.

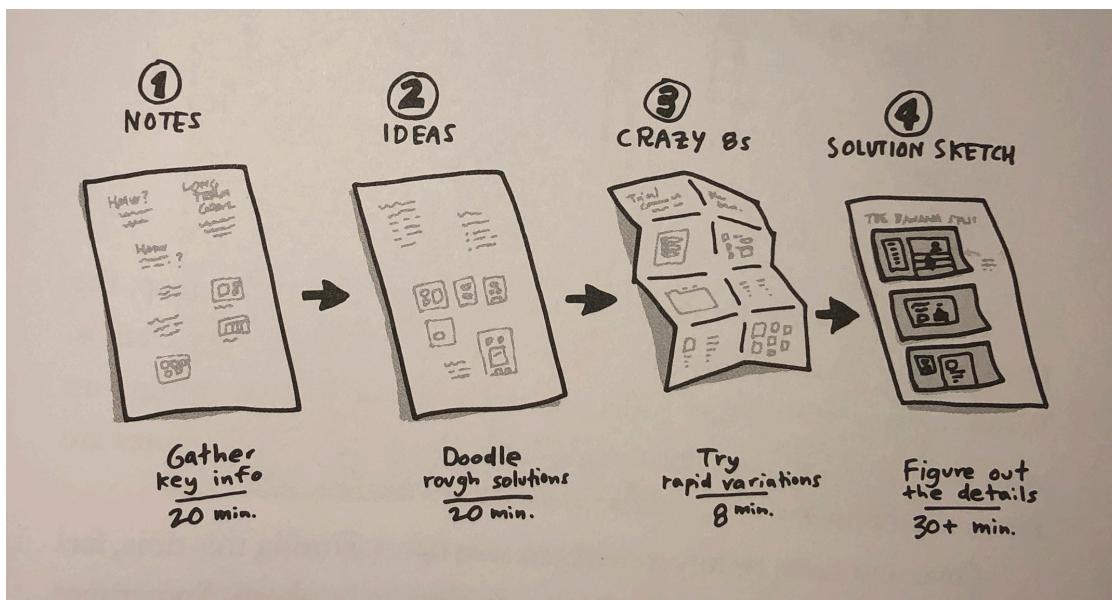
Formålet med at producere skitser er processen i sig selv; det er hurtige og billige gengivelser af idéer, som igen kan observeres, forstås på ny og fødes tilbage i idégenereringen. Skitsernes ufuldstændighed tjener dermed et formål: fordi formålet med sketching ikke er at gengive idéer så præcist som muligt, åbner de færdige skitser også et rum for fortolkning. Gennem denne fortolkning, kan nye idéer – og skitser – opstå. Bill Buxton beskriver denne iterative proces mellem Sindet og Skitsen i figuren nedenfor (Buxton, 2007, s. 105-114).



Figur 20: Illustration af sketching processen (Buxton, 2007)

## Four-step sketch

Four-step sketch er en proces til at gå fra indsigt til færdig skitse af en løsning i et på forhånd defineret tidsinterval (i udgangspunktet på lidt under 1.5 time) ved at gennemgå fire forskellige sketching metoder skridt for skridt (Knapp, 2016, s. 109).



Figur 21: Illustration af Four-step sketch (Knapp, 2016)

### 1. Notes (20 minutter)

Første skridt er en samling af indsigt på det problem, man ønsker at løse. Formålet er at varme op til idégenereringsprocessen og samle den information og forståelse, man gerne vil have tæt på gennem den følgende skitseproces (Knapp, 2016, s. 110).

### 2. Ideas (20 minutter)

Andet skridt er at tegne løse skitser og skrive løse idéer og overskrifter ned. Formatet er ikke vigtigt her; det vigtige er at få sine tanker ned på papir; formålet er idégenerering (Knapp, 2016, s. 111).

### 3. Crazy 8s (8 minutter)

Tredje skridt er Crazy 8s, som er en metode til hurtig idégenerering og -iterering. I dette skridt inddeler man et papir i otte lige store dele, og bruger ét minut på at udfylde hvert felt med en skitse. Formålet med Crazy 8s er at udfordre sine egne idéer, og åbne op for alternativer (Knapp, 2016, s. 111-113).

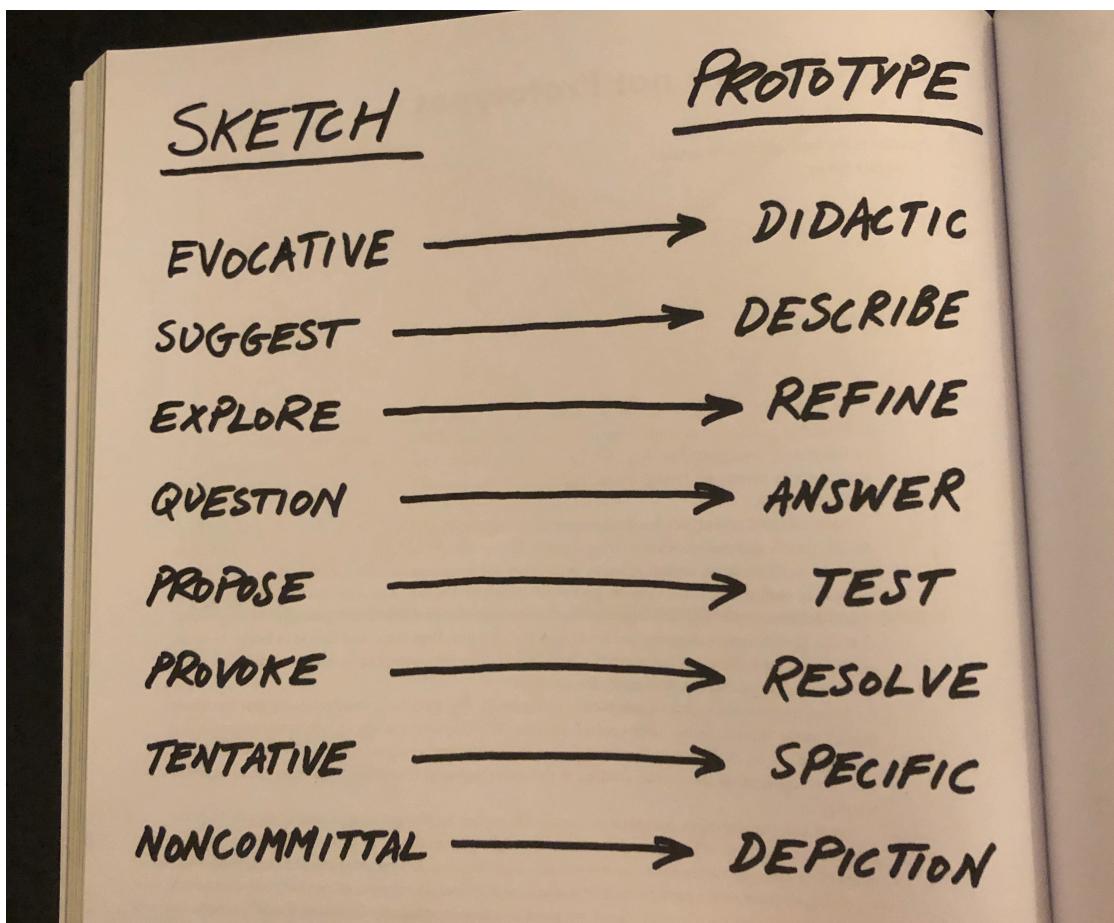
#### 4. Solution sketch (30 minutter)

Sidste skridt er at udvælge en eller flere idéer, og udforme den i en sketch, som er af høj nok kvalitet til at kunne kommunikere idéen til andre. Modsat de tidligere sketches, som havde til formål at idégenerere, skal solution sketchen have fuldkomment sprog og så få løse ender, som muligt (Knapp, 2016, s. 114-118).

## Prototyping

Prototyping er en metode til konvergering af designprocessen. Prototyper kan tage en række forskellige formater: håndtegninger, digitale renderinger eller et helt tredje medie, som hjælper til at beskrive og forstå et givent løsningsforslag på designudfordringen.

Bill Buxton beskriver i *Sketching User Experiences* prototyping som en foreslået slutning på en gren af sketching processen. Hvor sketching arbejdet åbner processen gennem forslag, lukker prototypen gennem beskrivelse (Buxton, 2007, s. 139-141). Buxton sketcher for at lære, og prototyper for at beskrive og teste, jævnfør nedenstående figur (Buxton, 2007, s. 141).



Figur 22: Illustration af Sketch versus Prototype (Buxton, 2007)

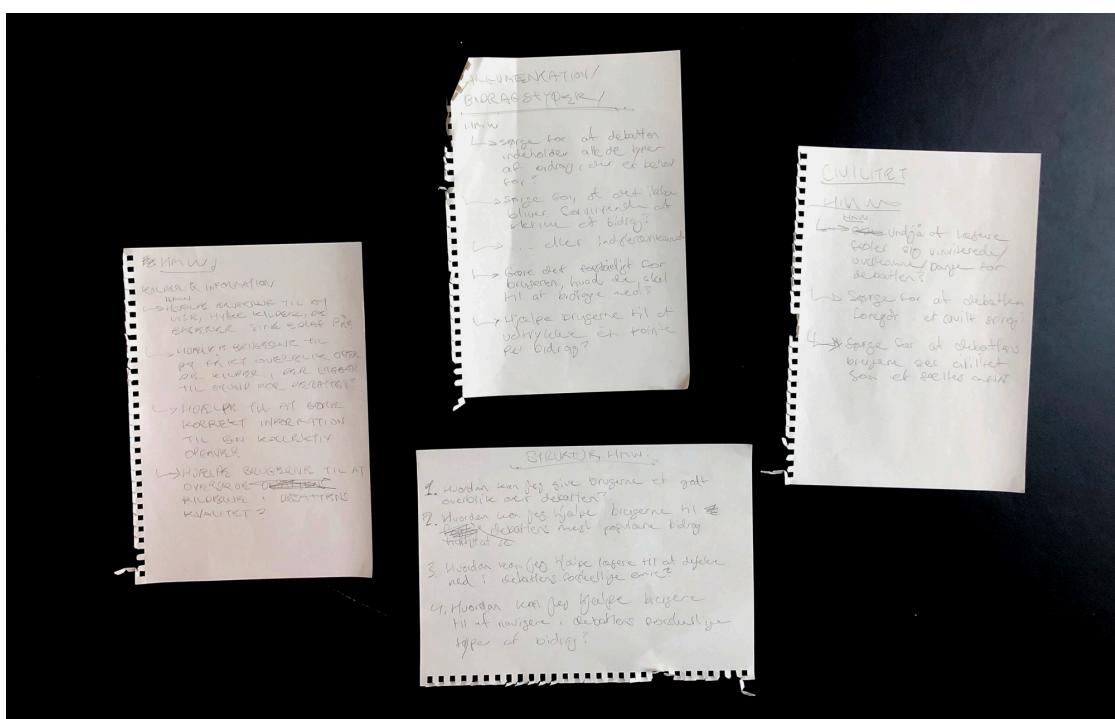
Samtidigt kan de erfaringer, prototyping leder til, være et skridt på vejen til igen at åbne processen, og min definition af den lukkede, beskrivende prototype er i høj grad betinget af det specifikke brugsscenario. Jeg forstår og benytter prototyping på denne måde, fordi formålet med prototyping i forbindelse med nærværende speciale er at beskrive et produkt for læseren. Såfremt brugscenariet havde været et andet – e.g. brugertestning – havde prototyping forståelsen og dermed udfaldet været anderledes.

## Proces

I afsnittet nedenfor beskrives designprocesen fra idégenerering, over sketching, samspillet herimellem, til endelig udformning af prototypen.

### Framing: How Might We

Efter konsolideringen af findings fra analysen, har jeg framed designudfordringen gennem en række forskellige How Might We (HMW) statements inddelt efter de fire kerne findings. På figuren ses en del af de HMWs, jeg skrev og sketchede op. De statements, jeg valgte at arbejde videre med fremlægges længere nede i afsnittet. Processen foregik iterativt og over flere dage.



### *Figur 23: Udsnit afforslag til HMWs*

HMW's benyttes i udgangspunktet kollektivt, og designteamet stemmer på, hvad de har lyst at arbejde videre med (Knapp, 2016, s. 80-82). Eftersom jeg er alene på designteamet, er jeg ikke på den vis gået metodisk til værks i udvælgelsen – jeg har i stedet konsolideret statements undervejs, og endte op med de statements, jeg mener stod klarest og bedst udtrykker mine findings.

De udvalgte statements har fungeret som udgangspunkt for det videre arbejde med sketching og prototyping. Det er dem, jeg har refereret tilbage til i sketching processen, og dem, jeg har sikret mig at dække i mine udkast til den endelige prototype. På den måde har HMWs fungeret ikke blot som en framing af designudfordringen, men også som en checkliste for designprocessen.

Nedenfor har jeg listet de HMW's, jeg valgte at arbejde med – jeg har skiftet det foranstillede "how might we" til "hvordan kan jeg".

#### *Bidrag og argumentation*

Hvordan kan jeg:

1. Sørge for at debatten akkommoderer forskellige typer af bidrag på en meningsfuld måde
2. Hjælpe til at overskueliggøre debatten for læsere uden at begrænse udtryksmulighederne for bidragsydere
3. Hjælpe brugere til at udtrykke blot én pointe per bidrag

#### *Debattens struktur*

Hvordan kan jeg:

1. Give nye brugere mulighed for hurtigt at danne sig et overblik over debatten
2. Skabe en struktur, som er overskuelige og brugbar på tværs af brugsscenareer
3. Skabe en struktur, som giver brugere mulighed for at forstå debattens forskellige bidrag, hvordan de relaterer sig til hinanden og derigennem styrke interaktiviteten i debatten

#### *Kilder og information*

Hvordan kan jeg:

1. Hjælpe brugere til at understøtte deres bidrag med korrekt information og eksterne kilder
2. Hjælpe brugere til at danne sig et overblik over informationen og kilderne i debatten
3. Hjælpe brugere til at gennemskue kvaliteten af informationen og kilderne i debatten
4. Gøre korrekt information og kilder til et kollektivt ansvar

#### *Civilitet og moderation*

Hvordan kan jeg:

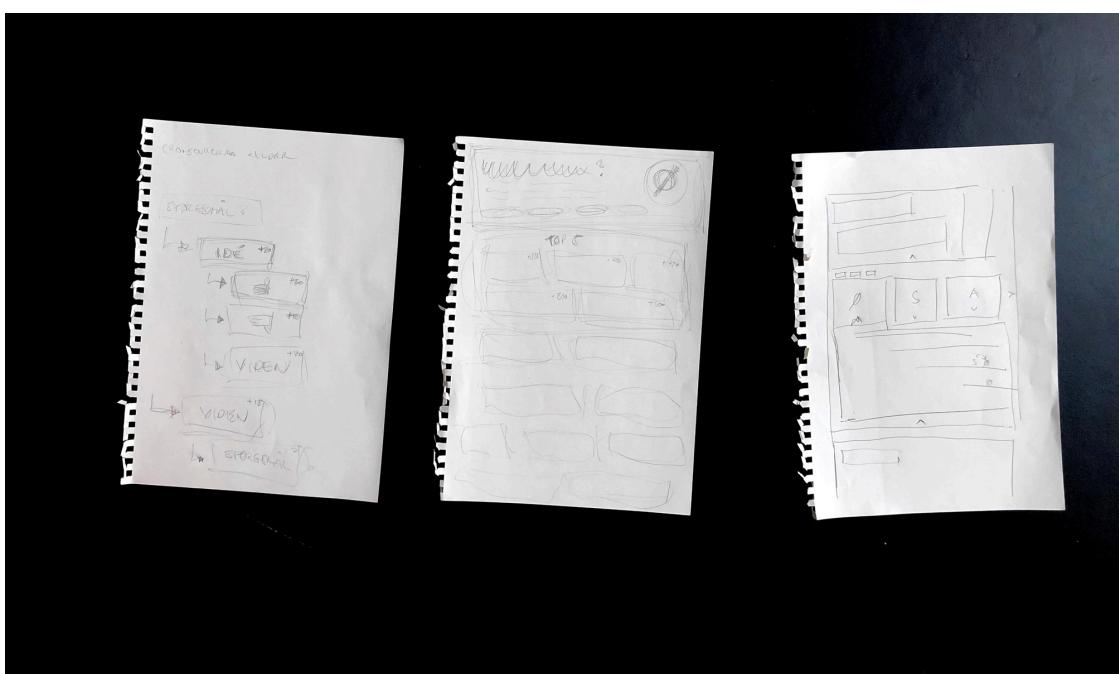
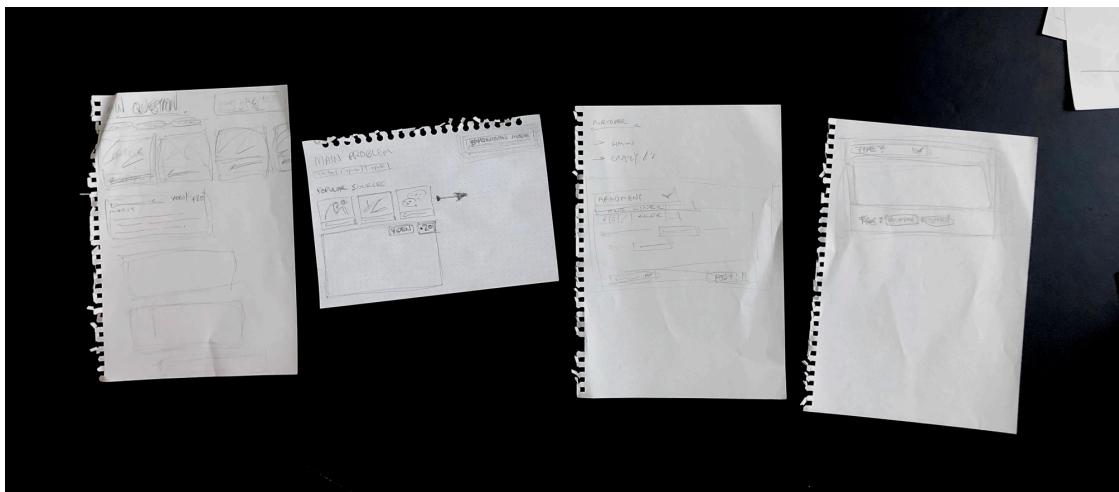
1. Sørge for at debatten foregår i et civilt, inviterende, og konstruktivt sprog
2. Sørge for at værktøjets moderation er så lige som muligt, og ikke går på kompromis med demokratiske idealer
3. Sørge for at civilitet og moderation i debatten er et kollektivt ansvar

## **Sketching**

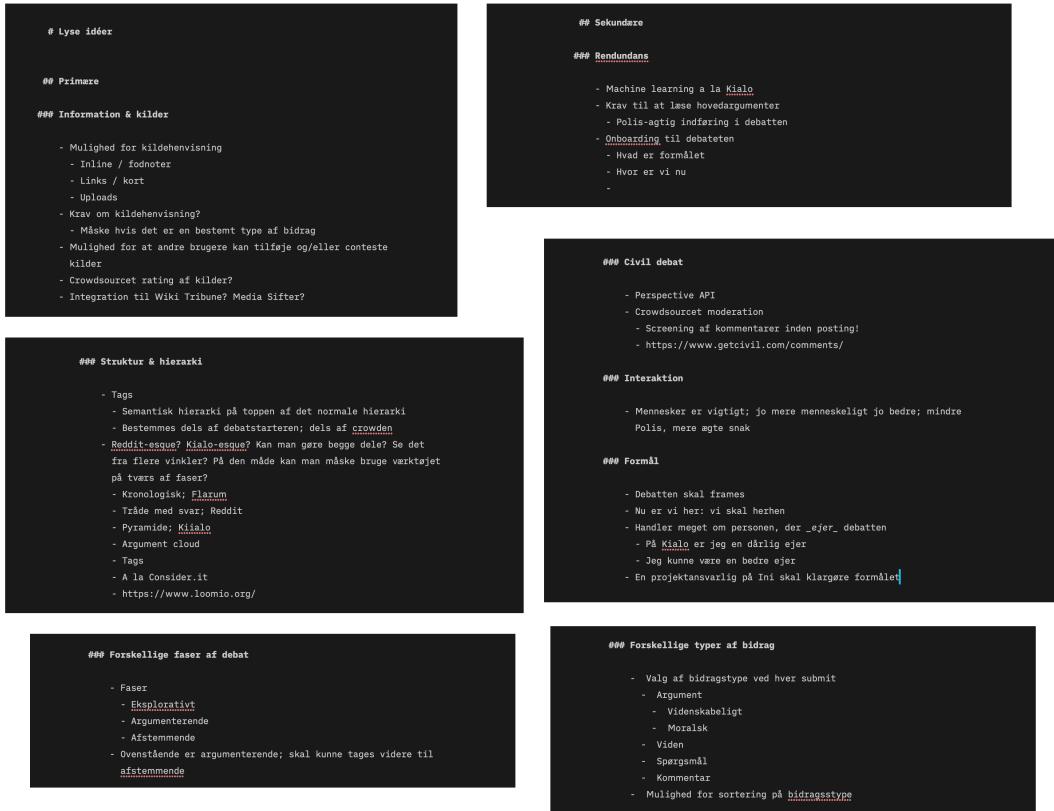
Sketching processen er foregået løbende, rodet og gennem forskellige medier: tilfældig idégenerering, sparring med venner og bekendte, og løbende sketching. Den er ikke foregået som komponent i en kronologisk proces, inden Four-step sketch, som beskrives i næste afsnit.

Sketching har fungeret som en måde at konsolidere tanker og åbne op for nye idéer på. Jeg har gennem hele specialets udformning – fra udforskning af debatværktøjer, gennemlæsning af litteratur, udførsel og analyse af fokusgrupper – sketchet og nedskrevet idéer løbende i en løs og fast proces, som har haft sit klimaks efter det endelige valg af HMW statements.

På figurerne nedenfor ses først de løse idéer, som jeg har skrevet ned og sketchet løbende, og efterfølgende screenshots fra et dokument, hvori ideerne løbende er blevet struktureret.



Figur 24 & 25: Udsnit af skitser



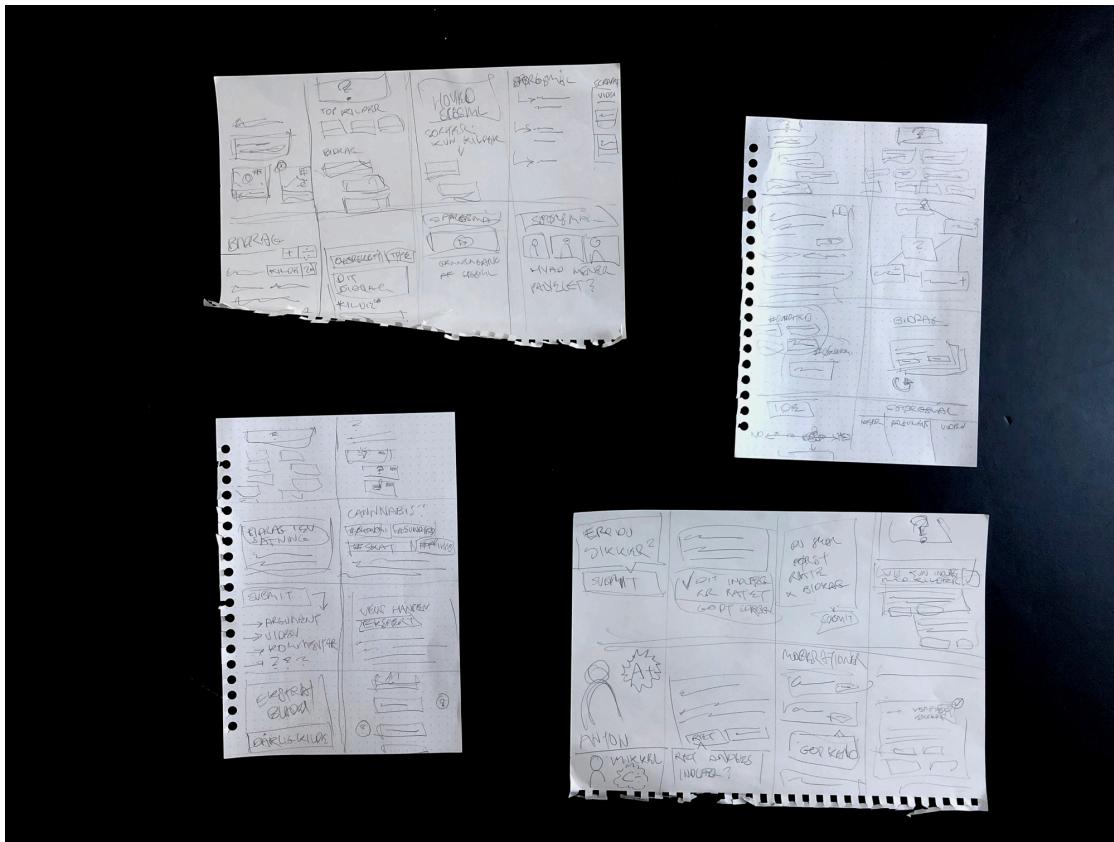
Figur 26: Screenshots af dokument, som er blevet brugt til løbende idéindsamling

## Four-step sketch

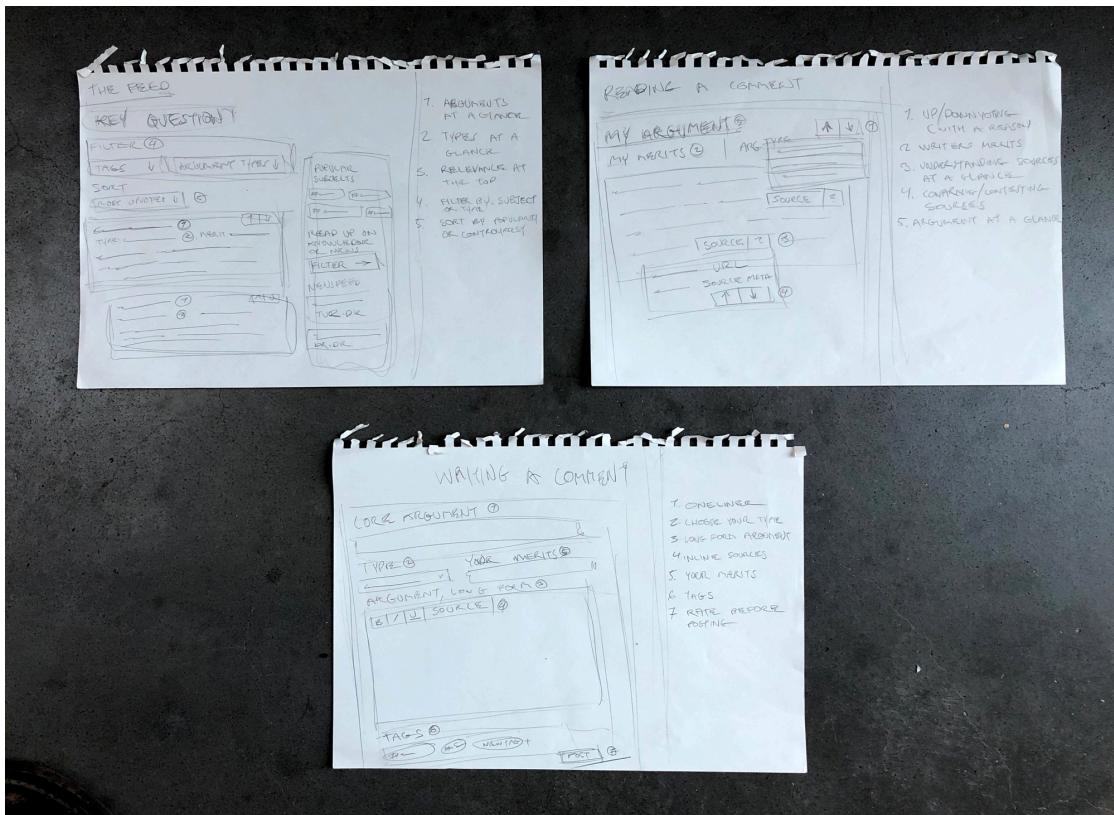
Four-step sketch har været min primære metode til at arbejde struktureret med sketching. Det har fungeret som en metode til at samle op på tidligere sketching arbejde, og arbejde fokuseret fra løse skitser mod løsningsdesign. Udgangspunktet for hver Four-step sketch proces har været samlingen af skitser fra den tidlige proces samt de udvalgte How Might We statements.

Jeg har gennemgået en Four-step sketch proces for hver af de fire kategorier af HMW, og processerne er i grove træk endt op med de løsningsforslag, jeg har arbejdet videre med i udformningen af prototypen.

I figurerne nedenfor, har jeg samlet skitserne fra Crazy 8 processen og efterfølgende Solution sketches.



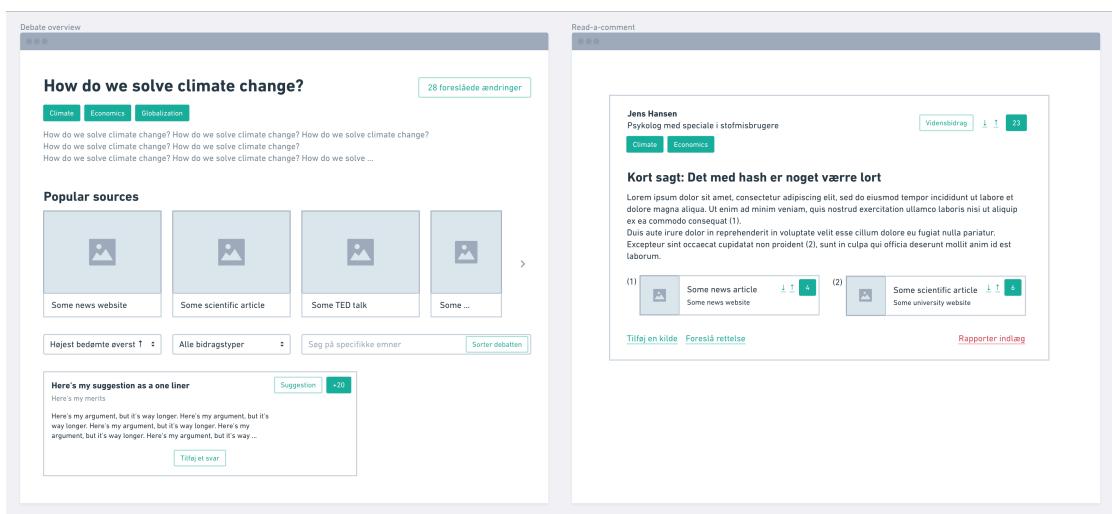
Figur 27: Skitser fra Crazy 8s processen



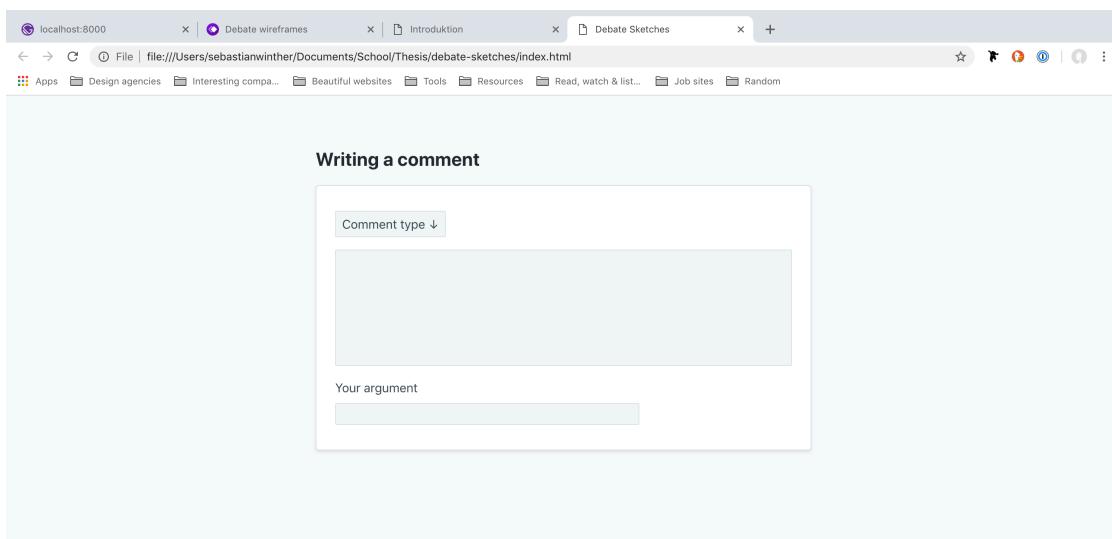
Figur 28: Solution sketches

## Udformning af prototypen

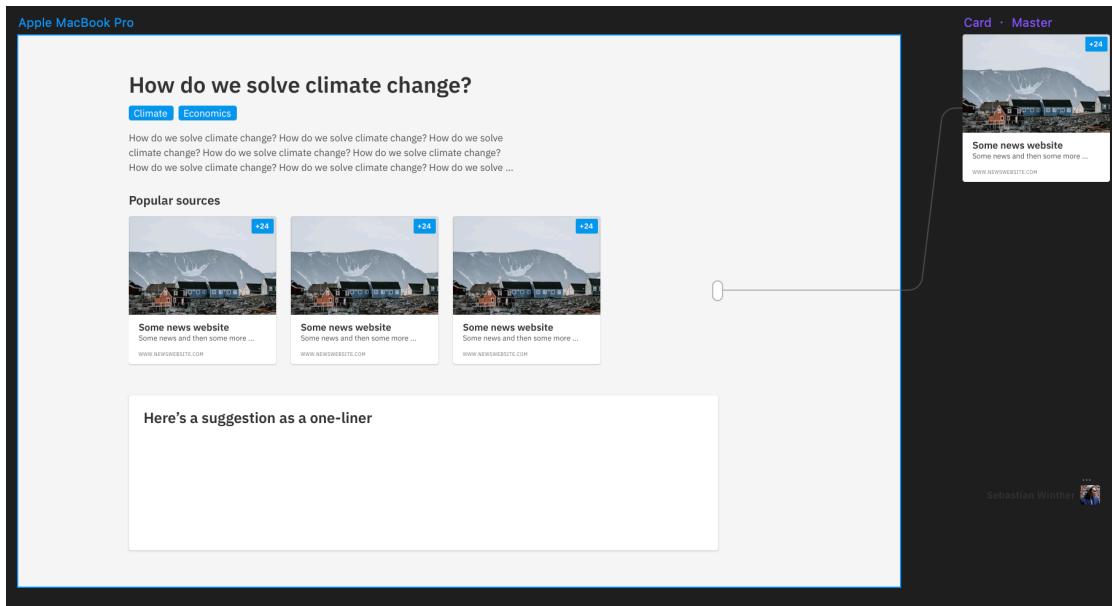
Udgangspunktet for arbejdet med den endelige prototype, har være de ovenstående afslutninger på Four-step sketch processerne. Herfra har prototypen taget en række former. Nedenstående figurer er screenshots fra det tidlige arbejde med at bygge prototypen i henholdsvis wireframe-værktøjet Whimsical (<https://whimsical.co/>); HTML og CSS; og det digitale designværktøj Framer X (<https://framer.com/>). Hver iteration har været et skridt på vejen til at raffinere prototypen yderligere.



Figur 29: Screenshot af wireframing i Whimsical



Figur 30: Screenshot af en tidlig prototype udarbejdet i HTML og CSS



Figur 31: Screenshot af en tidlig prototype udarbejdet i Framer

Den færdige prototype, som gennemgås i specialets næste afsnit, er udformet ud fra målet om at beskrive løsningerne i bedst mulig grad til specialets læsere – prototypen fungerer dermed som en kommunikationsform fremfor en idégenererings- eller testmetode. Den endelige prototype blev bygget ved brug af HTML, CSS og Javascript-frameworket React (<https://reactjs.org/>).

## Udformning

I nedenstående afsnit gennemgås prototypens udformning element for element. Afsnittet er delt op i overskrifter fra de fire forskellige kernefindings. Den fulde prototype findes på URLen <https://digital-debate.netlify.com>, og der vil løbende blive vist screenshots af specifikke eksempler ind i gennemgangen af prototypens elementer nedenfor. Prototypen er bygget til en almindelig computerskærmstørrelse, eftersom de testede debatværktøjer blev undersøgt på computer. Såfremt URLen ikke virker, er der vedlagt et screenshot af den fulde prototype i en bilagsmappe til specialet.

Alle bidragene i prototypen er hentet ind fra test-debatterne eller oplægget til debatterne, omend omskrevet for at passe ind i det nye format.

Brugerne i prototypen er nævnt ved fuldt navn. Denne udformning har ikke gennemgået en designproces på lige fod med de andre interaktionsformer, men jævnfør litteraturens konklusioner om identifikation (Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Eilders, 2015) såvel som findingen om Anonymitet versus identifikation, har jeg valgt at designe prototypen udfra forestillingen om, at alle brugere oprettes med fuldt navn.

## Bidrag og argumentation

### Typeinddeling

En af de store udfordringer ved brugen af de tre udvalgte debatværktøjer var brugernes uforsætlige misbrug af bidragene: Kialo lægger op til for- og modargumenter, men blev ofte brugt til kommentarer; Polis lægger ligeledes op til bidrag, som man kan være enig eller uenig i, men forvirrede brugerne, når de var uenige i et bidrags præmis fremfor bidragets argument.

Prototypen imødekommer denne udfordring ved – med inspiration fra argument mapping (Klein, 2017; Gelder, 2003) – at inddøle bidrag i forskellige typer, som alle har forskellige karakteristika. Ved alle bidrag til debatten, vælger forfatteren hvilken kategori, bidraget falder ind under:

### Problemstilling

Problemstillingen fungerer som oplæg til debat. Dette bryder med de oplæg til debat, som er blevet brugt i de tre undersøgte debatværktøjer: i Kialo skal oplægget til debat være en idé eller et argument, som man kan erklære sig enig eller uenig i, og på den vis starter debatten; i de to andre værktøjer valgte jeg at bruge samme format.

Klein argumenterer for at en faldgrube ved deliberation er det, der kaldes *Groupthink*: en forsamling af mennesker, som hurtigt og ukritisk bliver enig om en idé og tager dens præmisser for gode varer (Klein, 2017, s. 8). For at undgå det tilfælde, lægger prototypens oplæg til debat ikke op til en løsning i sig selv, men åbner i stedet rummet for debat gennem en problemstilling. Herefter kan der tilføjes løsningsforslag.

Dette er en markant forskel fra det debatoplæg, som blev brugt i fokusgrupperne. Oplægget bestod i Manu Sareens borgerforslag om legalisering af cannabis (Bilag 1), og oplægget var dermed et løsningsforslag i sig selv. Denne udformning af prototypen lægger i stedet blot op til en problemstilling som åbning for debatten, og det er herefter op til brugerne at tilføje egne løsningsforslag.

**Hvordan løser vi cannabis problemet?**

#sundhed #økonomi #bandekriminalitet #frihed

I dag er det ulovligt at besidde, dyrke, sælge og indtage cannabis i Danmark. Der er en række ulemper ved det nuværende forbud, hvor kriminelle grupper sidder på markedet og politiet bruger uforholdsmaessige resurser på at jagte de kriminelle, uden at dette har haft nogen synderlig effekt.

1 foreslægt moderation Tilføj bidrag

Figur 37: Debattens problemstilling

### Løsningsforslag

Et løsningsforslag er et forslag rettet mod at løse debattens problemstilling.

**Manu Sareen**  
Benytter medicinsk cannabis Løsningsforslag ▼ 32 ^

#sundhed #økonomi

**Legaliser cannabis**

Jeg ønsker en fuld legalisering af cannabis i Danmark, for alle personer over 18 år. Denne legalisering skal komme både de rekreative brugere såvel som de mange syge og smerteplagede danskere til gode, for hvem konventionelle lægemidler ikke virker. Vi bør etablere salgssteder i hele Danmark, hvor uddannet personale skal sælge danskproduceret cannabis til alle (der er fyldt 18 år).

Tilføj en kilde Foreslå en rettelse Rapportér indlægget Tilføj svar

Figur 38: Et løsningsforslag

### Argument

Et argument er inddelt i for eller imod, og kan udelukkende benyttes som svar på løsningsforslag eller andre argumenter.

**Ole Nielsen**  
Læge Argument Imod ▼ 11 ^

#sundhed #frihed

**Cannabis bør ikke lovliggøres til rekreativ brug grundet dets medicinske værdi.**

Cannabis produkter er for nuværende lovlige for danske læger at udskrive – det behøver ikke at betyde, at folk skal have lov til at ryge hash, bare fordi de har lyst.

Tilføj en kilde Foreslå en rettelse Rapportér indlægget Tilføj svar

*Figur 39: Et argument*

### Vidensbidrag

Et vidensbidrag er et neutralt bidrag, som skal indeholde minimum én kilde.

↑ Svarer Manu Sareen

Hanne Andersen  
Psykolog med speciale i stofmisbrugere  
#sundhed

Der er en masse sundhedsfarer, vi endnu ikke kender ved hash

17.000 danske unge ryger hash næsten dagligt. De risikerer både at få varige hjerneskader og at falde ud af deres uddannelse, viser en litteraturgennemgang foretaget af danske forskere og læger.

Nyhedsartikel      Videnskabelig artikel

Tilføj en kilde Foreslå en rettelse Rapportér indlægget Tilføj svar

*Figur 40: Et vidensbidrag med dertilhørende kilder*

### Spørgsmål og kommentarer

Spørgsmål og kommentarer er en catch-all bidragstype, som kan benyttes til alt, som ikke står beskrevet ovenfor. Spørgsmål og kommentarer sorteres altid under de andre bidragstyper.

↑ Svarer Manu Sareen

Ole H. Sørensen  
Interesseret borgers

Hvordan er det gået i Portugal?

Jeg ved, de har gjort noget lignende i Portugal. Hvordan er det gået?

Tilføj en kilde Foreslå en rettelse Rapportér indlægget Tilføj svar

*Figur 41: Et spørgsmål*

De ovenstående bidragstyper kan ved gennemlæsning virke uoverskuelige og svært tilgængelige for nye brugere. Det er selvsagt umuligt at vide, hvordan det præcis

forholder sig, uden endnu at have testet prototypen på potentielle brugere, men Gelder argumenterer i sit arbejde med argument mapping for at brugere, efter en kort introduktion, hurtigt falder ind i rytmen af at benytte et værktøj som sådan – og bedre kan overskue de forskellige forslag og argumenter i debatten end en debat baseret på fritekst (Gelder, 2003, s. 4-7).

### Bidraget i en enkelt sætning

Der er markant forskel på det gennemsnitlige bidrags størrelse i testdebatterne i Flarum, som ikke har nogen begrænsninger, og Polis, som begrænser til 140 tegn. Et godt debatværktøj må ramme plet i spændingsfeltet mellem udtømmende og kortfattet.

For at svare på denne udfordring, indeholder prototypen et felt, hvor alle forfattere opfordres til at skrive deres bidrag som en enkelt, opsummerende sætning. Formålet med dette er tofold: 1) først giver det læsere mulighed for at overskue bidragets budskab uden at skulle nærlæse argumentet; 2) dernæst opfordrer det den enkelte forfatter til at skrive bidrag med ét klart budskab hver, som flere brugere udtrykte tilfredshedmed. En spørgeskemarespondent skriver om Kialo:

*Jeg har tegn nok til at udtrykke min mening, men få tegn nok til at jeg bliver nødt til at udtrykke mig klart og præcist. Hvis jeg har mere end én holdning til noget, kan jeg poste flere separate påstande.*

Denne tilgang til forfatning af bidrag er optimal i den struktur, som er valgt til prototypen. Den kontekstbaserede placering af bidrag, fungerer kun, hvis forfatterne kan holde sig til ét budskab per bidrag.

Sidst betyder det at forfatterne ikke behøver at gå på kompromis med kompleksiteten i deres argumentation; de har muligheder for uddybning, grundighed og kilder i udfyldningen af det fulde bidrag.

The screenshot shows a user interface for a debate platform. At the top, there's a button labeled 'Svarer Manu Sareen'. Below it, the author is listed as 'Ole Nielsen' with the title 'Læge'. To the right, there's a red button labeled 'Argument imod' and a small text input field with the number '11'. Underneath the author's name, there are hashtags '#sundhed #frihed'. A red-bordered box contains the text: 'Cannabis bør ikke lovliggøres til rekreativ brug grundet dets medicinske værdi.' Below this, a smaller text reads: 'Cannabis produkter er for nuværende lovlige for danske læger at udskrive – det behøver ikke at betyde, at folk skal have lov til at ryge hash, bare fordi de har lyst.' At the bottom of the post area, there are three buttons: 'Tilføj en kilde', 'Foreslå en rettelse', and 'Rapportér indlægget'. To the right of these buttons is a large green button labeled 'Tilføj svar'.

*Figur 42: Et argument med essensen i en enkelt sætning (markeret i rødt)*

## Debattens struktur

Debattens struktur er et af de elementer, som de afprøvede debatværktøjer forholdt sig mest forskelligt til, og afgjort også en af de mest flydende udfordringer at skulle svare på. Nedenfor beskriver jeg de designelementer, som har til formål at overskueliggøre debatten for dens læsere, samt gøre den fleksibel nok til at være verdifuld for de mange brugsscenerier, som blev diskuteret i analysen.

### Tags

For at hjælpe læsere til at forstå emne og kontekst for bidragene, kan de alle tagges af forfatteren, ligesom andre brugere kan foreslå nye tags i forbindelse med moderation af debatten. Gennem denne tilføjelse af metadata, forventes det at brugerne får bedre mulighed for at navigere i indholdet (Golder & Huberman, 2006).



*Figur 43: En problemstilling med dertilhørende tags (markeret i rødt)*

### Fleksibelt hierarki

Analysen konkluderede at fokusgruppelæggerne markant foretrak Kialos pyramidestruktur for bidrag. Denne erfaring understøttedes af Towne & Herbsleb, som argumenterer for at "indhold bør sorteres topisk fremfor temporalt" (Towne & Herbsleb, 2012, s. 105). Kialos struktur skabte dog udfordringer gennem dårligt overblik og til tider uforståelig brugerflade, hvilket kan føre til mulig duplikation af argumenter, og dermed en vis redundans i debatten.

For at lægge op til en debat, som er mest muligt brugbar i flest mulige brugsscenerier, er strukturen for prototypen ikke fastlåst, men et sæt af linser, med hvilke brugere kan kigge på debatten. Udeover at tilføje forståelse og kontekst for de forskellige bidrag, virker bidragstyper, tags og bedømmelser også til at strukturere prototypens indhold; og giver derfor mulighed for at strukturere prototypens informationsarkitektur på forskellig vis. Det kommer til udtryk gennem prototypens sorterings- og filteringsmekanismer.



Figur 44: Prototypens filterings- og sorteringsmuligheder

Den primære struktur er inspireret af Deliberatorium (Klein, 2017), og ligner til forveksling strukturen fra eksempelvis Reddit med den primære forskel, at der er forskel på de forskellige bidragstyper. Strukturen er designet med fokus på principippet *Design for navigability* (Towne & Herbsleb, 2012, s. 104-106), hvori Towne & Herbsleb argumenterer for at et deliberationsværktøj må designes med henblik på at organisere indhold på overskuelig vis, samt søge at reducere duplikering af indholdet gennem værktøjets struktur.

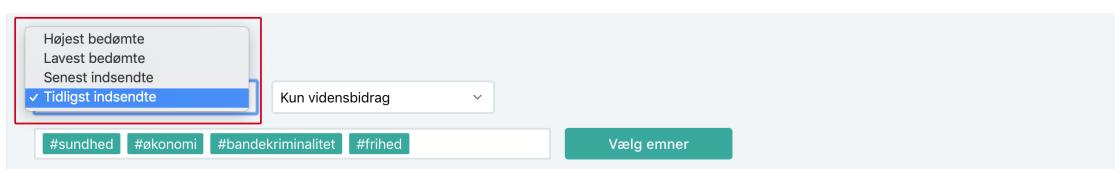
Denne struktur lægger sig tættere op ad debatten som en art graf fremfor prosa for at styrke deliberationen. Gelder beskriver, hvordan et stykke argumentativt prosa – e.g. et debatindlæg fra en avis – kan forstås markant forskelligt af forskellige læsere, hvor et argument map oftest forstås nærmest ens; fordi det er designet hertil. Argumenter er ikke sekventielle, men relaterer sig til hinanden på kryds og tværs – denne øvelse er nær umuligt at lave med prosa, som i sin form er sekventiel fremfor topisk (Gelder, 2003).

Formålet med at tænke debattens struktur på denne måde er at gøre strukturen dynamisk, så den kan ændres over tid, når nye behov opstår. Jeg kommer nedenfor med en række bud på, hvilke linser, som er relevante for mine findings fra analysen, men flere linser bør udvikles i takt med at mere data og meta-data bliver relevant for værktøjet.

Udover udgangspunktet, giver prototypen også mulighed for at kigge på debatten:

#### Kronologisk

Gennem denne linse kan brugeren navigere i, hvilke bidrag, der er kommet til for nyligt, eller hvilke bidrag, der startede debatten.



Figur 45: Sortering af bidrag med Tidligst indsendte valgt (markeret i rødt)

### Gennem bidragstyper

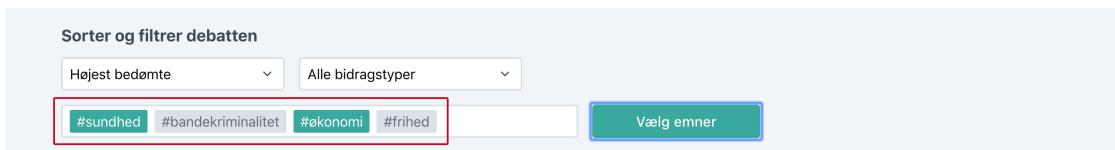
Gennem denne linse, kan brugeren navigere i den type af bidrag, som er mest relevant for vedkommendes kontekst. Såfremt vedkommende er mest interesseret i at læse op på emnet inden hun bliver eksponeret for debattens argumenter, kan hun vælge dette filter.



Figur 46: Filtrering af bidrag med Vidensbidrag valgt (markeret i rødt)

### Gennem tags

Gennem denne linse, kan brugeren arbejde semantisk med debatten.



Figur 47: Filtrering af bidrag med enkelte tags valgt (markeret i rødt)

## Kilder og information

Korrekt information og kildehenvisninger er vigtige for debattens kvalitet. Nedenstående elementer har alle til formål at hjælpe brugerne til 1) lettere at tilgå den information, som ligger til grund for bidrag og 2) lettere at indarbejde eksterne kilder i arbejdet med egne bidrag.

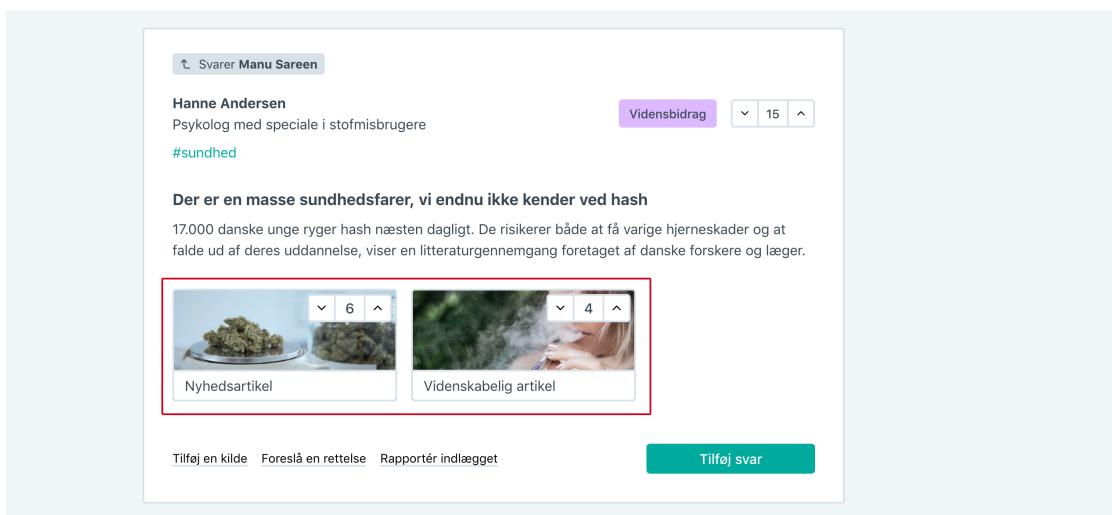
### Integrerede kildehenvisninger

Det skal være så nemt som muligt for forfattere at tilføje kilder til deres bidrag til debatten; og designet bør lægge op til det, hvor det er muligt. Det skaber både bedre

overblik for brugerne re analysen og understøtter deliberation af højere kvalitet (Towne & Herbsleb, 2012, s. 104).

Prototypen understøtter derfor tilføjelse af kilder til hvert enkelt bidrag. Prototyper kan tilføjes som indlejrede links direkte i bidragets brødtekst, eller gennem vedhæftninger af kilder i slutningen af bidraget.

Ved tilføjelser direkte i brødteksten, tilføjes kilder som fodnoter. Ved vedhæftninger af kilder i slutningen af bidraget, indsættes links i bunden af bidraget, som det kendes fra eksempelvis Facebook og Twitters måde at håndtere forhåndsvisninger af link i opslag på.



Figur 32: Et bidrag i debatten med kilder (markeret med rødt)

### Crowdsourcet tilføjelse af kilder

For at udvide ovenstående tilgængelighed af kilder på bidrag, udvides adgangen til at tilføje kilder til indlæg til alle værktøjets brugere. Deliberation er et fælles ansvar, og kvaliteten af deliberationen afhænger af en ejerskabsfornemmelse blandt de deltagene. Desuden understøtter dette idealet om at inddæle deliberationsprocessen i små og overskuelige bidder; såfremt det er muligt at deltage gennem mikro-opgaver – eksempelvis blot gennem tilføjelse af kilder – øges sandsynligheden for deltagelse af flere, og antallet af perspektiver på emnet bliver højere (Towne & Herbsleb, 2012, s. 102-103; Friess & Eilders, 2015, s. 327).

For at sikre kvalitet i de crowdsourcede kildebidrag revideres alle tilføjelser re afsnittet om crowdsourcet moderation.



Figur 33: Udsnit af bunden af et bidrag, med mulighed for at tilføje en kilde (markeret i rødt)

### Crowdsourcet bedømmelse af kilder

Som sidste led i sikring af tilgængeliggørelse af eksterne kilder og korrekt information, gør prototypen brug af crowdsourcede bedømmelser på kilder. Det er ikke forventeligt af debattens brugere at de gennemlæser alle argumenter og kilder, før de danner sig en holdning til debatten. Omvendt bør kildernes kvalitet være tilgængelige gennem et overblik af debatten, og brugerne har derfor mulighed for at hjælpe hinanden ved løbende at vurdere kilderne til debattens bidrag.

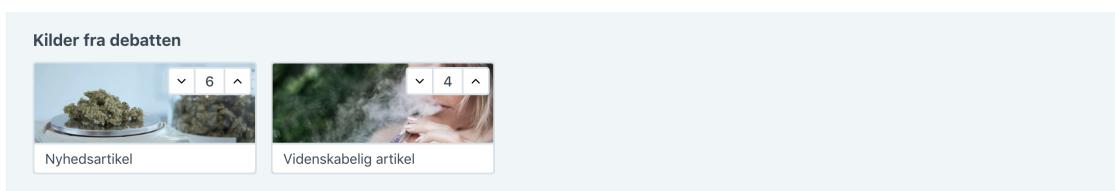
Det kommer konkret til udtryk i prototypen gennem mulighed for up/down voting af kilder, som efterfølgende farvekodes efter bedømmelsen, såfremt det har fået et minimumsantal af stemmer på fem. Formålet er at sikre at debattens læsere kan navigere i kvaliteten af de kilder – og dermed den information – der ligger til grund for bidragene.



Figur 34: To kilder og deres bedømmelse (markeret i rødt)

### Oversigt over kilderne i debatten

For at danne et overblik over de kilder, der er blevet brugt i debatten, placeres der en dedikeret sektion på debatsiden, hvor alle debattens kilder kan gennemses. Kilderne sorteres venstre mod højre efter kildernes bedømmelse jf. afsnittet om Crowdsourceet bedømmelse af kilder.



Figur 35: Oversigt over alle kilder fra debatten

## Forfatterens meritter

Et gennemgående emne for fokusgrupperne, var bidragenes meritter; hvordan en enkelte læser kan sikre sig at forfatteren af de enkelte bidrag har merit til at påstå det, de gør. Prototypen forsøger at løse dette, ved at tilføje et lille input felt til hvert bidrag, hvor forfatteren kan udfylde sine meritter for at skrive netop dét bidrag.

Formålet er ikke at opfordre til meritokrati, men at skabe kontekst for bidraget for læseren, hvorfor hjælpeteksten er bliver tilføjet: *Det kan være alt fra "læge med specialisering i neurovidenskab" til "far til tre".*



Figur 36: Udsnit af et bidrag med forfatterens meritter (markeret i rødt)

## Civilitet og moderation

Mens moderation – eller manglen på samme – ikke på nogen vis nåede at blive et emne i de debatter, der foregik på de udvalgte debatværktøjer, gav alle fire fokusgrupper udtryk for at have dårlige erfaringer med online debatter med et mangelfuld et eller dårligt moderationskomponent.

For at sørge for en debat, som er modereret og inviterende, men samtidigt ikke tillader nogen specifik person at dreje moderationen i en retning, baserer prototypens moderation sig på crowdsourcing.

Crowdsourcing medfører, udover at ligestille brugerne i debatten, også deliberative fordele: denne tilgang til moderation deler byrden op i mange mindre opgaver, hvilket giver mulighed for større diversitet i moderationen, og medvirker en minde tærskel for deltagelse (Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Eilders, 2015).

## Crowdsourcet bedømmelse af bidrag

Alle bidrag kan up- og downvotes af alle brugere, og debatten sorteres i udgangspunktet så de højest bedømte bidrag ligger øverst og så fremdeles (medmindre brugeren ændrer sorteringen).

Up- og downvoting er med til at sørge for, at de mest relevante bidrag er mest synlige for nye brugere, ligesom det er en funktionalitet som kendes fra mange andre sider, hvorfor det må forventes af konceptet er rimeligt forståeligt for brugerne. Sidst argumenterer Towne & Herbsleb for at “bedømmelse og omdømme” er med til at skabe en deliberation af højere kvalitet, eftersom brugerne føler og tager ansvar for både deres egne bidrag og debatten som helhed (Towne & Herbsleb, 2012, s. 108).



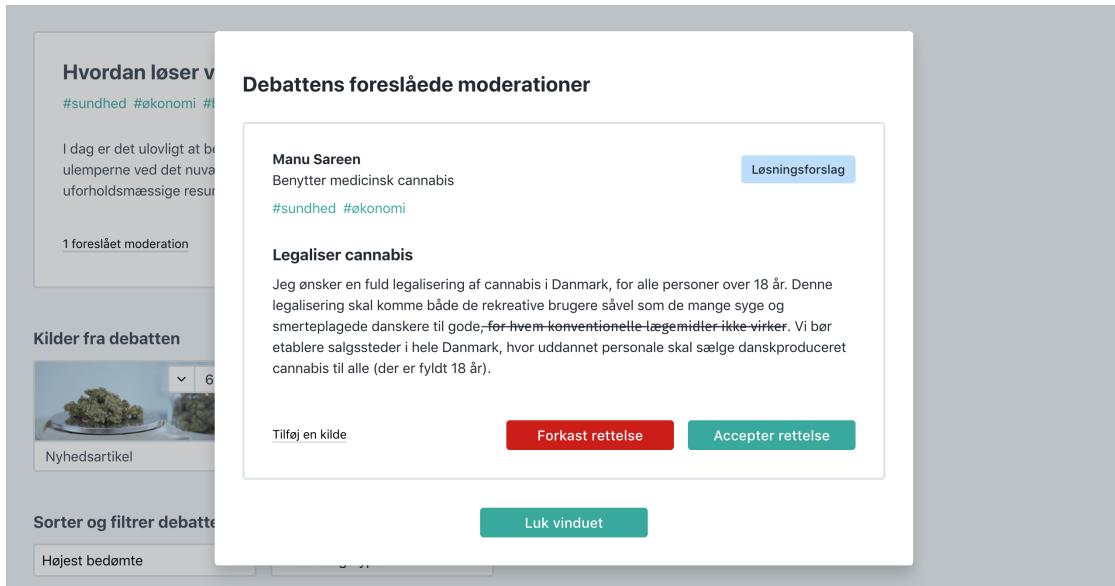
Figur 48: Udsnit af et bidrag med dertilhørende bedømmelse (markeret i rødt)

### Crowdsourcet moderation

Alle brugere inviteres til at modere debatten, gennem en bunke af foreslæde moderationer, som altid er tilgængelig for brugere, der er logget ind. Alle brugere kan gennemse og godkende eller afvise moderationer i bunken. Såfremt en moderation er blevet godkendt af et minimumsantal brugere, bliver moderationen accepteret og integreret i debatten; det præcise antal bør nærmere bestemmes gennem brug og test af værktøjet.



Figur 49: Problemstillingen med et link til at gennemse moderationer (markeret i rødt)



*Figur 50: Et vindue med debattens foreslæde moderationer, og muligheder for at acceptere eller forkaste dem*

Inden indsendelse af hvert nyt bidrag, bliver forfattere desuden bedt om at gå fem foreslæde moderationer igennem (såfremt bunken ikke er tom) for at sikre, at der er et konstant flow i moderationen. Formålet med dette er desuden at skabe en ansvarsfølelse for debatten som helhed fra de forskellige forfattere.

Der findes to forskellige typer af moderation:

#### *Rettelser*

Alle brugere kan altid foreslå rettelser til alle bidrag; herunder rettelser i sprog, kilder, tags eller anmeldelser af upassende bidrag eller spam.

#### *Rapportering og fjernelse af bidrag*

Såfremt en rettelse ikke er nok, kan alle brugere kan til enhver til rapportere et indlæg til fjernelse.

# Diskussion

I dette afsnit, vil jeg diskutere om specialet har svaret på det, som det lagde an til; hvordan resultaterne relaterer sig til andre studier; og hvilken kritik der kan rettes mod undersøgelsens gennemførsel.

## Validitet

Jeg har i problemformuleringen udtrykt, at formålet med specialet er at svare på, hvilke metoder Initiativet kan benytte sig af til at skabe et debatværktøj som i bedst mulig grad efterlever idealet om deliberativt demokrati.

Jeg har forsøgt at svare på det spørgsmål gennem undersøgelse af tre udvalgte debatværktøjer, inspiration fra litteraturen og udformning af en prototype. Mens specialet kommer med en række forslag – i form af prototypen – som direkte svarer på problemformuleringen, er en række spørgsmål også opstået; enkelte af hvilke analysen åbner for fremfor lukker.

Indsigten om det fordelagtige ved at dele en deliberation op i flere faser, og benytte forskellige værktøjer hertil, har specialet ikke formået at komme med nogle løsningsforslag til. Undersøgelsen på dette område har været for overfladisk til at kunne uddybe indsigten nok til at komme med designforslag.

På samme måde åbner specialet for et forslag om at arbejde med et fleksibelt hierarki for at imødekomme de mange forskellige typer af bidrag og kontekster, en debat bør kunne indeholde. Mens analysens indsigter tyder på, at et sådant design vil være fordelagtigt, er der ikke fundet inspiration til noget lignende i litteraturen. Desuden stopper specialet kort før en brugerundersøgelse, hvorfor det ikke kan verificeres at løsningen virker til formålet.

## Reliabilitet

Undersøgelsens deltagere var overraskende enige på tværs af langt de fleste findings. Selvom fokusgruppenstudiet inkluderer fire forskellige fokusgrupper med fire forskellige facilitatorer, omhandlede og konkluderede gruppernes diskussioner overvejende det samme på tværs af specialets væsentligste findings.

På samme måde understøttes langt de fleste findings i litteraturen om deliberation (Gutman & Thompson, 2004; Towne & Herbsleb, 2012; Friess & Wilders, 2015), selvom analysen er hovedsageligt baseret på induktiv kodning, hvor fokusgruppernes diskussioner har fået lov til at være definerende for analysens findings.

## **Deliberation i lille skala**

Specialet trækker i høj grad på litteratur omkring digital deliberation, som arbejder med deliberation i stor skala. På samme måde gives det løbende i specialet udtryk for, at formålet med at svare på er at kunne bygge et debatværktøj, som kan virke i større skala end fysisk deliberation, som det kendes fra andre forsamlinger.

Det er værd at bemærke, at specialets undersøgelser er udført med forholdsvis få mennesker. Test debatterne er oprettet udelukkende med henblik på denne undersøgelse, og har ikke haft andre deltagende end fokusgruppernes deltagere og spørgeskemaets respondenter.

Det har medført en række metodemæssige fordele: kontrol over de valgte værktøjer; kontrol over emne; ingen udefrakommende moderering af de deltagendes bidrag; ingen etableret kultur for brug af værktøjerne inden undersøgelsen. Samtidigt betyder det også, at undersøgelsen ikke kan konkludere noget om deltagernes forhold til deliberation i skala af hundreder eller tusinder deltagende – også kaldet crowd scale (Klein, 2017, s. 1).

## **Deliberation uden formål**

Et gennemgående emne i flere af fokusgrupperne, var vigtigheden af at have et formål med en debat, for at sikre kvaliteten, ligesom det beskrives flere steder i litteraturen (Friess & Eilders, 2015; Towne & Herbsleb, 2012).

Eftersom undersøgelsens testdebatter er oprettet udelukkende til formålet, havde de ikke et ægte formål andet end undersøgelsen selv. Dette forhold har potentielt haft konsekvenser for fokusgruppernes refleksioner samt brug af værktøjerne. Brug af ægte debatter, som de deltagende var investerede i, havde potentielt produceret andre og mere virkelighedsnære refleksioner.

Gutman & Thompson (2004) beskriver dette gennem instrumental versus ekspressiv værdi ved deliberation; såfremt værdien for den enkelte deltagende i deliberationen er instrumental, og blot ligger i at finde en god løsning på debattens spørgsmål, vil undersøgelsen have lidt herunder. Såfremt den deltagende også finder værdi i selv deliberationen – ved at tildrage sig ny viden og få respekt for

diskussionspartnerne – kan undersøgelsen have iboende værdi for deltagerne, på trods af at debattens forslag ikke skal benyttes.

## Metodekritik

### Fokusgrupper til Techfestival

Grundet arrangementets natur som en del af Techfestival, havde jeg ikke mulighed for personligt at stå for alle fokusgrupperne. Eftersom arrangementet udover de tre fokusgrupper også indeholdt en indledende præsentation, to efterfølgende præsentationer og løbende koordinering med festivallens frivillige, måtte faciliteringen i stedet overlades til mine medarrangører.

Det havde utvivlsomt været fordelagtigt for undersøgelsen, hvis jeg havde været til stede i alle fokusgrupper hele tiden. Selvom facilitatorerne var blevet sat ind stoffet på forhånd, var det ikke forventeligt at de vidste præcis, hvor og hvordan der skulle spørges yderligere ind. Det medførte at fokusgrupperne ikke på samme måde kom i dybden i diskussionerne, som den første – og momentvis er grupperne kommet så meget udenfor emnet, at diskussionerne ikke er brugbare. Den samlede mængde af indsamlet data mindske dog dette problem kraftigt; alle specialets kernefindings kan sikkert konkluderes at være vigtige på tværs af alle fokusgrupper.

### Prototyping

En designproces er ofte kollaborativ. En række af de metoder, jeg har benyttet mig af i forbindelse med udformning af prototypen, har i udgangspunktet en samarbejdende og demokratisk natur.

Dette speciale har skilt sig ud herfra, eftersom jeg har idégenereret, sketched og prototypt alene. Hvis designfeltet som sådan skal udgøre en målestok, havde det nok været fordelagtigt for resultatet at udføre denne del af undersøgelsen i et hold.

# Konklusion

Jeg har gennem dette speciale undersøgt hvilke interaktionsformer, Initiativet kan benytte sig af i et fremtidigt debatværktøj med deliberation som ideal, gennem fire fokusgrupper og en mindre spørgeskemaundersøgelse.

Fokusgruppediskussionerne er blevet optaget, transkribert og analyseret og har derigennem produceret en række findings, som jeg har arbejdet med i en designproces med en prototype som slutresultat.

Analysen producerede fire kernefindings:

- Hvordan integreres kilder og korrekt information i et debatværktøj?
- Hvordan akkommoderer debatværktøjet bedst de forskellige typer af bidrag, brugerne kommer med i en debat?
- Hvordan struktureres og overskueliggøres debatten bedst for brugerne?
- Hvordan inkorporerer debatværktøjet bedst moderation på demokratisk vis, og inviterer derigennem til en civil debat?

Prototypen svarer på ovenstående udfordringer gennem designforslag, som understøttes af den til opgaven indhentede litteratur om deliberation samt state-of-the-art praksis på områderne. Til slut har specialet produceret i alt 11 designforslag indenfor de overfor definerede kernefindings, som alle kan benyttes af Initiativet til at producere et værktøj til digital deliberation.

# Perspektivering

Specialet konkluderes gennem omsættelse af findings fra analysen til designforslag i form af en prototype. Prototypen kan derfor ikke forstås som et succesfuldt produkt i sig selv, blot som en formgivning af den forståelse, som analyse- og designprocessen har givet. Dette betyder også, at specialet ikke kan konkludere, at prototypen nødvendigvis kan realisere det ideal om deliberation, som den har til formål.

For at kunne sige noget om prototypens succes, må den udgøre udgangspunktet for undersøgelse på samme måde som de tre udvalgte debatværktøjer har udgjort udgangspunktet for dette speciales undersøgelse.

I samme forbindelse er det værd at notere, at specialet – modsat meget af den litteratur, det er baseret på – ikke har undersøgt kvaliteten af selve den deliberation, der er foregået på de undersøgte værktøjer. Gutman & Thompson (2004), Friess & Eilders (2015) m.fl. opsætter en række principper – og dermed succeskriterier – for deliberation. Indtil nu er de blot brugt til at forstå og perspektivere undersøgelsens deltageres udtalelser, og ikke til at måle, om deltagernes udtalelser vil stemme overens med deres handlinger.

Hvis der er en signifikant uoverenstemmelse, vil den foreslæde prototype ikke virke så godt som forudset. I det fremtidige arbejde med prototypen, bør det prioriteres at forstå ikke blot, hvordan brugerne forholder sig til værktøjet, men også kvaliteten af deres bidrag ved brug af værktøjet.

# Litteratur

- Birchall, C., & Coleman, S. (2015). Creating spaces for online deliberation. *Handbook of Digital Politics*, 264-280.
- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Coleman, S & Moss, G. (2012). Under Construction: The Field of Online Deliberation Research. *Journal of Information Technology & Politics*, 9(1), 1-15.
- Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2), 189-200.
- Friess, D. & Eilders, C. (2015). A Systematic Review of Online Deliberation Research, Policy & Internet, 7(3), 319-339.
- Gelder, T. (2003). Enhancing Deliberation Through Computer Supported Argument Mapping. *Visualizing Argumentation Computer Supported Cooperative Work*, 97-115.
- Golder, S. A., & Huberman, B. A. (2006). Usage patterns of collaborative tagging systems. *Journal of Information Science*, 32(2), 198-208.
- Goodman, E., Kuniavsky, M. & Moed, A. (2012). *Observing The User Experience: A Practitioners Guide to User Research*. Waltham: Morgan Kaufmann Publishers.
- Graham, T. (2015). Everyday political talk in the Internet-based public sphere. *Handbook of Digital Politics*, 247-263.
- Gutman, A. & Thompson, D. (2004). *Why Deliberative Democracy?* New Jersey: Princeton University Press.
- Halkier, B. (2016). *Fokusgrupper*. København: Samfunds litteratur.
- Klein, M. (2017). Towards Crowd-Scale Deliberation. *SSRN Electronic Journal*.
- Knapp, J. (2016). *Sprint*. London: Transworld Publishers.
- Koch, Hal. (1970). *Hvad er demokrati?* København: Gyldendal.

Lampe, C., P. Zube, J. Lee, C. H. Park and E. Johnston. (2014). Crowdsourcing Civility: A Natural Experiment Examining the Effects of Distributed Moderation in Online Forums. *Government Information Quarterly*, 31(2), 317–326.

Ross, A. (1999). *Hvorfor demokrati?* København: Nyt Nordisk Forlag.

Scheuer, O., Loll, F., Pinkwart, N. & McLaren, B. M. (2010). Computer-supported argumentation: A review of the state of the art. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 5(1), 43-102.

Shum, S. B. (2003). The Roots of Computer Supported Argument Visualization. *Visualizing Argumentation Computer Supported Cooperative Work*, 3-24.

Towne, B. W. & Herbsleb, J. D. (2012) *Design Considerations for Online Deliberation Systems*. Journal of Information Technology & Politics, (9)1, 97-115.

## Online resourcer

Danmarks statistik. (2017). Færre avislæsere og færre læste aviser. Hentet fra: <https://www.dst.dk/da/Statistik/nyt/NytHtml?cid=24083> 29/11-2018.

Folketinget. (2018). Hvor mange medlemmer har de politiske partier? Hentet fra: <https://www.ft.dk/da/ofte-stillede-spoergsmaal/partihvor-mange-medlemmer-har-de-politiske-partier> 29/11-2018.

DR. (2016). Legalisering af cannabis: Politikere og eksperter er rygende uenige. Hentet fra: <https://www.dr.dk/nyheder/indland/legalisering-af-cannabis-politikere-og-eksperter-er-rygende-uenige> 29/11-2018.

DR. (2018). Fem partier i Folketinget vil legalisere cannabis. Hentet fra: <https://www.dr.dk/nyheder/politik/fem-partier-i-folketinget-vil-legalisere-cannabis> 29/11-2018.

Initiativet. (2018). Hentet fra: <https://initiativet.dk/> 29/11-2018.

Reddit. (2015). Voting. Hentet fra: <https://www.reddit.com/wiki/voting> 29/11-2018.

Slots- og Kulturstyrelsen. (2017). Brug af sociale medier i 2017. Hentet fra: <https://slks.dk/index.php?id=35711> 29/11-2018.

Wikipedia. (2018). Wikipedia - Community. Hentet fra: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#Community> 29/11-2018.

# Bilag

## Bilag 1: Oplæg til debat

Det originale forslag kan findes på: <https://www.borgerforslag.dk/se-og-stoet-forslag/?Id=FT-00289>

### Legalisering af cannabis

Jeg ønsker en fuld legalisering af cannabis i Danmark, for alle personer over 18 år. Denne legalisering skal komme både de rekreative brugere såvel som de mange syge og smerteplagede danskere til gode, for hvem konventionelle lægemidler ikke virker.

I dag er det ulovligt at besidde, dyrke, sælge og indtage cannabis i Danmark. Jeg mener, at fordelene ved en legalisering er større end ulempene ved det nuværende forbud, hvor kriminelle grupper sidder på markedet og politiet bruger uforholdsmaessige resurser på at jagte de kriminelle, uden at dette har haft nogen synderlig effekt. Derfor bør vi etablere salgssteder i hele Danmark, hvor uddannet personale skal sælge danskproduceret cannabis til alle (der er fyldt 18 år). Strategien de sidste 30 år med nultolerance for cannabis har dokumenteret og beviseligt slået fejl. Provenuet fra salgsstederne skal bruges til sociale indsatser og oplysningskampagner om cannabis.

## Bilag 2: Kvaliteter til brug for fokusgruppe øvelse

- Konstruktiv
- Overskuelig
- Svær
- Utroværdig
- Oplysende
- Brugbar

- Uforståelig

## Bilag 3: Spørgeguide til første fokusgruppe

### Indledende

- Kort introduktion, så vi lige kan få et navn på jer hhv
- Navn og introduktion til jer
- Hvorfor I er her
- Hvad tænker I, når jeg siger ordet debat? Hvad er det?
- Hvad når jeg siger online debat? Ændrer ordet betydning – hvad associerer I ved det?
- Hvem debatterer til daglig – fysisk eller otherwise? Hvorfor? Hvad er formålet?
- Hvem debatterer online til daglig? Hvorfor? Hvad er formålet?
- Hvem debatterer ikke online? Hvad skulle der til? Nævn en enkelt gang, hvor I blev nødt til at give jeres besvær med?

### Workshop

- Her må I gerne tage jeres computere frem
- Klik ind på de tre forskellige debatværktøjer, og så brug lidt tid på at diskutere jer frem til, hvor kortene skal ligge
- Brug fem minutter på at dele de her ord ud på de forskellige værktøjer
- Overskuelig
- Svær
- Oplysende
- Brugbar

- Konstruktiv
- Uforståelig
- Troværdig
- Skriv selv ord!
- Hvad får jer til at lægge det ord her?
- Er I andre enige? Hvorfor (ikke)?

## **Værktøjerne (X), diskuteses hver for sig**

- Hvad var jeres oplevelse med X?
- Hvad fik I lyst til at gøre i X? / Hvordan havde I lyst til at bruge det?
- Beskriv de udfordringer, I oplevede ved X
- Føler I, at I fik emnet oplyst?
- Føler I, at I selv fik mulighed for at give jeres mening til kende?
- Gjorde det en forskel for jer, at I eller andre ikke var loggede ind?

## **Værktøjerne, sammenlignet**

- Hvilket af værktøjerne var I gladest for at bruge? Hvorfor?
- Hvilket af værktøjerne blev I klogest af at bruge? Hvorfor?
- Var der nogle værktøjer I følte jer begrænset af? Hvordan?
- Hvilket værktøj hjalp jer til bedst at forstå debatten? Hvorfor?
- Hvilket værktøj vil I helst benytte til at udtrykke jeres holdninger? Hvorfor?
- Hvilket værktøj vil I helst benytte til at forstå et område / en debat / tage en beslutning? Hvorfor?

## **Uddybende, perspektiverende**

- Hvad savner I?
- Det behøver slet, slet ikke være "features" – nærmere ønsker til en brugeroplevelse, en følelse, et udtryk
- Kan I drage nogle paralleller til andre værktøjer eller virkeligheder, som er givende?
- Ex. Facebook, Twitter, avisdebatter, forsamlingshuse, frivilligforeninger, små samtaler

## **Bilag 4: Spørgeguide til spørgeskema**

### **Meta data**

- Alder
- Køn
- Bopæl

### **Værktøjerne (X) hver især**

- Hjulp Polis dig til at få et nuanceret billede af debatten? Hvordan?
- Hjulp Polis dig til i tilfredsstillende grad at udtrykke din egen holdning? Hvordan?
- Hvordan var din generelle oplevelse af at benytte Polis til at debattere?

### **Sammendrag**

- Hvilket værktøj hjalp dig til bedst at forstå debatten? Hvorfor?
- Hvilket værktøj hjalp dig til bedst at udtrykke din holdning? Hvorfor?

- Har du nogle tilføjelser?

## Bilag 5: Øvelser og spørgeguide til dagbogsstudie

### Øvelse

- Orienter dig i værktøjet
- Dan et overblik over debatten
- Opret en bruger
- Deltag i debatten

### Dagbog

- Hjulp værktøjet dig til at få et nuanceret billede af debatten? Hvordan?
- Hjulp værktøjet dig til i tilfredsstillende grad at udtrykke din egen holdning? Hvordan?
- Hvordan var din generelle oplevelse af at benytte værktøjet til at debattere?

## Bilag 6: Oplæg til debat (engelsk)

### Legalisation of cannabis in Denmark

I suggest a complete legalisation of cannabis in Denmark for all persons over the age of 18. This legalisation will benefit recreational users as well as the many sick and pain-ridden Danes for whom conventional drugs are not working.

It is currently illegal to posses, grow, sell, and use cannabis in Denmark. I believe that the advantages of legalisation outweigh the ones of the current prohibition, under which criminal groups own the market and the police use a disproportionate amount of resources in chasing criminals without any particular effect. This is why sales outlets, at which educated personel can sell cannabis produced in Denmark to everyone (over the age of 18), should be established. Sales proceeds should be used

for social efforts and cannabis awareness campaigns. The zero-tolerance policy of the last 30 years has evidently failed.

## **Bilag 7: Spørgeguide til Techfestival fokusgrupper**

### **Indledende om debat**

- Kort introduktion, så vi lige kan få et navn på jer hhv
- Navn og introduktion til jer
- Kort: hvad laver I til daglig?
- Hvorfor I er her?
- Hvad tænker I, når jeg siger ordet debat?
- Hvad er det?
- Hvorfor debatterer man?
- Hvad når jeg siger online debat?
- Ændrer ordet betydning
- Hvad associerer I ved det?
- Har vi dækket de formål med debat, I kan komme på?
- Er der flere? Hvilke?

### **Workshop**

Her må I gerne tage jeres computere frem:

Klik ind på de tre testdebatter, en ad gangen. Brug fem-ti minutter på at klikke rundt i værktøjet, og prøve at danne jer et overblik over den debat, der allerede er i gang. Bidrag selv til debatten ved at skrive et eller flere bidrag. Gentag for hver værktøj.

## Diskussion om værktøjerne

### Værktøjerne (hver for sig, men lad gerne gruppen relatere til de forskellige)

- Hvordan var jeres oplevelse med X?
- Hvad fik I lyst til at gøre i X?
- Beskriv de udfordringer, I oplevede ved X
- Hvordan var opbygningen af debatten i X?
- Hjælp opbygningen dig til at forstå debatten? Hvorfor (ikke)?
- Hvordan var måden at argumentere på i X?
- Hjælp værktøjet dig til at give din mening til kende på en god måde? Hvorfor (ikke)?
- Blev du klogere af at benytte dig af X
- Troede du på de argumenter, du blev præsenteret for i X? Hvorfor (ikke)?

## **Bilag 8: Links til testdebatterne**

### **Danske debatter**

<https://www.kialo.com/15904/>

<https://pol.is/98zrzu8ttr>

<https://debat.freeflarum.com/d/2-legalisering-af-cannabis>

### **Engelske debatter**

<https://www.kialo.com/denmark-should-legalise-cannabis-18504>

<https://pol.is/98zrzu8ttr>

<https://debate.freeflarum.com/d/1-legalisation-of-cannabis-in-denmark>