



CHALMERS

VETENSKAPLIG
RAPPORT



Markanvisningstävlingen som verktyg i strategisk utveckling: Del 1. Arkitekternas erfarenheter

Magnus Rönn och Christian Koch

INSTITUTIONEN FÖR ARKITEKTUR OCH
SAMHÄLLSBYGGNADSTEKNIK
Avdelningen för Byggnadsdesign och Construction Management

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA
Göteborg, Sverige 2020
www.chalmers.se

Titel:

Markanvisningstävlingen som verktyg i strategisk utveckling:
Del 1 Arkitekternas erfarenheter

Författare:

Magnus Rönn och Christian Koch

Forskningsprojekt:

Tävlingar som verktyg i strategisk utveckling från gröna affärsmodeller till konkreta cirkulära designförslag

Anslagsgivare:

CMB, Centrum för Management i Byggsektorn.

Rapportserie och utgivare:

Rapport ACE 2022-5

Institutionen för arkitektur och samhällsbyggnadsteknik

Chalmers tekniska högskola 2022

Report ACE 2022-5

Department of Architecture and Civil Engineering

Chalmers University of Technology 2022

Innehållsförteckning

Förord, sid 1

Sammanfattning, sid 2

1. INLEDNING

Tävlingsprocessen i kommuner, sid 3

2. FOU-PROJEKTET

Syfte och urvalsprocess, sid 5

Informanter, sid 6

Avgränsning, metod och utgångspunkt, sid 7

Fallen, sid 8

3. RESULTAT

Informanter och företag, sid 9

Att tävla i arkitektur och stadsbyggnad, sid 10

Intresse av marken, sid 10

Affärsmodeller i markanvisningstävlingen, sid 11

Tävlingsprogrammen, sid 13

Juryns ranking, sid 15

Designteam och tävlingsförslag, sid 18

Gestaltningsskriterier, sid 19

Hållbarhetskriterier, sid 21

Cirkulära processer, sid 24

Innovation, sid 26

Referenser, sid 28

Bilaga:

Intervjuguide

Förord

Denna delrapport beskriver arkitekternas erfarenheter från tre markanvisningstävlingar i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Markanvisningstävlingen är en kommunal tävlingsform som växte fram under 1980-talets avreglering. Det finns inga nationella tävlingsregler utan markanvisningstävlingen styrs lokalt av kommuner genom beslut i nämnder och förvaltningar. Hur tävlingarna planeras, utformas och genomförs kan därför skilja sig åt på flera sätt.

Rapporten ingår i FoU-projektet *Tävlingar som verktyg i strategisk utveckling från gröna affärsmodeller till konkreta cirkulära designförslag*, som finansieras genom anslag från CMB, Centrum för Management i Byggsektorn. Forskare i FoU-projektet är Magnus Rönn, Docent vid Institutionen för Arkitektur och Samhällsbyggnadsteknik, Chalmers Tekniska Högskola, och Christian Koch, Gästprofessor vid Akademin för företagande, innovation och hållbarhet, Högskolan i Halmstad.

Knutet till FoU-projektet finns en referensgrupp med företrädare för tävlingsarrangör och tävlande företag; Kristina Englund, Exploateringschef, Partille Kommun. Tommy Lenberg, VD för Byggherrarna. Malin Michaelson, arkitekt och planerare, Göteborgs kommun. Hon har ersatt Mattias Gunneflo, som tidigare var ordföranden för Sveriges Arkitekter i Västra Götaland. Christine Olsson, specialist inom innovation och hållbarhet, Byggföretagen, har ersatt Per Åman på grund av pensionering. Matilda Svenning, f d stadsarkitekt i Härryda kommun, har lämnat referensgruppen på grund av arbetsbyte.

Göteborg, oktober 2022

Magnus Rönn och Christian Koch

Markanvisningstävlingen som verktyg i strategisk utveckling:

Del 1. Arkitekternas erfarenheter

Sammanfattning

Bakgrunden till FoU-projektet är att kommunen har en nyckelroll i markanvisningstävlingen med möjlighet att styra samhällsbyggandet mot hållbarhet. I markanvisningstävlingen förfogar kommunen över fyra styrmedel; (a) arrangör med ansvar för tävlingsprogram och val av vinnare, (b) markägare med rätt att reglera vinnande kvaliteter i markanvisningsavtal och marköverlåtelseavtal, (c) planmyndighet som bestämmer utformning och användning av tävlingstomten i detaljplaner samt (d) beslutsfattare när byggherren söker bygglov för vinnande förslag. I tävlingsprogrammet redovisar kommunen syftet med tävlingen, tävlingsuppgiften, bedömningskriterier för utvärdering av tävlingsförslagen och inlämningskrav som tävlande företag måste uppfylla. Juryn har i uppgift att rangordna tävlingsförslagen och peka ut en bästa lösning på tävlingsuppgiften inför beslut om marktilldelningen. Villkoren för genomförande av vinnande förslag reglerar kommunen i markanvisningsavtal och marköverlåtelseavtal med byggherren. Så här ser bakgrunden ut till FoU-projektet och dess inriktning mot markanvisningstävlingen.

Det finns inga nationella regler för markanvisningstävlingen. Tävlingen styrs lokalt i kommuner på tre sätt; (a) politiskt via rekommendationer som redovisar principer för tilldelning av kommunal mark till byggherrar som planerar byggprojekt, (b) professionellt via förvaltningar som upprättar tävlingsprogram och utser juryledamöter samt (c) administrativt via avtal med företag bakom vinnande förslag. En effekt av att tävlingsprocesserna regleras lokalt är att praxis varierar. För att utveckla kunskap om tävlingen är det därför angeläget att både dokumentera personliga erfarenheter av tävlingsprocesser och att granska tävlingsdokument. Arrangör, jury och designteam som tar fram tävlingsförslag är tre nyckelaktörer som utifrån sina roller kan antas bidra med data om tävlingen som verktyg i samhällsbyggandet.

Syfte och forskningsfrågor

FoU-projektet syftar till kunskap om gestaltning, hållbarhet och klimatomställning i svensk samhällsbyggnad. Projektet finansieras av CMB, Centrum för Management i Byggsektorn, och söker svar på tre huvudfrågor: Vad har företagen för erfarenheter av kraven på gestaltning och hållbarhet i tävlingsprogram? Vilka affärsmässiga steg har företagen tagit för att kunna producera lösningar på hållbarhets- och klimatfrågor? Vilka strategiska processer bidrar till cirkulära lösningar i tävlingar?

Metod och urval

Tre markanvisningstävlingar i Kinna, Mellbystrand och Varberg undersöks i FoU-projektet. 12 tävlande team av arkitektkontor och byggföretag har intervjuats; 3 team från tävlingen i Kinna, 3 team från tävlingen i Mellbystrand och 6 team från tävlingen i Varberg. Dessutom har jurymedlemmar intervjuats för att få en helhetsbild av studerade tävlingsprocesser. Som komplement till intervjuerna har tävlingsdokument (markanvisningspolicy, tävlingsprogram, tävlingsförslag och juryutlåtanden) analyserats.

Resultat

Denna delredovisning av FoU-resultat behandlar arkitekternas erfarenheter av markanvisningstävlingarna. Resultatet presenteras och diskuteras i följande teman: Att tävla i arkitektur och stadsbyggnad, Intresse av marken, Affärsmodeller, Tävlingsprogrammen, Juryns utvärderingsmetod, Designteam och tävlingsförslag, Gestaltningsskriterier, Hållbarhetskriterier, Cirkulära processer och innovation. Det är både arkitektkontor och byggföretag som varit initiativtagare och sökt partner till tävlingen. I en majoritet av fallen är byggaktören som tagit första kontakten och önskat utveckla ett tävlingsförslag som svar på arrangörens program.

1. INLEDNING

Tävlingsprocessen i kommuner

Markanvisningstävlingen är ett verktyg för tidig styrning av arkitektur och byggande. Denna delstudie redovisar arkitekternas erfarenheter av tre samtida tävlingar i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Markanvisningstävlingarna har arrangerats av Marks kommun, Laholms kommun och Varbergs kommun. Studien ingår i ett FoU-projekt som finansieras av CMB, Centrum för Management i Byggsektorn. Bakgrund till granskningen av tävlingarna återfinns i behovet av hållbara, klimatsmarta och innovativa lösningar. Kommunen har som arrangör av markanvisningstävlingen en nyckelroll i omvandlingen av samhällsbyggandet. Målet för jury i markanvisningstävlingen är att identifiera en bästa lösning på tävlingsuppgiften. Men hur effektivt används tävlingen som verktyg för att uppnå målen om ett hållbart samhällsbyggande som svarar mot konsult-, bygg- och fastighetssektorns klimatutmaningar. Organiserar tävlingarna på ett rationellt sätt? I vilken omfattning behöver tävlingsprocesserna vidareutvecklas?

Tävlingen representerar ett ”bottom-up” perspektiv i sökandet efter konkreta lösningar på samhällsutmaningar baserat på ”top-down” formulerade krav och mål. Genomförandet av vinnande förslag är en lokal angelägenhet. Planeringen och utformningen av tävlingar som syftar till bostäder är en återkommande uppgift i kommuner. Enligt lag (SFS 2000:1383) ska kommunerna upprätta och uppdatera lokala riktlinjer för försörjningen av bostäder. Den nationella styrningen har ett ”top-down” perspektiv på byggandet och dess många utmaningar (Regeringen, 2020). Hur kommunerna väljer att fördela mark till bostadsbyggande regleras i lokala styrdokument, rekommendationer antagna av politiska församlingar.

Det finns inga nationella regler för markanvisningstävlingen – bara kommunala rekommendationer som beskriver tävlingen på ett övergripande sätt. En granskning av kommunernas styrdokument visar att direktanvisning, anbud och tävling är tre typiska sätt för att fördela mark till byggaktörer. Så är fallet hos Mark kommun, Laholms kommun och Varbergs kommun. Granskningen visar även att styrdokumentet ger en förenklad bild av tävlingen utan nämnare information om tävlingsformer. Enligt lag (SFS 2014-899) räcker det att kommunen redovisar utgångspunkter och grundläggande villkor för anvisningen av mark (överlåtelse/upplåtelse), mål, handlägningsrutiner och principer för prissättning av mark. För att få kunskap om markanvisningstävlingen måste man därför undersöka praxis. Dokumenten från genomförda tävlingsprocesser finns på lokal nivå i kommunala diarium. Ingen organisation har i nuläget ansvar för att upprätthålla ett nationellt arkiv med tävlingsdokument (program, juryutlåtanden, tävlingsförslag) och sprida goda exempel från lyckade tävlingar.

Grunden till att FoU-projekt har tävlingsprocesser som utgångspunkt är att kommunen har ett avgörande inflytande som arrangör, markägare och planmyndighet. Marken är en grundläggande tillgång i tävlingen som kommunen kontrollerar. I rollen som tävlingsarrangör svarar kommunen för utformningen av tävlingsprogram som beskriver syfte, tävlingsuppgift, inlämningskrav och bedömningskriterier. Arrangören utser jurymedlemmar som i sin tur utvärderar och rangordnar tävlingsförslagen. Jurys uppgift är att finna en vinnare. Politiker beslutar sedan om marktilldelning utifrån jurys val av förstapristagare. Som ägare till tävlingstomten har kommunen en stark ställning vid förhandlingar om överlåtelse av mark till byggaktörer.

Genomförande av vinnande förslag regleras i markanvisningsavtal och marköverlåtelseavtal. I egenskap av planmyndighet styr kommunen markens användning i detaljplaner och kan följa upp gestaltningen i samband med bygglov. I det fall som tävlingen sker på detaljplanelagd mark kan en överblickbar och trovärdig tidtabell upprättas. Om detaljplanen i stället görs efter att vinnare utsetts kan implementeringen komma att försenas genom överklaganden, vilket sker i ett av fallen. Denna risk behöver vägas mot fördelen med att kunna involvera vinnande designteam i arbetet med detaljplanen. Denna sammanfattade redovisning av markanvisningstävlingen visar två saker; dels att kommunerna har en nyckelroll i utvecklingen av ett hållbart bostadsbyggande och dels att tävlingsprocessen är en tidig styrning som innehåller en serie strategiska överväganden som lägger grunden för arkitektur, byggande och förvaltning.

Markanvisningstävlingen är ett möte mellan politik och marknad. Tävlingen växte fram i Sverige under 1980-talets avregleringar av byggsektorn. Både stora och små kommuner arrangerar markanvisningstävlingar. Genom att tävlingsformen saknar en nationell standard varierar spelreglerna till form och innehåll (Rönn, 2012). Så till exempel kallas tävlingstypen för marktilldelningstävling av Norrköpings kommun. Men det är en språklig avvikelse. Den vanligaste benämningen i kommunala styrdokument är markanvisningstävling. Den första kända markanvisningstävlingen i Sverige är från 1986. Tävlingen genomfördes i Malmö. Målet var att skapa billigare bostäder genom förenkling. Kommunens fastighetskontor har utvärderat förslagen i en rapport (Hansson, 1988). Tävlingsformen har sedan dess spridit sig och är numera mycket vanligare än den klassiska arkitekttävlingen.

Markanvisningstävlingen ingår inte LOU, lagen om offentlig upphandling. Trots att tävlingen arrangeras av kommunen, som är en offentlig aktör, saknas koppling till LOU. Några uppfattar det som motsägelsefullt (Ceasar, Kalbro och Lind, 2013). Markanvisningstävlingen ger kommunen en ”friare” roll vid planering, utformning, och genomförande av byggprojekt jämfört med offentliga upphandlingar av uppdrag. Risken för överklaganden för valet av vinnare är minimal genom att tävlingen ligger utanför LOU.

Det finns tre typiska kännetecken för tävlingsformen. För det första styrs markanvisningstävlingen politiskt genom dokument som innehåller riktlinjer för anvisning av mark till byggprojekt. Det är en reglering som aktiveras när kommunen beslutar att utlysa en tävling. För det andra styrs tävlingens innehåll professionellt av tjänstemän på exploaterings-, fastighets- och stadsbyggnadskontor. Förvaltningarna tar fram tävlingsprogram som beskriver tävlingsuppgiften, syfte, bedömningskriterier och inlämningskrav. Även juryns sammansättning brukar redovisas i tävlingsprogrammen. Genomförandet av vinnande förslag är, för det tredje, en administrativ styrning som användas för att transformera arkitekturförslag till byggd miljö. Vinsten för tävlande företag ligger i tillgången till byggbar mark. Implementeringen av tävlingsförslag regleras i avtal med byggaktörer, framför allt genom markanvisningsavtal och marköverlåtelseavtal. Samtliga dessa tre kännetecken återfinns i undersökta tävlingar i Kinna, Mellbystrand och Varberg.

Boverkets bostadsmarknadsenkät ger en bild av kommunernas markanvisningar. I 2022 års enkät svarar 24 kommuner att priset styr fördelningen av mark till byggherrar.¹ Den som betalar

mest får bygga. Mot detta står 42 kommuner som enbart har kvalitetskriterier i tävlingar som grund för tilldelning av mark till företag. Så är fallet för tävlingen i Varberg. Genom att redovisa priset på tävlingstomten i tävlingsprogrammet vill arrangören att företagen ska konkurrera med kvalitet – inte med anbud på marken. Fast pris är ett sätt för kommunen att både klargöra ekonomiska förutsättningar i tävlingen och samtidigt främja ”mjuka värden” vid bedömningen av förslag. Enligt enkäten använder sig 57 kommuner av både pris och kvalitet som grund för rangordning av tävlingsförslag. Tävlingarna i Kinna och Mellbystrand ingår i denna kategori och omfattar både kvalitet (gestaltning & hållbarhet) och pris i form av anbud från byggaktörer på tävlingstomten.

Gemensamt för markanvisningstävlingen är att kommunen är initiativtagaren som vänder sig till marknaden och efterfrågar visualiserade lösningar. I skarp kontrast till tävlingen står direktanvisning av mark till byggprojekt. Denna gång är det byggaktören som tar initiativ och söker upp kommunen med anbud. Enligt svaren på Boverkets enkät tillämpar 81 kommuner direktanvisning av mark till byggaktörer utan konkurrens. Även om direktanvisningen minskat i omfattning så väcker enkätsvaren viktiga frågor om pris, kvalitet och konkurrens i kommunernas styrning av samhällsbyggandet. Denna studie fokuserar emellertid på tävlingen som kommunalt verktyg för utveckling av hållbara lösningar inom arkitektur och byggande.

2. FOU-PROJEKTET

Syfte och urvalsprocess

FoU-projektet syftar till kunskap om gestaltning, hållbarhet och klimatomställning i svensk samhällsbyggnad. Här ingår att söka kunskap om professionella kompetenser och affärsprocesser hos arkitekt- och byggföretag. Tre huvudfrågor ingår i projektet. Dessa är:

- **Erfarenheter:** Vad har företagen och arrangörer för erfarenheter av hållbarhet i tävlingsprogrammen, av arbetet med förslag, utvärderingar och av implementeringen av vinnande projekt?
- **Affärsmodeller:** Vilka affärsmässiga steg har företagen och arrangörer tagit som utgångspunkt för arbetet med hållbarhet- och klimatfrågor?
- **Cirkulära processer:** Vilka strategiska processer bidrar till att stärka företagens och arrangörernas förmåga att lyfta fram cirkulära lösningar i tävlingsförslagen?

FoU-projektet är länkat till satsningar på ledarskap, affärsutveckling och innovationsstyrning inom arkitektur och samhällsbyggande hos CMB. Det finns goda skäl för att lägga markanvisningstävlingen till grund för undersökningar. Tävlingsprocessen inbegriper tre nyckelaktörer; arrangör, jury och tävlande designteam. Forskningsfrågorna har preciserats i mötet med företrädare för kommuner, arkitektkontor och byggaktörer. Informanterna belyser markanvisningstävlingen ur olika perspektiv, vilket i sin tur berikar bilden av tävlingen som verktyg i samhällsbyggandet. Tävlingen rymmer en serie strategiska överväganden.

Informanter

FoU-projektet söker svar på forskningsfrågorna genom studier av kommunala dokument, genomgång av tävlingsförslag och via intervjuer av arrangörer, arkitektkontor och byggaktörer.

Så ser utgångspunkten ut. Genom att FoU-projekt är begränsat i tid och omfattning har det varit angeläget att redovisa motiven bakom valet av undersökningsobjekt på ett transparent sätt. Sökande efter samtida markanvisningstävlingar med uttalade krav på gestaltning, hållbarhet och innovation har skett i en urvalsprocess som omfattar följande fem steg:

- **Steg 1:** Det första steget är en sökning på nätet efter kommunala tävlingar i Västsverige. Göteborg exkluderas på grund kommunens alltför dominerande roll. Som sökbegrepp användes ”markanvisning” och ”marktilldelning” i kombination med ”tävling”. Tidsmässigt avgränsades sökandet till samtida tävlingar för åren 2018-2021. Denna inledande sökning resulterade i ett preliminärt urval av 10 markanvisningstävlingar av potentiellt intresse. Arrangörer av dessa tävlingar var Essunga kommun, Falkenbergs kommun, Halmstads kommun, Härryda kommun, Kungsbacka kommun, Kungälv kommun, Laholms kommun, Lilla Edets kommun, Marks kommun och Varbergs kommun.
- **Steg 2:** Det andra steget i urvalsprocessen är en granskning av tävlingsprogram och markanvisningspolicy hos tävlande kommuner. Kravet var att tävlingsprogrammen skulle innehålla tävlingsuppgifter, utvärderingskriterier och inlämningskrav som syftade till kvalitet i arkitektur och byggande, ekologiskt hållbara lösningar och innovationer. Denna analys av tävlingsprogrammen kombinerades med en undersökning av hur kommunerna i sina policyer redovisade grunderna för tilldelning av mark till byggaktörer. Genomgången resulterade i att tre markanvisningstävlingar i Kinna, Mellbystrand och Varberg framstod som lämpliga att lägga till grund för planerade studier.
- **Steg 3:** Det tredje steget i urvalsprocessen är insamling av kompletterande dokument som tävlingsförslag, jurylåtanden och redovisningar av deltagare i tävlingarna. Tävlingsförslagen innehåller, förutom arkitektriktningar, illustrationer och förklarande texter, uppgifter om företagen och nyckelpersoner bakom inlämnade bidrag. Arrangörens utvärdering av tävlingsförslagen redovisar både juryns sammansättning och deras rangordning av bidragen. Utifrån denna analys av tävlingsdokumenten har 12 tävlingsförslag valts ut till fördjupad granskning. Urvalet omfattar 3 vinnande förslag från tävlingen i Kinna. De 3 högst rankande bidragen från tävlingen i Mellbystrand och 6 vinnande förslag från tävlingen i Varberg. Tävlingarna i Kinna och Mellbystrand speglar praxis. Tävlingen i Varberg ingår i ett stort stadsbyggnadsprojekt med designteam som valts ut efter prekvalificeringen. Tävlingsuppgiften går ut på att omvandla ett centralt beläget industri- och hamnområde till en attraktiv stadsdel med bostäder och verksamheter, vilket är stadsbyggnadsuppgift i många städer.
- **Steg 4:** Det fjärde steget i urvalsprocessen är identifiering av nyckelperson hos kommuner och företag som haft en aktiv roll i tävlingarna som företrädare för arrangör respektive förslagsställare. Det var lätt att finna uppgifter om namnen på juryn i tävlingsdokumenten. För att identifiera vilka personer hos företagen som medverkat i tävlingarna krävdes fördjupade kontakter. Det fanns 28 företag och 77 personer namngivna i tävlingshandlingarna. Genom direktkontakt med företagen i designteamen fick vi namnen på personer i teamen som haft en ledande roll i tävlingsprocesserna. Intervjuer har därefter genomförts med personer i följande designteam: 1) Erik Larsson Bygg & Krok och Tjäder, 2) GBJ Bygg & Studio Ekberg

Arkitektur, 3) Hökerum Bygg & Fredblads Arkitekter, 4) Hamiltone Fastigheter & FOJAB, 5) 3Hus & Kanozi Arkitekter, 6) MTA Bygg & Okidoki Arkitekter, 7) Tornet & White Arkitekter, 8) Riksbyggen & Fredblads Arkitekter, 9) Hökerum Bygg & Arkitekthuset, 10) MM Fastigheter, Semrén + Månsson, 11) Etikhus & Radar Arkitektur, 12) Mjöbäcks Entreprenad & Kaminsky Arkitektur.

- **Steg 5:** Det femte steget är planering och genomförande av intervjuer med företrädare för arrangörer, arkitektkontor och byggaktörer i designteam. Utvalda personer har blivit intervjuade 1-2 timmar utifrån ett frågeformulär organiserat i fyra teman: 1) *Markanvisningstävlingen* (frågor om tävlingsprocessen i respektive kommun från utlysning till tävlingsprogram, tävlingsuppgift, inlämningskrav, bedömningskriterier, jury och implementering av vinnande förslag), 2) *Hållbarhet och klimat* (frågor om affärsmässiga steg på området, metod- och teknikutveckling, klimatanpassning, klimatdeklarationer, cirkulära principer och processer samt certifieringar), 3) *Strategiska processer* (frågor om val av deltagare i tävlingen, organisering av designteam och kompetensbehov, risker och kostnader för utvecklingsarbetet, lösningar och nyttor), 4) *Innovation i arkitektur och byggande* (frågorna om innovativa inslag i tävlingsprogram, innovationer i tävlingsförslag och designteamens utvecklingsarbeten samt tävlingen som verktyg för innovation och nytänkande).

Avgränsning, metod och utgångspunkt

Denna rapport är avgränsad till att behandla arkitekternas erfarenheter av tävlingsprocesserna i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Det är deras bild av tävlingarna som står i centrum för redovisningen. Intervjupersonerna har alla haft en central roll hos arkitektkontoren och arbetet med tävlingsförslagen. Sammanlagt har 19 företrädare från kontoren medverkat i 12 intervjuer, som spelats in digitalt via zoom. Intervjuerna varade i genomsnitt i 90 minuter. Frågeformuläret redovisas som bilaga i rapporten.

Intervjuerna har analyserats med stöd av Brummett (2019), Rowley (2012) och Brinkmann & Kvale (2005). Det gäller både planeringen av intervjuer, analyser av insamlade intervjudata och kritiska reflektioner på valet av intervjumetodik. Intervjuerna har transkriberats inför analys genom ”close reading”, en metod som utvecklats inom litteraturvetenskap. Informanternas personliga uttalanden har samlats i teamen för att skapa mening (Herrnstein Smith, 2016).

Intervjuerna har kompletterats med dokumentanalys och tolkningar av tävlingshandlingar (Hodder, 2000; Kippendorff, 1989). Metodiken har använts för att förstå hur arrangörernas tävlingsprogram översatts till förslag i arkitektur och byggande. Vid intervjuer av företrädare hos arrangörerna har relationen till kommunernas policy för markanvisningar tagits upp. Kommunernas tävlingar är exempel på fall som behöver förstås i sina lokala kontexter (Groat & Wang, 2002; Johansson, 2000). Granskningen av designteamens varierande lösningar av tävlingsuppgiften inbegriper analyser av arkitektoniska uttryck. Tävlingstomten har tillsammans med designteamens förståelse av tävlingsprogrammen haft en styrande funktion för arkitektarbetet.

Med utgångspunkt i tävlingsuppgiften har arkitekterna formulerat en bärande idé som grund för gestaltningen av tävlingsförslagen (Drake, 1979). Den bärande idén fungerar som drivkraft för

gestaltningen. Idén om ett växelspel mellan bärande gestaltningsidéer och modifierande faktorer innebär att förslagsvis uppställda lösningar på uppgiften bearbetas mot ett övergripande mål i tävlingen. Exempel på modifierande faktorer som påverkat utformningen av tävlingsförslagen i Kinna, Mellbystrand och Varberg är val av byggsystem och material. Byggaktörernas kalkyleringar av förslag har haft motsvarande inverkan på lösningarna. Antalet alternativ reduceras successivt. Den bärande idén representerar en helhet som preciseras i flera steg efterhand som möjliga lösningar på designproblem tas fram och testas av designteamen. Förståelsen av designproblem växer fram samtidigt med försöken att hitta lösningar som passar på platsen (Cross, 1992; Lundequist, 1992). Det ömsesidiga utbytet mellan identifierade designproblem och lösningar är typiskt för arkitektarbetet och gäller i princip för alla uppdrag, inte bara för utveckling av förslag i tävlingar.

Fallen

Det är tre markanvisningstävlingar i Västsverige som ligger till grund för intervjuerna. Fallen har följande kännetecken:

Tabell 1: Grundläggande data om tävlingarna.

Tävlingsinfo	Fall 1	Fall 2	Fall 3
Arrangör	Marks kommun	Laholms kommun	Varbergs kommun
Tävlingstyp	Allmän tävling	Allmän tävling (info till utvalda företag)	Inbjuden tävling med prekvalificering
Uppgift	Bostäder med möjlighet till verksamhetslokaler	Bostäder för hyresrätt med verksamhetslokaler	Bostäder i en ny stadsdel med verksamhetslokaler
Plats, Tävlingstomt	Kinna, 5 centrala tomter	Mellbystrand En delbar tomt	Varberg, Västerport 12 tomter i en ny stadsdel
Tävlings-Program	27 sidor + bilagor: Skiss på kvarter, Markanvisningspolicy, Bostadsförsörjningspr.	12 sidor + bilagor: Gestaltningprogram, Planprogram, m.m	56 sidor + bilagor Gestaltningprogram. Hållbarhetsprogram, Detaljplaneförslag m.m.
Jury	7 personer: 5 tjänstepersoner och 2 politiker	Uppgifter saknas i tävlingsprogrammet	7 personer: 5 tjänstepersoner och 2 externa experter
Bedömningskriterier	Hållbarhet; 30%, Gestaltning; 30% Genomförande; 40% Markpris; max 10 p	Hållbarhet, 1-5, p Gestaltning, 1-5 p Pris på marken, 1-5 p	Hållbarhet, 1-3 p Gestaltning, 1-3 p (Fast pris på marken redovisat i tävlingsprogram)
Utvärderingsprincip	Poängberäkning och helhetsbedömning	Poängberäkning och helhetsbedömning.	Poängberäkning och helhetsbedömning
Anonymitet	Krav på anonym redovisning av förslag	Krav på anonym redovisning av förslag	Inga krav på anonymitet Juryn vet vilka som tävlar
Antal förslag	6 förslag från 5 företag	7 förslag från 7 företag	Avsikten vara 3-5 förslag per tomt
Vinnare	3 designteam tilldelades 1-2 tomter i området	Ett designteam utsågs till vinnare för området	12 designteam tilldelades var sin tomt i Västerport

Tabell visar att tävlingarna i Kinna och Mellbystrand är allmänna tävlingar, även om Laholms kommun bara informerade ett begränsat antal byggaktörer om sina planer. Den allmänna tävlingen i Kinna attraherade 6 förslag från 5 byggaktörer. Det är få förslag med tanke på en betydande vinstchans till följd av att tävlingen innehöll 5 tomter. Juryn belönade 3 förslagsställare med 1-2 tomter i området. Tävlingen i Mellbystrand drog till sig förslag från 7 designteam. Ett

av förslagen tilldelades förstapris. I båda dessa tävlingar ingår krav på anonym redovisning. Juryn får inte veta vilka företag som står bakom förslagen. Tävlingen i Varberg är en inbjuden tävling med prekvalificering. Denna gång saknas krav på anonym redovisning av tävlingsförslag. Sammanlagt blev 45 designteam inbjudna för att tävla med förslag på 12 tomter. Det motsvarar 3-5 tävlande team per tomt. Arrangörens önskan om konkurrens vägdes mot företagets vinstchans. Utvärderingen resulterade i att juryn tilldelade 12 designteam var sin tomt i tävlingsområdet. Några byggaktörer drog sig ur tävlingen, varför det bland vinnare finns andra pristagare som fått en förnyad chans i tävlingen.

En viktig skillnad i tävlingarna är redovisningen av juryns sammansättning och synen på politisk medverkan i utvärderingen av förslag. Praxis varierar. I Kinnatävlingen ingår två politier i juryn. Programmet för tävlingen i Mellbystrand saknar information om juryns sammansättning. Det är först i juryns utlåtande över förslagen som ledamöterna redovisas. I Varbergstävlingen har juryn kompletterats med två experter. Det finns således tre olika förhållningssätt hos kommunerna till redovisningen av juryledamöter i tävlingsprogram, politisk förankring och önskan om extern kompetens för bedömning av tävlingsförslag.

Gemensamt för tävlingarna i Kinna, Mellbystrand och Varberg är att arrangören söker förslag på flerbostadshus med varierande inslag av lokaler för verksamheter. Tävlingen i Mellbystrand är begränsat till hyresrätt. Det är ett sätt för arrangören att skapa blandade upplåtelseformer i ett område präglad av småhus och äganderätt. Tävlingarna i Kinna och Varberg har både bostadsrätt och hyresrätt som upplåtelseformer.

Juryn ska enligt tävlingsprogrammen göra en poängsättning av förslagen och en helhetsbedömning vid rangordningen av designteamens lösningar på tävlingsuppgiften. Metodiken är en kombination av två olika sätt att utse vinnare, poängsättning respektive arkitekturkritik (Attoe, 1978). Den rationella beslutsmodellens tilltro till viktade och måttatta kriterier jämförs med arkitekturkritiska omdömen (Svensson 2009; Rönn & Andersson, 2012). I sin praktiska tillämpning speglar metodiken juryns behov av handlingsfrihet för att kunna ta hantera överraskningar och oförutsedda konsekvenser. Tävlingsförslagen är obekanta för juryn är tävlingsprogrammet publiceras. Helhetsbedömningen används av arrangörer för att hantera överraskningar i mötet med förslagen.

3. RESULTAT

Informanter och företag

Denna redovisning av delresultat utgår från intervjuer med tävlande arkitekter. Intervjuerna har transkriberats inför analys. Tävlingsförslagen användes som bakgrundinformation vid intervjuerna, vilket bidrog till att forskningsfrågorna kunde förtydligas, anpassas och preciseras med hänsyn till det aktuella tävlingsförslaget.

Informanterna arbetar både på stora företag (minst 250 anställda), mellanstora (249-50 anställda) och små arkitektkontor (mindre än 49 anställda). Tre intervjuer har genomförts med personer vid stora arkitektföretag: White Arkitekter, 900 anställda och 12 kontor; Krok & Tjäder, 290 anställda och 9 kontor samt Semrén & Månsson, 250 anställda och 5 kontor. Fyra intervjuer

har genomförts med personer vid mellanstora arkitektkontor: FOJAB, 150 anställda och 3 kontor; Kanotzi Arkitekter, 90 anställda och 3 kontor; Kaminsky Arkitektur, 50 anställda och 2 kontor samt Okidoki Arkitekter, 50 anställda och 2 kontor. Fem intervjuer har genomförts vid små arkitektkontor: Fredblads arkitekter, 45 anställda och 3 kontor; Radar Arkitektur, 38 anställda vid ett kontor; Arkitekthuset, 24 anställda och 3 kontor samt Studie Ekberg, 12 anställda vid ett kontor. Redovisningen visar att informanterna kommer från en mix av arkitektkontor. De är både stora välkända kontor i branschen och små arkitektföretag som deltar i markanvisningstävlingar.

Att tävla i arkitektur och stadsbyggnad

För arkitekterna är tävlingen en praktik som är inbyggd i professionen (Cuff, 1992; Lipstadt 2010). Bakom 1980-talets etablering av markanvisningstävlingen finns en rik arkitekturhistoria, även om det ännu saknas nationella tävlingsregler. Markanvisningstävlingarna i Kinna, Mellbystrand och Varberg är utlysta 2019, 2020 och 2021. Gemensamt är att kommunerna i rollen som tävlingsarrangör efterfrågat förslag på hur bostäderna ska gestaltas, byggas och förvaltas. Tävlanget framträder som vardaglig uppgift hos arkitektkontoren. Flera informanter deltar årligen i ett tiotal markanvisningstävlingar. Typiskt för studerade tävlingar är att designteamet är sammansatt av arkitektkontor och byggaktörer (bygggherrar och projektutvecklingsbolag). Företagen har samarbetat i tidigare uppdrag och byggt upp personliga band till varandra. Enbart i ett av tolv fall är det en ny konstellation som tävlar. Det är således framför allt personer och företag som känner varandra som väljer att gå samman i designteam och avsätta resurser till produktionen av förslag i markanvisningstävlingar.

Enligt informanterna är det två principer som styr arkitektkontorens medverkan i markanvisningstävlingar: interna överväganden och externa förfrågningar från kunder (byggaktörer). I det första fallet får kontoren information om tävlingen genom egen bevakning av kommuner och deras hemsidor. Om tävlingen bedöms som intressant söker kontoret upp en lämplig samarbetspartner. Det är emellertid vanligare att kontoren blir uppvaktade av kunder (byggaktörer), som i sin tur fått kännedom om tävlingarna från arrangören. Kommunernas exploateringsenheter har e-postlistor över bygggherrar som visat intresse av att bygga i kommunen och som därför löpande får information om planerade markanvisningstävlingar.

Tabell 2. Teambildning utifrån arkitekternas perspektiv

Initiativtagare	Fall	Aktör
Extern	7 fall	Arkitekten kontaktas av byggherren/byggaktören
Intern	3 fall	Arkitekten söker byggherre/byggaktör till tävlingen
Blandat	2 fall	Gemensam teambildning/samtidiga kontakter

Av tabell framgår att 7 av 12 informanter svarar att arkitektkontoret blivit kontaktat av byggaktörer som efterfrågat deras medverkan i tävlingarna i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Svaren visar att kunden i en majoritet av fallen varit en drivande aktör bakom teambildningen. 3 informanter säger att initiativet kommer från det egna arkitektkontoret. 2 informanter uppger att deras medverkan växte fram som ett gemensamt beslut med kunden. Båda dessa svar gäller den inbjudna tävlingen i Varberg som inbegriper prekvalificering av företag och informationsträffar hos kommunen.

Intresse av marken

För informanterna var det ett begränsat antal faktorer som gjorde tävlingarna intressanta. Följande fyra faktorer lyfts fram i intervjuerna:

- **Tävlingstomten:** Inspirationen låg i platsens kulturhistoria och betydelse för kommunen. Tomtens storlek och läge skapade goda förutsättningar för ett bra förslag.
- **Tävlingsuppgiften:** Det var ett lagom stort bostadskvarter som skulle gestaltas.
- **Tävlingsprogram och ambitioner:** Kommunens satsning på gestaltning och hållbarhet i tävlingen var tilltalande. Extra intressant var kommunens höga ambitioner.
- **Efterfrågan från byggherren:** Kunden var intresserad av marken och ville ha med oss i tävlingen. Det räckte för att vi skulle vara intresserade.

En första faktor som gör tävlingen intressant för arkitekterna är platsen och dess fysiska förutsättningar. Tomten ska ligga i ett tilltalande område och ha ett attraktivt läge. Platsen och dess möjligheter är centralt. För det andra behöver tävlingsuppgiften vara lagom stor och passa till kontorets profil. Att rita bostäder är en uppgift som traditionellt tilltalar många arkitekter. Det är också gott om arkitektkontor som har en för uppgiften lämplig kompetens. En tredje faktor som gör tävlingen lockande är sättet som kommunens ambitioner kommer till uttryck i tävlingsprogrammet. Kvaliteten på tävlingsförslag behöver framträda som viktigare i tävlingen än priset på marken. Gestaltungsfrågor ska framstå som betydelsefulla vid utvärderingen av tävlingsförslag. Den fjärde och sista punkten som informanterna tar upp handlar om att vårda kundrelationer. Få kontor svarar ”nej tack” när kunden vill tävla med ett gestaltat förslag i en tävling. Informanterna påpekar att byggaktören i detta fall redan analyserat tävlingen, funnit den intressant och nu söker en samarbetspartner.

Affärsmodeller i markanvisningstävlingen

David J Teece (2009) påpekar att alla verksamheter har någon form av affärsmodell, som antingen är inbäddad i organisationen eller tydligt redovisad i styrdokument. Det gäller såväl privata företag som offentliga förvaltningar. Affärsmodellerna i markanvisningstävlingen definierar hur värden skapas i tävlingar genom förslag, val och vinnare och anvisning av mark, hur ersättningen för tjänster och regleras, hur bostads- och lokalbehov behov tillgodoses och hur vinster kalkyleras. Sett på detta sätt uppträder en variation av affärsmodeller i tävlingarna. Arrangör, arkitektkontor och byggaktörer investerar tid, kunskap och pengar i produktionen av värden. Kommunen bidrar med byggbara tomter som överläts till marknadspris. Men det utgår ingen ekonomisk ersättning från arrangörens sida för att designteamet skapar nya värden på tävlingstomten genom arkitektur, byggande och förvaltning. Hur medverkande företag reglerar sina kostnader för arbetet med tävlingsförslagen ser arrangören som en intern angelägenhet för designteamet.

Marken är nyckelresurs i markanvisningstävlingen som kontrolleras av kommunen. Företagen konkurrerar om marken genom design och anbud. Kommunernas överföring av mark till vinnare i markanvisningstävlingar regleras i lag (2014:899) om riktlinjer för kommunala markanvisningar. Marks kommun, Laholms kommun och Varbergs kommun har alla politisk antagna rekommendationer för hur kommunal mark får tilldelas företag. Med markanvisning i lag (2014:899) menas en överenskommelse som ger byggherren rätt att under en begränsad tid ensam förhandla med kommunen om överlåtelse (försäljning) eller upplåtelse (tomträtt) av mark. Kommunernas affärsmodell innehåller tre grundläggande principer för prissättning och anvisning av mark till byggaktörer:

- **Direktanvisning:** Det innebär att byggaktörer tilldelas mark utan konkurrens. Priset på marken fastställas utifrån en oberoende värdering.²
- **Anbud:** Denna princip tillämpas när anbud på marken är avgörande för tilldelningen av mark till byggaktörer. Prissättningen utgår från att kommunen säljer byggklar mark, även om detaljplanen för området inte är godkänd.
- **Tävling:** Denna princip används när kommunen har krav på gestaltning av bebyggelsen. Antingen är priset på mark fastställt i tävlingsprogrammet eller så efterfrågas anbud från tävlande företag.³

Vid direktanvisning är det företagen som är den aktiva parten och söker upp kommunen. I markanvisningstävlingen råder omvända förhållanden. Nu är det kommunen som i egenskap av arrangör tar initiativ och bjuder in företag att tävla med förslag till lösningar på en i förväg bestämd tävlingsuppgift redovisad i ett tävlingsprogram. I kommunernas affärsmodell ingår att företag ska leverera lösningar på tävlingsuppgiften på egen bekostnad. Det finns heller ingen ersättning från arrangörernas sida för inlämning av godkända förslag på nya bostäder i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Hur företagen i designteamen väljer att fördela sina utvecklingskostnader för tävlingsförslag överläts till marknaden. Vinsten i tävlingen består i att arrangören tillhandahåller byggbara tomter till marknadspris. Affärsmodellen bakom arkitektkontorens medverkan i tävlingarna kan delas in i tre delvis överlappande synsätt:

- **Affärsmodell A:** Att dela på utvecklingskostnader och risker i tävlingen. Det innebär att arkitektkontoret tar fram tävlingsförslag på låg taxa och lägger till internt finansierade timmar. Vid vinst får kontoret betalt för sitt arbete plus en extra bonus.
- **Affärsmodell B:** Att hoppas på framgång och nya uppdrag. Arkitektkontoret avsätter i detta fall årligen egna budgetmedel för att kunna satsa fullt ut i tävlingar. Vinst ger nya uppdrag och återbetalning till den interna tävlingsbudgeten
- **Affärsmodell C:** Att söka ersättning för nedlagt arbete. Arkitektkontoret begär att byggherren tar fram en budget för framtagningen av tävlingsförslag som ger full ersättning och minimerar intern finansiering av arkitektarbetet.

Att göra tävlingsförslag är en riskabel, resurskrävande och osäker investering i framtiden. För att bli en vinnare behöver företagen satsa på tävlingen. Byggföretagen vill dela på risker och investeringskostnader. Den budget som ställs till arkitektkontorets förfogande täcker vanligtvis inte hela kostnaden för arkitektarbetet. Flera informanter svarar följaktligen att kontoret inte kan ta betalt fullt ut för arbetet med tävlingsförslaget utan måste lägga till egen arbetstid. Vid vinst blir det sedan utväxling. Då får kontoret både ersättning för obetald tid, bonus och fortsatt uppdrag. En i grunden positiv inställning till tävlingar hos informanterna ställs mot krav på medfinansiering från byggaktörer, behov av att kunna frigöra tid för utvecklingen av tävlingsförslag och tillgång till önskad kompetens för uppgiften. Önskemålet om att kunna komplettera designteamet med en landskapsarkitekt har i några fall varit svårt att finansiera för kontoren inom tilldelad budget.

För en majoritet av informanterna framträder finansiering av tävlingsförslagen som en gemensam angelägenhet för företagen i designteamen. Affärsmodellen utgår från att byggaktören ska presentera en budget för arkitektarbetet som kontoren kompletterar med egen tid i hopp om kompensation vid vinst. Det är bara ett kontor i studien som ser tävlingen som ett vanligt uppdrag och efterfrågar full ersättning för arkitektarbetet. Även om tävlandet enbart ger ekonomisk utdelning först vid vinst så har tävlingen betydelsefulla sideeffekter. Informanterna ser tävlandet som en praktisk form av lärande och vidareutbildning. Tävlandet är ett sätt för kontoren att bygga upp och behålla spetskompetens, svara på kundönskemål och göra sig kända för kommuner som en intressant aktör. Tävlandet är också ett sätt för kontoren att marknadsföra tjänster. Företagen gör sig attraktiva genom att visa upp tävlingsförslag, priser och vinster på webbsidor och i sociala medier.

Tävlingsprogrammen

Det är två allmänna tävlingar och en inbjuden tävling som ingår i studien. Förebilderna kommer från arkitekttävlingen som har tävlingsregler godkända av företrädare för konsult-, bygg- och fastighetssektorn i Sverige.⁴ Motsvarande regelverk saknas för markanvisningstävlingen. 2020 års markanvisningstävling i Kinna är en allmän tävling med fem tomter. Tävlingsprogrammet är på 27 sidor exklusive bilagor. Anbud på marken ingår som kriterium för bedömningen av tävlingsförslag.⁵ Arrangören efterfrågar bostäder med hög ambitionsnivå på gestaltning och hållbarhet. Tävlingen genererar 6 förslag från 5 designteam. 2021 års tävling i Mellbystrand är organiserad som en allmän tävling. Information om tävlingen sprids dock till en begränsad skara av byggaktörer. Enligt programmet får tävlingsområdet dealas upp i två tomter. Avsikt är att möjliggöra förslag från mindre företag. Tävlingsprogrammet är på 9 sidor exklusive bilagor. Arrangören söker hållbara bostäder som stärker Mellbystrands unika karaktär och samtidigt bidrar till en varierad miljö. 7 designteam lämnar in var sitt förslag till lösning av tävlingsuppgiften. Även i denna tävling ingår priset på marken i utvärderingen, men det finns inga uppgifter i programmet om marknadsvärdet på tomten. En extern expert anlitas i efterhand för granskning av anbuden. Tävlingsförslagen i Kinna och Mellbystrand ska redovisas anonymt för juryn. Först sedan vinnare utsetts får juryn veta vilka företag som står bakom förslagen.

Den tredje tävlingen är en inbjuden markanvisningstävling i Varberg från 2019. En ny stadsdel med 12 tomter planeras. Tävlingen har ett omfattande program på 56 sidor exklusive bilagor.

Gestaltning och hållbarhet är två övergripande bedömningskriterier, som i sin tur är indelade i flera underrubriker. Kommunen har efter prekvalificering bjudit in 45 designteam för att tävla med förslag på 12 tomter. Det motsvarar 3-5 tävlande team per tomt. Arrangören tillämpar fast pris på maken.⁶ Tanken är att designteam ska konkurrera med kvalitet - inte med anbud på marken. En annan skillnad mot tävlingarna i Kinna och Mellbystrand är att juryn i Varberg får veta namnen på företag bakom förslagen. Tävlingsprogrammet saknar i detta fall krav på anonym inlämning av tävlingsförslag.

Informanternas svar på frågor om tävlingsprogrammen och hur klagörande som tävlingsvillkor och tävlingsavgift är redovisat ser ut så här:

- **Tydlighet:** Det var ett tydligt och klart program i tävlingen. Det var inte svårt att förstå vad kommunen ville. Inlämningskraven såg ut som de brukar. Priset på marken var en fråga för byggherren. (Tävlingarna i Kinna och Mellbystrand)
- **Fokus:** Det var ett tävlingsprogram med stort fokus på hållbarhet och gestaltning. Hållbarhetsfrågorna tog större plats än normalt i markanvisningstävlingar.
- **Omfattning:** Det var mycket material att gå igenom och analysera och det var många frågor som skulle besvaras i tävlingsförslaget. Vi kan gestaltning, men kraven på hållbarhet genererade en omfattande diskussion med byggherren och behov av prioriteringar vid tillämpningen. (Varbergstävlingen)
- **Oklarheter:** Det finns oklarheter i programmen i fråga om tomtgränser, andelen lokaler, byggnadshöjder, parkeringsplatser och hur priser på marken skulle komma att viktas vid utvärderingen av förslag. (Tävlingarna i Kinna och Mellbystrand)
- **Anonymitet:** Det är bra med krav på anonym inlämning av förslag i tävlingar. Då får inte stora byggherrar och kända arkitektkontor med gott rykte i branschen några fördelar. Anonym inlämning ger rättvisa villkor.

Informanterna har deltagit i många tävlingar och blivit kompetenta läsare av tävlingsprogram, vilket kan förklara varför programmen som helhet framstår som tillräckligt tydliga. Det har inte varit svårt att förstå tävlingsuppgiften, arrangörens syfte med tävlingen, bedömningskriterier och inlämningskrav. Det är bara en informant som beskriver programmet som "delvis oklart". För övriga informanter framträder programmen som godtagbara utgångspunkter för arbetet med tävlingsförslagen. I den inbjudna i tävlingen i Varberg har kommunen haft genomgångar av tävlingsuppgiften för designteamerna, som fått svar på kvarstående frågor. Dessa möten uppskattas av informanterna.

De oklarheter som arkitekterna noterat vid närläsningen av programmen handlar om detaljer som tomtgränser och byggnadshöjder. Dessa svårigheter kan förklaras av att marken inte varit reglerad i godkända detaljplaner. Samtliga tre kommuner har valt göra detaljplanen klar i efterhand sedan vinnare utsetts. Fördelen med denna strategi är att lättare kunna samordna vinnande

förslag med detaljplanen. Vinnande team kan involveras i planarbetet. Nackdelen är att genomförandet kan dra ut på tiden till följd av överklaganden. Kravet på p-platser är en omtvistad fråga i kommunerna. Behovet av lokaler för verksamheter på tävlingstomterna är också en återkommande oklarhet i tävlingarna.

Fler informanter tar upp svårigheten för designteamen att kunna förutse hur priset på marken kommer att viktas i förhållande till gestaltningsmässiga kvaliteter. Det gäller för tävlingarna i Kinna och Mellbystrand. Antalet konkurrenter och deras intresse av marken är okänt för företagen i allmänna tävlingar. Det är en genuin osäkerhet som inbyggd i tävlingsformen. Alla byggaktörer som uppfyller tävlingsvillkoren har möjligt att lämna in förslag. Osäkerhet i inbjudna tävlingar handlar om att designteamen inte känner till hur konkurrenterna tar sig an tävlingsuppgiften och vilka bärande idéer som ligger till grund för deras förslag.

En av 12 informanter har invändningar mot kravet på anonym inlämning av förslag. Den avvikande uppfattningen går ut på det inte finns någon tydlig koppling mellan anonymitet i tävlingar och kvaliteten på förslagen utan att kravet har att göra med rättsliga principer som likabehandling, objektivitet och neutralitet vid tilldelning av mark. Att skydda sig mot kritik för partiskhet ses i detta perspektiv som minst lika viktigt för kommuner som att hitta en bra lösning på tävlingsuppgiften. Övriga 11 informanter ser kravet på anonym inlämning av förslag som en i grunden fördelaktig princip. Det är förslagets kvaliteter som ska avgöra valet av vinnare. När förslagen presenteras anonymt för juryn påverkas inte ledamöterna av förslagsställarens rykte, ekonomiska status eller geografiska hemvist.

Juryns ranking

Juryn har en central roll i tävlingen. Deras uppgift är att peka ut en bästa lösning på tävlingsuppgiften. Arrangören informerar om juryns sammansättning i två av tre tävlingsprogram. I Kinnatävlingen ingår 7 personer i juryn; 2 politiker och 5 kommunala tjänstemän. Det finns inga uppgifter om juryn i Mellbystrandtävlingen. Juryn i Varbergstävlingen innehåller 7 personer; 5 kommunala tjänstemän och 2 externa experter på arkitektur och miljö. I Kinna och Mellbystrand ska förslagets kvaliteter vägas mot priset på marken i anbuden. I Varbergstävlingen ska förslagen enbart prövas mot gestaltning och hållbarhet. Bedömningskriterierna i programmen talar om vad arrangören ser som viktigt i tävlingen. Hur betydelsefulla dessa värden är vid utvärderingen av förslagen regleras i betygssättningen och i viktningen av kriterierna. Juryutlåtanden visar den praktiska användningen av bedömningskriterier.

Arrangören av tävlingen i Kinna uppger att juryn ska rangordna förslagen utifrån tre bedömningskriterier som vägts till 30-40% av värdet: *Gestaltning* (30% av maximalt 18 poäng), *Hållbarhet* (30% av maximalt 33 poäng) samt *Organisation, ekonomi och genomförande* (40% av maximalt 25 poäng). Dessutom tillkommer maximalt 10 poäng för högsta pris på marken. Tävlingsförslagen i Mellbystrand ska bedömas utifrån följande tre kriterier: *Gestaltning*, *Hållbarhet* och *Pris på marken*. Rangordningen ska göras i skalan 1-5 som går från mycket dåligt till mycket bra. Störst vikt ska läggas vid gestaltning. Förslagen i Varbergstävlingen ska bedömas utifrån två kriterier: *Gestaltning* och *Hållbarhet*. Juryn ska tilldela förslagen 1-3 poäng utifrån en bedömning av deras kvaliteter. Betygssättningen ska utmynna i en totalsumma. Därefter ska

juryn göra en helhetsbedömning av förslagen och redovisa valet av vinnare i en motiverande text. Juryutlåtandet är i denna tävling ett tydligt exempel på arkitekturkritik. Samtliga tävlingsförslag kommenteras. Juryn i Kinnatävlingen tar enbart upp kvaliteter i vinnande förslag i ett kortfattat utlåtande. Samma princip tillämpas i Mellbystrandstävlingen. Men här finns även ett dokument som kallas ”Beslutsmotivering” som innehåller omdömen för samtliga förslag och deras poängsättning.

Charlotte Svensson (2009) noterar att juryn i en arkitektävling tillämpat två olika strategier för att identifiera vinnande förslag; del en rationell beslutsmetod som baseras på poängsättning av viktade kriterier och dels en bedömningsmetod som visar sig som arkitekturkritiska omdömen. Båda dessa metoder återfinns i varierande grad i markanvisningstävlingarna. Att poängsätta kriterier är en vanlig metod vid värdering av anbud som avser varor och tjänster (Lunander, Andersson, 2004). Bakom poängsättningen finns en tro på siffervärden som en objektiv grund för rangordning av anbud. Poängsumman talar emellertid inte om hur juryn ser på kvaliteter i markanvisningstävlingen. Utlåtandena från tävlingarna i Kinna och Mellbystrand innehåller därför värdeomdömen som kortfattat motiverar valet av vinnare. Juryn i Varbergstävlingen formulerar ett längre utlåtande som kompletterar siffervärden med beskrivningar av förslagen och värderande omdömen som förklaringen till rangordningen av tävlingsförslag. I detta fall innehåller juryutlåtandet även förslag till bearbetning för att skapa en bättre anpassning till platsen.

Arrangörerna kombinerar siffervärden, kortfattade beskrivningar av förslagen och värderande omdömen där juryn legitimerar sin rangordning. Men det finns ingen enhetlig uppfattning om vilken information som ges till potentiella förslagsställare i tävlingsprogram eller hur juryn ska identifiera en bästa lösning på tävlingsuppgiften. För informanterna är sambanden oklara mellan bedömningskriterier, poängsättning, inlämningskrav, rangordning och utpekade kvaliteter.

Svaren på frågorna om utvärderingen av förslagen innehåller såväl förvåning som kritik och beröm för en klar och tydlig redovisning från juryn. Informanterna tog upp följande aspekter på bedömning och redovisning av juryutlåtanden:

- **Utebliven kommunikation:** Vi fick inget utlåtande över förslaget från kommunen. Det gör mej förvånad. Kommunen skickade bara utlåtandet till byggherren. Vi har heller inte sett konkurrenternas tävlingsförslag.
- **Brist på information som riskfaktor:** Vi såg det som en riskfaktor att inte veta hur förslaget skulle komma att bedömas av arrangören.
- **Redovisning av jury:** Vi tittar på juryns sammansättning i tävlingar. Det ger en vink om var tyngdpunkten kommer att ligga i juryarbetet. Vi trycker på de punkter i förslaget som vi tror att juryn är intresserad av. Juryns sammansättning påverkar hur vi tolkar kraven i programmet och svarar på utmaningen i tävlingen.
- **Juryledamöternas kompetens:** Det ska vara en blandning av kompetens och sakkunskap i juryn. Alla behöver inte vara arkitekter, men någon måste kunna tolka förslagen och ta på

sig rollen att förklara vad som är bra och dåligt. Vi får hoppas att de personer som är tillsatta för att hjälpa politikerna kan lösa uppgiften. Politiker i juryn som känner ägarskap till vinnande projekt är nog en fördel, men förtroendet för valet av vinnare riskerar att bli mindre med lekmän i juryn.

- **Markpriset som kriterium:** Det ska vara fast pris på marken i tävlingar i stället för anbud. I annat fall kan kommunen välja ett sämre förslag bara för att få mer betalt för marken. Det är alltid dåligt att tävla om anbud på marken eftersom prisfaktorn brukar bli alltför avgörande. Trots att anbud på marken efterfrågades i tävlingen fick gestaltningen genomslag och det var programmets inriktning mot gestaltning som gjorde att vi såg möjligheter att göra ett bra förslag.
- **Byte av tomt i Varberg:** Det skedde en överprövning av juryns första bedömning som resulterade i att designteam fick byta tomter och bearbeta sina förslag på nytt. Det var konstigt. Så till exempel ändrade kommunen i efterhand bedömningen av vårt förslag, vilket resulterade i ett tombyte för oss. Vi fick en andra chans med ett uppdaterat förslag. Denna gång vann vi. Vårt förslag var bättre än konkurrenternas. Vi fick bra betyg av juryn.
- **Förenklade utlåtanden över förslag i Kinna och Mellbystrand:** Först blev vi överraskade när vi läste juryns utlåtande över valet av vinnare. Vi trodde att det skulle bli hård konkurrens och satsade därför mycket på tävlingen tillsammans med kunden. Vi fick tillbaka en enkel poängsättning efter att ha kämpat över hundra timmar med förslaget. Känslan blev då att vi inte fått en seriös bedömning i tävlingen.
- **Tydligt och bra utlåtande:** Jag vill berömma utvärderingen av förslagen. Vi fick en modell med poängsatta kriterier för gestaltning och hållbarhet som visade hur juryn skulle bedöma förslagen. Själva bedömningen är subjektiv, även om utvärderingen utmynnade i en poängsumma. Men vi fick en bild av hur juryn tyckte att vi lyckats. Det var intressant. I andra tävlingar har det varit mycket svårare att förstå juryns utlåtande och det sätt på vilket vi blivit rangordnade i tävlingen.

Svaren från informanterna förmedlar en spännvidd av synpunkter från kritik vid uteblivna utvärderingar till gillande, ändrade spelregler och förvåning över vinnare. Arrangören av tävlingen i Varberg har tagit fram en modell för bedömning av förslagen som informanterna kommenterar med gillande. Att flera arkitekter inte tagit del av juryutlåtanden är ett överraskande faktum. Hur utlåtande sprids berättar något om maktfördelningen, både inom designteamen och mellan kommunen och byggaktörer. Principen om likabehandling vid spridning av juryutlåtande till designteamen lyser med sin frånvaro. En förklaring är att arrangören enbart ser byggaktören som avtalspart vid marktilldelningen. Skillnaderna i sättet som företagen i designteamen behandlas av arrangören blir extra tydligt när arkitekter osynliggörs i kommunens presentation av tävlingsresultaten.⁷

Informanterna är kritiska till förenklade juryutlåtanden. Kortfattade utlåtanden förmedlar bilden av att förslagen inte blivit utvärderade på ett seriöst sätt. Att lösningarna rangordnas genom

poängsättning igår däremot i spelet. Det är inget som informanterna invänder mot. Motiveringen till valet av vinnare finns i förslagets kvaliteter – inte i poängsättningen. Sett på detta sätt framträder juryns utlåtande som en form av arkitekturkritik där omvandlingen av lösningar på gestaltning och hållbarhet till mätbara kvantiteter ingår som en förväntad komponent i markanvisningstävlingen. Helhetsbedömningen i efterhand i Varbergstävlingen ses med förvåning som en ändring av spelreglerna utan närmare förklaring av arrangören. Skälet till tomtbyten är att många byggaktörer som blivit utvalda i efterhand drog sig ut tävlingen.

Juryns sammansättning får godkänt. Informanterna har inga invändningar mot ledamöternas kompetens och professionella hemvist. De flesta ser fördelar med att förankra förslagen i den lokala politiken. En person är tveksam mot att ha politiker i juryn. Några informanter svarar att juryns sammansättning har betydelse för hur man läser tävlingsprogrammet, tolkar tävlingsuppgiften och väljer att lyfta fram kvaliteter i förslagen. Att veta vilka personer som sitter i juryn ger en tydligare bild av tävlingsuppgiften och hur förslagen kan komma att utvärderas. Bristen på information om juryn gör att arrangörer riskera att få färre förslag även om det är inte som syns i Mellbystrandtävlingen, som fick 7 förslag.

Alla informanterna är kritiska till att anbud på marken ingår som ett kriterium i bedömningen av förslagen. Det ska vara fast pris på marken. Pristävlingar ses som ointressanta. Det var inte heller alla informanter som i intervjuerna kände till anbudet på marken i det egna tävlingsförslaget. Byggherren hade enbart kommunicerat priset på marken med arrangören. Trots att informanterna är kritiska till att priset på tomten tas med i bedömningen av förslag så har kravet på anbud på marken i Kinnatävlingen och Mellbystrandtävlingen inte fått arkitekterna att avstå från att tävla. Det räcker att gestaltning och hållbarhet ingår i utvärderingen av tävlingsförslagen för att dessa tävlingar ska bli attraktiv för informanterna.

Designteam och tävlingsförslag

Det finns tre motiv för att närmare undersöka etableringen av designteam i tävlingar. För det första är team en dominerande organisationsform i arkitektur- och byggprojekt. För det andra kan arbetet bedrivas på flera olika sätt i team. Variationen är stor (Klein et al, 2009). För det tredje är teamens effektivitet en angelägenhet för både arrangör och tävlande företag. Bubshait och Farooq (1999) rapporterar att tid, kostnader och effektivitet traditionellt stått i centrum för projektledningen. Svaren från informanterna ger en delvis annan bild. Designteamen innehåller två typer av företag; arkitektkontor och byggherrar.⁸ Företagen kompletterar varandra. En närmare granskning visar att designteamen satts samman utifrån personkännedom. Deltagarna består av personer och företag som känner varandra sedan tidigare och som har förtroende för varandras roller och kompetens.

Grunden för etableringen av team ligger i tävlingsintresset. Företag som vill delta i en markanvisningstävling måste skapa ett designteam som förmår investera i tid och resurser för att kunna leverera förslag med vinstchans. Informanterna beskriver en arbetsprocess i tävlingen som innehåller tre typiska moment: Inledningsvis försöker designteamet att skapa en gemensam målbild för arbetet utifrån en analys av tävlingsprogrammet och tävlingstomten. Vid behov görs besök på platsen. Byggaktören bestämmer byggsystem. Därefter testas arkitektkontorens idéer

och materialval i förslag på lösningar av tävlingsuppgiften. Byggaktören kalkylerar lösningarna och räknar på förslagen för att vara säker på att kunna bygga husen vid vinst. Den slutliga utformningen växer fram som ett fortlöpande utbyte av bärande idéer och justeringar av förslag utifrån deras byggbarhet. Svaren från informanterna på frågor om arbetet med tävlingsförslagen ser ut så här:

- **Interna överväganden:** Vi ville vara med i tävlingen. Kontoret har som policy att delta i tävlingar och avsätter egna medel till tävlandet. Tävlingen är en speciell lek för oss.
- **Tid och resurser:** Vi gjorde en bedömning av risker och möjlighet till framgång och fann att tävlingen var tillräckligt intressant. På kontoret har vi arkitekter som är duktiga på att tävla och dom kunde frigöra tid för att arbeta med tävlingsuppgiften.
- **Kompetens och dialog:** Det var tre personer på kontoret som tog fram förslaget, två arkitekter och en landskapsarkitekt. Det är inte alltid som kunden vill betala för att vi ska kunna ha med en landskapsarkitekt i teamet. Vi hade hela tiden haft en dialog med kunden om inlämningskraven.
- **Arbetsfördelning och roller:** Kunden var med mycket i början av tävlingen. Vi hade en gemensam workshop i starten där vi besökte platsen och tog fram idéer till tävlingen. Vi gestaltade förslaget och kunden räknade på ytor, konstruktion och produktionskostnader. Hos kunden ingick deras projektledare och hållbarhetsspecialist i teamet, som i sin tur tog stöd av entreprenadsidan.
- **Styrning och satsning:** Kunden bidrog med styrdokument och hade med en expert på hållbarhet i tävlingen, men det är vi som tagit fram designen. Man spänner bågen lite extra för att kunna vinna. Tävlandet är en form av internutbildning. Dessutom finns ett stort marknadsföringsvärde. Vinster i tävlingar lägger vi ut på vår hemsida.

Arbetat startar med att företagen bildar ett designteam för att sedan skapa en gemensam målbild som utgångspunkt för gestaltningen av tävlingsförslaget. Tillgången till kompetens styr arbetet på ett övergripande plan. I den konkreta sammansättningen av designteamet är det särskilt behovet av två kompetenser vid sidan om arkitekter som informanterna lyfter fram för tävlingarna i Kinna, Mellbystrand och Varberg: landskapsarkitekter och hållbarhetsspecialister. Flera informanter uppger att arkitektkontoret har arkitekter som specialiserat sig på tävlingar. Att ta fram tävlingsförslag är en arbetsprocess som inbegriper analyser av tävlingsprogram, workshops med beställare för idéutveckling och prioriteringar av hållbarhetskrav.

Svaren förmedlar bilden av designteam med roller som förslagsställare, granskare och beslutfattare. Arkitektkontoren kommer med förslag och redovisar gestaltade lösningar på uppgiften. Byggaktören bestämmer val av stomme, material och kalkylerar förslagen med hänsyn till deras byggbarhet. Utifrån dessa roller bearbetas tävlingsförslaget i en dialog mellan parterna. I ett fall har kunden haft en extra tydlig roll i tävlingen genom egna styrdokument och experter på hållbarhet. För övriga informanter framträder framtagningen av tävlingsförslaget som ett resultat

av designdialoger med genomgångar av tävlingsprogram, utbyte av idéer och prioriteringar bland hållbarhetskraven.

Gestaltningsskriterier

I skriften *Politik för gestaltad livsmiljö* (2018) sammanfattar Kulturdepartementet regeringen ambitioner. Arkitektur, form och design ska tas tillvara, spridas och utvecklas till nytta och glädje i samhället. Kommunernas bidrag till politiken visar sig i tävlingarna som mål för gestaltningen, kriterier som grund för utvärderingen av tävlingsförslag och som inlämningskrav för designteamen. I samtliga tre tävlingar ingår gestaltningen som ett centralt krav för bedömning av tävlingsförslag. Det var förväntat. I Kinnatävlingen svarar arkitektur för 30% av värdet. Juryn ska bedöma förslagen utifrån ett gestaltningsskriterium som är indelat i fem kategorier: 1) *Bärande gestaltningssidé och koncept*; 0-3 poäng, 2) *Identitetsskapande arkitektur*; 0-3 poäng, 3) *Samspel mellan funktioner*; 0-3 poäng, 4) *Byggnadskropparnas placering, volym och skala*; 0-3 poäng, samt 5) *Materialval, försättning och omsorg om detaljer*; 0-3 poäng. Förslag med god gestaltning kan erhålla maximalt 18 poäng av juryn. Programmet redovisar i detta fall en detaljerad uppsättning av måttfasta gestaltningsskriterier som juryn får svårt att tillämpa i mötet med tävlingsförslagen.

Gestaltningsskriteriet i Mellbystrandtävlingen består av en lista med 18 punkter. Exempel på uttryck för gestaltning i denna lista är krav på att bostadshusen ska uppföras i 2-4 våningar och variera i utförande, volym, material och kulör. Fasaderna ska vara i trä med en färgskala som knyter an till områdets karaktär. Mot Kustvägen önskas takfönster eller takkupor. Bebyggelsen vid torget ska ha en bottenvåning med lokaler som vid behov kan omvandlas till bostadsändamål. Gestaltningen ska bedömas utifrån en skala på 1-5 poäng som går från 'mycket dåligt' till 'mycket bra'. Poängen ska summeras och juryn får sedan göra en samlad bedömning. Gestaltningsspörsmålen ska dock prioriteras vid utvärderingen av förslagen.

Gestaltning är i Varbergstävlingen ett kriterium som omfattar fyra kategorier: 1) *Byggnadernas kvaliteter*, 2) *Kvartersgårdar*, 3) *Platsens själ* och 4) *Kvarter med aktiva fasader*. Alla fyra uttryck för gestaltning är lika mycket värda i programmet. Kategorierna är uppdelade i underrubriker. I byggnadernas kvaliteter ingår till exempel aspekter som omsorg i detaljer, originalitet, ändamålsenlighet och funktion. Skalan för betygssättningen är 1-3 poäng. Det finns ingen närmare beskrivning av poängsummans betydelse för valet av vinnare. Juryn ska göra en helhetsbedömning vid sammanvägningen av förslagets arkitektoniska kvaliteter.

Intervjupersonerna ger följande svar på frågorna om gestaltningen:

- **Framtidsorientering:** Vi ser oss som samhällsbyggare och det kändes viktigt att få vara med och gestalta den nya stadsdelen. Tävlingen utvecklar morgondagens stad och det är en intressant uppgift för oss. Staden kommer sannolikt att växa och det kommer nog att finnas avsättning för bostäderna.
- **Vision och ambition:** Vi har haft stort fokus på gestaltningsspörsmålen vid utvecklingen av förslaget. Vår uppgift är att svara på frågeställningarna i programmet och kommunen ville

väldigt mycket i tävlingen. Vi försökte hålla fast i helhetstänkandet i vår vision och visa upp pedagogiken i förslaget.

- **Känsla och bärande idéer:** Vi ville använda stål och plåt i förslaget som referenser till platsens historia. Samtidigt försökte vi få en känsla av vad kommunen ville med tävlingen. Vi satsade på bo-lokaler i området för att skapa flexibilitet. Det fanns också gestaltningsidéer i programmet som vi kunde omarbota på ett kreativt sätt i tävlingen till ett bo-stadsperspektiv på uppgiften.
- **Bostadskvaliteter:** Förslaget kombinerar bra lägenheter med utsikt, takterrass och en tilltalande gård. Det var upp till oss att satsa på ett urval av kvaliteter som vi tyckte var bra. Vi kan rita förslag som ligger på rätt nivå. Gestaltningen refererar till platsens historia. Vi gjorde en omfattande presentation av förslaget i text, illustrationer och skisser som förklarade hur vi såg på gestaltning och hållbarhet.
- **Landskap och värden:** Vi jobbade en hel del med vattenhanteringen, som är en väsentlig del av de blå-gröna värden som tas upp i tävlingsprogrammet. Vi tar vi hand om dagvatten genom växtbäddar, regngårdar och sedum på taken, som kopplas till ekosystemtjänster.

Informanterna ger få konkreta svar på gestaltningsfrågorna utan tar upp mål, ambitioner, idéer och generella kvaliteter vid utformningen av tävlingsförslagen. Svaren förmedlar visioner på kommande bostadsmiljöer i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Gestaltningsfrågorna representerar arkitektkontorens kärnkompetens. Avsaknaden av fördjupade svar från informanterna är därför något förvånande, inte minst med tanke på att gestaltning och hållbarhet stod i centrum för tävlingarna. Det finns heller ingen kritik mot hur gestaltningsfrågorna presenteras och poängsätts i tävlingsprogrammen. Gestaltningen framträder i stället som en given utgångspunkt för arbete med tävlingsförslagen.

För att få en tydligare bild av gestaltningsfrågorna måste man titta på förslagen. Designteamens lösningar är visualiserade modeller som visar hur tävlingstomterna kommer att se ut om vinnande förslag uppförs som planerat. Sett ur denna synvinkel producerar markanvisningstävlingarna kunskap av framtiden med stöd av design. Inlämningskraven i programmen talar om vad designteamen ska redovisa, vilka ritningar och illustrationer som ska ingå i tävlingsförslaget och deras detaljeringsgrad. Därtill kommer information om företagen. Kommunen har möjlighet att kvalitetssäkra implementeringen av vinnande kvaliteter i förslagen genom tydliga krav i markanvisningsavtal, marköverlåtelseavtal, detaljplaner och bygglovsgranskningar.

Hållbarhetskriterier

Hållbarhet är ett övergripande mål för arkitektur och byggande som återfinns på hemsidor publicerade av regering, statliga myndigheter, kommuner och företag. Begreppet inbegriper frågor om klimatavtryck (Gerhardsson et al, 2020), miljömärkning och certifiering av projekt och företag, t ex Svanmärkning. 2022 införde regeringen krav på klimatdeklarationer. Syftet är att minska byggsektorns klimatpåverkan. Enligt lag (2021:787) om klimatdeklaration för byggnader ska en klimatdeklaration redovisas inför kommunens beslut om byggstart. Deklarationen

ska även skickas till Boverket. Den ska innehålla information om CO2-utsläpp, råvaruförsörjning, tillverkning, transporter och installationer m.m. 2021 svarade bygg- och fastighetssektorn för 21% av Sveriges totala utsläpp av växthusgaser.⁹

Social, ekologisk och ekonomisk hållbarhet ingår som kriterium för bedömningen av förslag i samtliga tre markanvisningstävlingar. I Kinnatävlingen som motsvarar hållbarhet 30% av värdet, vilket är samma procentsats som för gestaltning. Arrangören delar dock ut något fler poäng för hållbarhet, som i tävlingsprogrammet är indelat i tre kategorier: 1) *Social hållbarhet*; 0-9 poäng, 2) *Ekonomisk hållbarhet och innovation*; 0-9 poäng, och 3) *Ekologiskt hållbarhet*; 0-15 poäng. Juryn kan tilldela ut maximalt 33 poäng för sättet som designteamen svarar på hållbarhetsfrågorna i tävlingsförslaget.

I Mellbystrandtävlingen anger arrangören bara kortfattat att hållbarhet är ett av tre kriterier för utvärderingen av förslag. Skalan är 1-5 poäng på samma sätt som för gestaltning. Den mest genomarbetade redovisningen av hållbarhet finns i Varbergtävlingen. Arrangören har i detta fall tagit fram ett särskilt hållbarhetsprogram för tävlingen med fördjupad information om tävlingsuppgiften. I tävlingsprogrammet är begreppet hållbarhet indelat i fyra grupper: 1) *Social hållbarhet*, 2) *Ekonomisk hållbarhet*, 3) *Ekologiskt hållbarhet* och 4) *Innovation*. Kategorierna för hållbarhet är indelade i en serie underrubriker som ska belönas i en skala med 1-3 poäng. Den sammanlagda poängsumman bildar underlag för efterföljande helhetsbedömning av förslagen.

Intervjuerna gjordes 2021 innan lagen om klimatdeklarationer trädde i kraft 2022-01-01. Frågorna fokuserade på hur ekologisk hållbarhet och social hållbarhet omvandlats till lösningar i tävlingsförslagen. Informanterna svarar så här:

- **Kompetens och kommunikation:** Vi har ett särskilt kompetensområde på kontoret som handlar om hållbarhet och vi försöker ligga längst fram i utvecklingen, men satsningar i projekt är väldigt beroende av kundens krav. Vi försöker hålla workshops för att få kunden att välja hållbara material/lösningar. I tävlingen har vi använt vår checklista för att i ett tidigt skede göra avvägningar och enkla analyser av klimataspekter.
- **Styrning och beslut:** Det var kunden som bestämde byggsystem och materialval. Vi kunde inte påverka hållbarhetsfrågorna så mycket som vi önskade. Byggaktören hade sin egen avdelning för hållbarhet och vi fick ett dokument om deras klimatanpassning att jobba efter i tävlingen.
- **Ömsesidiga ambitioner:** Byggaktören var inte rädd för att lyfta fram hållbarhetsfrågorna utan tryckte på och hade egna idéer om vad som skulle göras i tävlingen såsom korta transporter och återanvändning av material. Samtidigt har vi en egen vilja och vi försöker hålla workshops för att få kunden att välja hållbara material och miljövänliga lösningar.
- **Klimatberäkningar:** I tävlingsförslaget står att klimatberäkningar ska göras. Men det blir extra arbete utan praktisk nytta eftersom vi inte vet vilka material som ingår i förslaget i ett

så här tidigt skede. Hållbarhetskraven gör att arbetsuppgifter riskerar att försvinna från arkitekter och bli en uppgift för tekniska konsulter.

- **Klimatdeklaration:** Vi har inte haft upp frågan om klimatdeklaration i tävlingen. Det är för tidigt att ta upp och redovisa CO₂-utsläpp i markanvisningstävlingar. Frågan kommer upp senare vid projektering och byggande. Men om kommunen ställt krav på klimatdeklaration så skulle vi ha redovisat klimatavtrycket i förslaget. Nu är det upp till tävlande företag att redovisa klimatpåverkan. Vi har precis börjat arbeta med klimatdeklarationer och vill integrera klimatavtrycken i våra system.
- **Certifiering av hållbarhetsfrågor:** Den ekologiska hållbarheten i förslaget handlar om att tillämpa Svanen som miljösystem. Vi pratade med kunden om att tillämpa träbyggnadsteknik, men förslaget ska byggas med 'ekologisk' betong. Hållbarhetsaspekterna är kalkylerade av kunden. Solceller på taket är placerade mot gården. Allt som utlovas i förslaget ska kunna genomföras.
- **Träbjälklag kontra betongstomme:** Vi var inne på att bygga bostäderna i trä, men så blev det inte utan byggaktören valde en stomme med "biobetong". Jag försökte få kunden att bygga med trästomme för att reducera CO₂-utsläppen. Det gick inte. Trä på utsidan av huset är främst en estetisk och arkitektonisk fråga – inte teknisk. Det är bjälklagen i trä som är den svåra punkten som vi koncentrerade på oss på i tävlingsförslaget.

Arbetet med social hållbarhet i tävlingarna kommenteras så här:

- **Lägenheter och upplåtelseform:** När det gäller social hållbarhet så blir det möjligt att attrahera nya grupper av boende till området genom kravet på hyresrätter. Lägenheterna varierar i storlek för att passa till olika typer av boende.
- **Överkomlig hyra:** De sociala delarna i hållbarhetskraven ska genomföras med investeringsstöd. Bostäderna får överkomliga hyror, som är kalkylerade och redovisade i tävlingsförslaget.
- **Social hållbarhet:** Sociala dimensioner har utvecklats starkt under senare år. Social hållbarhet är i tävlingen kopplat till upplåtelseformer i kvarteret och utformningen av gårdar, variation på lägenhetstyper och ekonomisk status hos hyresgäster.

Social hållbarhet ses som en komplex fråga med olika uttryck. Informanternas svar på hållbarhetsfrågorna speglar skillnader i roller och ansvar mellan arkitektkontor och byggaktörer. Ekonomisk hållbarhet är ett bedömningskriterium som till skillnad mot ekologisk hållbarhet överläts till byggföretagen att besvara i tävlingarna. Ekonomin i förslaget får inga närmare kommentarer av arkitekterna utan tillhör byggaktörernas ansvarsområde.

Informanterna ser sig som en drivande aktör i teamet som försöker övertyga byggaktören att välja trästommar och miljövänliga material. En del arkitekter noterar med gillande att deras

kund har höga ambitioner och efterfrågar ekologiskt hållbara lösningar. Några byggaktörer håller dock emot och vill inte lova för mycket i tävlingen. Beslut om byggsystem och material styrs av ekonomiska kalkyler. Byggföretaget måste kunna hålla utlovad hållbarhet eftersom kommunen kan komma att föra in kvaliteterna i avtal som reglerar genomförandet av vinnande förslag.

Det är inget designteam som på eget initiativ redovisar klimatdeklarationer. Klimatpåverkan behandlas på ett översiktligt sätt i tävlingsförslagen. Intervjuerna genomfördes på hösten 2021 innan upprättandet av klimatdeklarationer blev ett lagkrav, varför några team kunde antas vilja testa förslagens klimatavtryck i tävlingen inom ramen för kraven på ekologisk hållbarhet. Men så är inte fallet. Enligt informanterna saknas färdiga verktyg och processer för redovisning av klimatpåverkan i tidiga skeden. Utveckling pågår. Avsikten är att arkitektkontorens digitala processer ska kunna användas för presentation av klimatdata. För att klimatdeklaration ska upprättas i tävlingsförslag måste arrangören ställa kravet i tävlingsprogram. Några informanter tror att tävlingen ligger i ett alltför tidigt skede för att krav på klimatdeklarationer ska få önskad effekt.

För informanterna handlar social hållbarhet om upplåtelseformer, lägenheter, hyresnivå och gårdsmiljöer. I Kinna och Varberg efterfrågar tävlingsarrangören bostäder med både hyresrätt och bostadsrätt. I Mellbystrand ska bostäderna upplåtas med hyresrätt. Att införa lägenheter med hyresrätt i områden som domineras av bostadsrätt och småhus med äganderätt ses här som ett uttryck för social hållbarhet och mångfald. Enligt informanterna kan arkitekturen bidra till social hållbarhet på två grundläggande sätt; dels genom att utforma gårdsmiljöer som stödjer sociala aktiviteter och dels genom att ta fram lägenheter som passar till en variation av hushåll.

Cirkulära processer

Cirkulära processer i arkitektur och byggande inbegriper återanvändning av designkoncept och återbruk av byggvaror (Lüdeke-Freund, Gold & Bocken, 2018). Cirkulär ekonomi definieras av Ellen Macarthur Foundation (2015) som verksamheter som återställer design och som syftar till att hålla produkter, komponenter och material på högsta möjliga användbarhet och värde. Det finns inga uttryckliga krav på cirkulära lösningar i programmen till tävlingarna i Kinna och Mellbystrand. Här är det i stället designteamen som på egen hand föreslår återbruk av material. I Varbergtävlingen efterfrågar däremot arrangören förslag som främjar cirkularitet. Enligt programmet vill arrangören att byggnaderna i området ska medverka i en cirkulär omställning av samhället ”*som är nödvändig för att klara jordens resurser*” (Tävlingsprogram, s 40). Informanterna problematiserar begreppet. Cirkularitet i förslagen handlar inte bara om återbruk av byggmaterial och tillgång till rum som ska underlätta en hållbar livsstil. Även återanvändning av idéer, designelement och principlösningar kan ingå i begreppet. Så här svarar informanter på frågor om cirkularitet i tävlingen:

- **Demontering:** Vi har med ”design för demontering” vid utvecklingen av landskapet i förslaget för att möjliggöra beläggning med återvunnen granit.
- **Idéer och koncept:** Vi har kunnat återanvända idéer från andra projekt i tävlingen. Platsen är unik, men förslaget går ut på att kombinera kommunens önskan om variation på be-

byggelsen och göra en sammanhållen lösning med stöd av erfarenheter från andra uppdrag. Tidigare projekt bilda en kunskapsbas som vi återanvänder och implementerar i förslaget som idéer om hållbarhet, energisystem och blå-gröna perspektiv.

- **Principer och designelement:** Vi har återanvänt planlösningar från tidigare bostadsprojekt. Vi har utgått från en måttsatt modell som tagits fram på kontoret. Lägenhetsdisposition bygger på kända principer tillämpade i ett nytt sammanhang. Hustyperna är nya och anpassade till platsen, men vi har återanvänt designelement från andra bra projekt som utgångspunkt för planlösningar och volymer i tävlingsförslaget.
- **Delningsekonomi och lokaler för återbruk:** Ett kompletterande sätt att se på återanvändning av material i byggnader är att koppla cirkulära processer till delningsekonomi, att verksamheter och boende delar på funktioner. Och vidare: Vi har jobbat med den cirkulära ekonomin i förslaget. Hela bottenvåningen består av lokaler för affärsverksamhet och sociala aktiviteter. Boende har tillgång till rum för att kunna dela på tillgångar genom återbruk i stället för att slänga saker.
- **Återanvändning av byggmaterial:** Tävlingsförslaget innehåller återvunnet tegel och material för isolering. Förslaget att återanvända tegel kom från oss. Återanvändning av cellulosaisolering i förslaget kom från byggföretaget.
- **Brist på cirkulära processer:** Än så länge har vi inte testat cirkulära processer i någon större skala. Det var ingen stor sak i tävlingen. Vi pratade med kunden om att återanvända tegel. Men det kostar mer än att köpa nytt. Kunden var inte med på det. Kommunen måste ställa kravet. Om kommunen efterfrågat cirkulära lösningar så skulle både vi och kunden jobbat med frågan i tävlingen.

Informanternas svar visar att finns tre olika slag av cirkulära processer i tävlingsförslagen som går från återbruk av material och designelement till utformning av rum med funktioner som ska bidra till en effektivare resursanvändning under förvaltningsskedet. Cirkularitet uppfattas, för det första, som en uppgift för arkitekter och byggherrar. Typiska uttryck i detta fall för cirkulära processer är återbruk av byggmaterial i arkitektur och byggande. Cirkulära lösningar kan både vara egna initiativ hos företagen och resultat av krav i tävlingsprogram. Frivilligt återbruk av material begränsas av höga kostnader, vilket i sin tur påverkas av bristande tillgång till lokala leverantörer av återvunnet material. Tydliga krav från kommuner ser informanterna som en drivkraft i arbetet med cirkulära lösningar. Kommunernas beslut om rivningslov behöver samordnas med återbruk av byggmaterial.

För det andra ses cirkulära processer som en angelägenhet för förvaltare, boende och verksamheter som hyr lokaler i husen. Cirkularitet ses som en aktivitet som förverkligas i användning och fastighetsförvaltning. Designteamens uppgift i detta synsätt är att i tävlingsförslagen ge rum för cirkulära processer, gemensamma funktioner och kollektiva tjänster. I visionen ingår att målgruppen för tävlingsförslaget både sorterar sopor och delar på tillgångar lokalt för att minska förbrukningen av ändliga resurser.

För det tredje finns det cirkulära processer som är typiska moment i arkitektarbetet. Att återanvända gestaltningsidéer och att anpassa designelement till tävlingstomten och dess förutsättningar är en uppgift som ingår i arkitekternas världsbild. Principer och typlösning ska passa på platsen. Det är en bärande tanke inom arkitektur. Så till exempel vill arrangören av tävlingen i Varberg att förslagen fångar platsens själ. Att ta tillvara, anpassa och bearbeta lösningar på designproblem från andra uppdrag är en typisk form av erfarenhetsåtföring och kunskapsanvändning som praktiseras i projektorganiserade produktionsprocesser.

Innovation

Begreppet innovation definierar OECD (2018) som en vara eller tjänst som är ny eller betydligt förbättrad. Innovationens nyhetsvärde innehåller ett spektrum av aspekter. OECD redovisar fyra typer av innovationer: produktinnovation, processinnovation, marknadsföringsinnovation och organisationsinnovation. Begreppet har efterhand utvidgats till att omfatta sociala innovationer och hållbara innovationer (Gustafsson & Netz 2018; Algeheds, Eneqvist, Jensen & Löof, 2019). I samtliga tre tävlingsprogram hoppas arrangören att designteamerna svarar på utmaningarna med innovativa lösningar. Men begreppet har ingen närmare förklaring i programmen. Designteamerna får göra sina egna tolkningar av önskemålen. I Kinnatävlingen är *"innovation och teknologi"* ett bedömningskriterium som går under hållbarhet (Tävlingsprogram, s 23). Arrangören av Mellbystrandtävlingen efterfrågar *"hållbara innovationer"* och *"innovativa sätt"* som främjar biologisk mångfald och en hållbar dagvattenhantering (Tävlingsprogram, s 5).

Det tydligaste uttrycket för önskan om innovativa lösningar finns i Varbergtävlingen. Här är innovation ett självständigt kriterium i utvärderingen av tävlingsförslagen. Enligt programmet har kommunen *"löpande arbetat med att främja innovation och för att skapa mod för att testa nya tekniker, förhållningssätt och samarbeten."* (Tävlingsprogram, s. 40) Arrangören ser arbetet med innovationer som ett sätt att bidra till en hållbar stad. Enligt tävlingsprogrammet har kommunen för avsikt att prioritera innovativa sätt att hantera social, ekologisk och ekonomisk hållbarhet i förslagen.

Innovationer är i tävlingen en angelägenhet för både arrangören och designteamerna. Arrangören lägger grunden för nya och kreativa lösningar i tävlingsprogrammet. Juryn har i uppgift att identifiera innovativa lösningar. Designteamerna ska ta fram förslag som svara på tävlingens behov av nytänkande. Informanterna lyfter fram följande uttryck för innovationer:

- **Innovationer som arbetsprocess:** Det finns innovativa inslag i arbetssättet som inte syns i gestaltningen. Så till exempel har förslaget tagits fram av två olika kontor i företaget. Arbetssättet var nytt. Så har vi inte jobbat tidigare i tävlingar.
- **Innovation som samordning av aktörer:** Det innovativa i tävlingsförslaget var att vi kunde sprida utvecklingsarbetet till flera företag med ansvar för arkitektur, byggande, ekonomi och göra hyresavtal för planerade verksamheter i huset. Det var ett arbetssätt som krävde samordning av personer, kompetens och företag, vilket kan ses som en innovation i tävlingen.

- **Innovation som koncept:** Vi har flera goda lösningar i förslaget, men frågan är i vilken grad som de är innovationer. Jag tror att byggherren tyckte att förslaget med kompislägenheter och bo-appar var innovativa lösningar. Konceptet med en gemensam gård, ytor och gemensamma funktioner är innovativt i tävlingsförslaget.
- **Ny tillämpning av känd teknik i landskap:** Vi lade ett tätskikt i botten på sektionen och rening av vatten via biokol. Vårt förslag till lösning på vattenfrågan var ny för byggherren. Det finns ingen annan innovation i förslaget. Tävligen bemannades på vanligt sätt med stöd av spetskompetens på kontoret. Dagvattenhanteringen och bassänger i landskapet är de mest innovativa inslagen i tävlingsförslaget
- **Trapphus som social loop:** En innovativ lösning i tävlingsförslaget är utformningen av trapphus, som är gemensamma för lägenheter med hyres- och bostadsrätt. För att minimera risken med att upplåtelseformerna blir segregering har vi utvecklat idén om den ”sociala loopen”, även den inte fått tydliga uttryck i gestaltningen.

Informanternas övergripande uppfattning om tävlingen som verktyg för utveckling av innovativa lösningar i arkitektur låter så här:

- **Tävlingen som ökade ambitioner:** Det är nog riktigt att tävlingen ger möjlighet till kreativitet och nytänkande. Det finns en slags pedagogik i tävlingen som gör att kunden gärna vill visa sina ambitioner och testa nya saker. Man anstränger sig lite extra och satsar för att kunna vinna. Tävlingen skapar ett driv som får våra kunder att spänna bågen och framhäva det unika i förslaget.
- **Innovation som respons på krav:** Jag är säker på att tävlingar kan driva innovationer i arkitektur som nya tekniska lösningar, funktioner och materialval. Men då måste kommunen vara tydlig i tävlingsprogrammet så att vi vet vad som efterfrågas och hur innovationsgraden i förslagen kommer att utvärderas. Kommunen måste lära sig att ställa krav på innovationer i arkitektur och bygga upp sin kompetens på området.
- **Tävlingen mellan idé och verklighetsförankring:** Jag tycker att tävlingen lockar fram nytänkande och innovativa lösningar. Det gäller att hitta en idé och presentera den på ett intressant sätt. Tävlingar är mer idémässiga än vanligt uppdrag, som har en tydlig verklighetsförankring. Vi sporras av konkurrensen i tävlingar, men det gäller ju att inte göra luftslott och drömhus, utan förslaget ska gå att genomföra och då måste vi ha kunden med oss på lösningen

Informanterna förmedlar två delvis motsatta bilder av tävlingen som verktyg för utveckling av innovativa lösningar. På den ena sidan finns försiktigheten hos informanterna att peka ut innovativa lösningar i de egna tävlingsförslagen. Begreppet uppfattas som oklart och mångtydigt. Få konkreta exempel på innovationer i tävlingen tas upp av informanterna. Ur denna synvinkel framträder tävlingarnas innovativa förmåga som överdriven. På den ena sidan finns en stark tilltro till tävlingens generella förmåga att bidra till nytänkande och kreativitet. Konkurrensen

sporrar designteamen. Arkitekter och byggherrar satsar lite extra i tävlingar jämfört med andra uppdrag. Företagen investerar i egna resurser för att kunna ta fram vinnande förslag. Tävligen både lockar och utmanar designteamen. Några informanter ser nya samarbetsformer och tillämpningar av känd teknik i ett nytt sammanhang som ett uttryck för innovation.

Kommunen ses inte som en innovativ aktör i tävlingarna i Kinna, Mellbystrand och Varberg. Ingen av informanterna uppfattar planeringen och genomförandet av tävlingar som innovativ process. Det faktum att arrangören lägger grund för innovationer i tävlingsprogrammet leder i stället till önskan om tydligare krav, att kommunen förklarar hur begreppet innovation ska förstås och tillämpas i tävlingen. Informanter vill att arrangören klargör vilka typ av innovativa lösningar som efterfrågas. Innovationer ses som svar på inlämningskrav i tävlingen. Det är en syn på innovationer som strider mot den klassiska tävlingsidén, att arrangörer genom tävlingar kan få nya idéer och överraskande förslag som inte kan förutses och därför inte heller är möjliga att specificera i tävlingsprogram.

Designteamen hänvisar till begreppet innovation i förslagen som ett sätt att möta arrangörens önskemål. Önskan om innovationer finns med i samtliga tre tävlingsprogram, men det är tydligast i Varbergtävlingen. Här har arrangören som inlämningskrav att designteamen ska redovisa innovationer i tävlingsförslagen. Begreppet ingår dessutom som ett självständigt kriterium för utvärdering av förslagen. Svaren från designteamen är presentationer av koncept, idéer och helhetslösningar. Innovationer visar sig främst i sättet som designteamen arbetar med tävlingsförslagen – inte i första hand nya lösningar på gestaltungsproblem. Innovation framträder i stället som ett perspektiv som ligger inbäddat i tävlingsförslaget.

Referenser

Andersson, J.E. och Rönn, M. (2012). *Entreprenadtävling i Karlskrona, en utvärdering av prekvalificeringen*. Stockholm: TRITA-ARK-Forskningspublikationer 2012:2 ISSN 1402-7453.

Attoe, W. (1978). *Architecture and Critical Imagination*, New York: John Wiley & Sons.

Algeheds J, Eneqvist E., Jensen C & Löf J (2019) *Innovation och stadsutveckling. En forskningsantologi om organiseringsutmaningar för stad och kommun*. Stockholm: Mistra Urban Futures, RISE Vinnova.

Brinkmann, S. & Kvale, S. (2005) CONFRONTING THE ETHICS OF QUALITATIVE RESEARCH, *Journal of Constructivist Psychology*, 18:2.

Brummett, B. (2019). *Techniques of Close Reading*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

Bubshait, A, A, & Farooq, G. (1999). Team Building and Project Success. *Cost Engineering*, No 7.

Ceasar, C., Karlbro, T., Lind, H. (2013). *Bäste herren på täppan? En ESP-rapport om bostadsbyggande och kommunala markanvisningar*. Rapport till Expertgruppen för studier i offentlig ekonomi 2013:1. Stockholm: Regeringskansliet.

Cross, N. (1992). Design Ability, *Nordic Journal of Architectural Research*, No 4.

Cuff, D. (1992). *Architecture: The story of Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.

Ellen MacArthur Foundation (2015): *Potential for Denmark as a circular economy. A case study from delivering the circular economy*. Ellen Macarthur Foundation. Cowes.

Drake, J. (1979). The Primary Generator and the Design Process, *Design Studies*, No 1.

Gerhardsson, H., Lindholm, C. L., Andersson, J., Kronberg, A., M Wennesjö, M. and Shadram, F. (2021). *Transitioning the Swedish building sector toward reuse and circularity*, IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 588.

Groat, L. & Wang, D. (2002). *Architectural Research Methods*. Canada: John Wiley & Sons.

Gustafsson F. & Netzi, A. (2018). *Social innovation i Sverige – en kartläggning av ekosystemet för social innovation*. Stockholm: Vinnova.

Hansson, M. (1988). *Förenklat byggande inom kv Sjövik, Norra Gullviksborg i Malmö, utvärdering 11*. Malmö: Fastighetskontoret.

Hodder, I. (2000). The interpretation of documents and material of culture. In Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (Eds), *Handbook of qualitative research*, Second edition. USA: Sage Publications, Inc.

Herrnstein Smith, B. (2016). What is "Close Reading"? A Century of Method in Literary Studies, *Minnesota Review*, Issue 87.

Johansson, R. (2000). Ett bra fall är ett steg framåt. Om fallstudier, historiska studier och historiska fallstudier, *Nordic Journal of Architectural Research*, No 1-2.

Krippendorff, K. (1989). Content Analysis. In Barnouw, E., Gerbner, G., Schramm, W., Worth, T.L. & Gross, L. (Eds.), *International encyclopedia of communication*. New York, NY: Oxford University Press.

Klein, C. et al (2009). *Does team building work?* Small group research. Publicerad online. Nedladdad 2022-06-25: https://www.researchgate.net/profile/Deborah-Diazgranados/publication/220030881_Does_Team_Building_Work/links/542ebc4b0cf27e39fa96401b/Does-Team-Building-Work.pdf

Lag om kommunernas bostadsförsörjningsansvar, SFS 2000:1383.

Lag om riktlinjer för kommunala markanvisningar, SFS 2014:899.

Lag om klimatdeklarationer för byggnader, SFS 2021: 787.

Lipstadt, H. (2010) Experimenting with The Experimental Tradition 1989-2009: On competitions and Architectural Research, In M. Rönn, R. Kazemian & J.E. Andersson (Eds), *The Architecture Competition*. Latvia: Axl Books.

Lunander, A. och Andersson, A. (2004). *Metoder vid utvärdering av pris och kvalitet i offentlig upphandling. En inventering och analys av utvärderingsmodeller inom offentlig upphandling*, Konkurrensverkets rapport 2004:1

Lundequist, J. (1992). Om designteorins uppkomst, *Nordic Journal of Architectural Research*, No 4.

Lüdeke-Freund, F., Gold, S. & Bocken, N. M. P. (2018). A Review and Typology of Circular Economy Business Model Patterns, *Journal of Industrial Ecology*, No 1.

Politik för gestaltad livsmiljö, (2008). Stockholm: Kulturdepartementet, KU 18:05

Regeringen, (2020). *Grön återhämtning ska ta Sverige ur dubbla kriser*. Offentliggjort 14 september. Stockholm.

Regeringen, (2020). *Uppdrag att främja klimatpåverkan vid offentlig upphandling av bygg-, anläggnings och fastighetsentreprenader*. Stockholm.

Rowley, J. (2012). Conducting research interviews, *Management Research Review*, No. 3/4, 2012.

Rönn, M. (2012). *Prekvalificering – arkitekttävling vs markanvisningstävling*. TRITA-ARK-Forskningspublikationer 2012:3, KTH/Arkitektur.

Svensson, C. (2009). Speaking of Architecture. A study of the jury´s assessment in an invited competition, *Nordic Journal of Architectural Research*, No 1-2.

The Oslo Manual. GUIDELINES FOR COLLECTING AND INTERPRETING INNOVATION DATA. OECD & Eurostat, Fourth Edition. Paris/Luxembourg <http://www.stats.gov.cn/english/pdf/202010/P020201012342666850167.pdf>

Teece, D. J. (2012), Business Models, Business Strategy and Innovation, *Long Range Planning*, No 45.

¹ Se: <https://www.boverket.se/sv/samhallsplanering/bostadsmarknad/bostadsforsorjning/kommunernas-verktyg/mark/>

² Varberg kommun begränsar användningen av direktanvisning. Enligt antagen *Markanvisningsplan för bostäder 2019-2023* får direktanvisning enbart förekomma om byggherren ska uppföra hyresrätter eller en speciellt efterfrågad alternativ boendeform. Också Marks kommun har begränsat direktanvisningar i sin policy från 2019. Enligt policy får direktanvisning ske ”när en intressent har idéer som är nyskapande eller unika, när efterfrågan på marken är låg eller när byggherren vill bebygga på egen fastighet...” (*Riktlinjer för kommunal mark, markanvisning och exploateringsavtal*, Samhällsbyggnadsförvaltningen, Marks kommun, s. 7)

³ Enligt *Laholms kommuns riktlinjer för markanvisning och exploatering* använder kommunen direktanvisning och markanvisningstävling/anbud vid tilldelning av mark till företag. Marks kommun har inte heller någon begränsning i sin policy för direktanvisning av kommunal mark.

⁴ Tävlingsreglerna finns på Sveriges Arkitekters hemsida: <https://www.arkitekt.se/tavlingar/om-tavlingar/tavlingsregler/>. Tävlingsreglerna är utarbetade och godkända av följande företrädare för arrangörer och organisationer som representerar de tävlande. **Arrangörer:** Byggherrarna, Sveriges Kommuner och Landsting, Fastighetsägarna, HSBs Riksförbund, Riksbyggen, SABO, Sveriges Byggindustrier, Elektriska Installatörsorganisationen EIO, Svensk Ventilation, Isolerfirmornas Förening, Kyl och värmepumpföreningen, VVS Företagen, Trafikverket, Fortifikationsverket, Luftfartsverket, Statens Fastighetsverk, Statens Konstråd. **Tävlande:** Sveriges Arkitekter, STD Svenska Teknik och Designföretagen, Sveriges Designer, Konstnärernas Riksorganisation (KRO), Svenska Byggingenjörers Riksförbund (SBR), Samhällsbyggarna.

⁵ Marknadspriset på marken i tävlingsprogrammet i Kinna varierar från 800-1000 SEK per kvm BTA för hyresrätter. Priset för bostadsrätter varierar från 1100-1300 SEK kvm BTA.

⁶ Priset på marken i tävlingsprogrammet är 2 200 SEK per kvm BTA för hyresrätter. För bostadsrätter är priset 7000 SEK per BTA med ett tillägg på 2000 SEK per kvm för kajnära läge.

⁷ Marks kommun informerar enbart om vilka företag som är byggherrar när vinnande tävlingsförslag presenteras på hemsidan. Se: <https://www.mark.se/bygga-och-bo/tomter-och-bostader/vinnande-bidragen-kv-folkskolan/>.

Laholms kommun informerar däremot om vilket arkitektkontor som ingick i designteamen när vinnaren presenteras på hemsidan: Se: <https://www.laholm.se/nyheter/vinnaren-utsedd--sa-blir-mellbystrands-centrum/>

⁸ Byggherrar inbegriper i detta fall bygg- och fastighetsföretag med projektveckling.

⁹ Se: <https://www.boverket.se/sv/byggande/hallbart-byggande-och-forvaltning/miljoindikatorer---aktuell-status/vaxthusgaser/#:~:text=Bygg%20och%20fastighetssektorn%20sva-rade%202019, stora%20utsl%C3%A4pp%20utomlands%20genom%20importvaror.>

Bilaga: Intervjufrågor

Deltagare:

Företag:

Forskare:

Tävling/Arrangör: Mark kommun, Laholms kommun, Varbergs kommun

Kort presentation av forskare och FoU-projektet

1. Markanvisningstävlingen i Kinna, Mellbystrand, Varberg

- **Information:** Hur fick du information om tävlingen i X och vem kontaktade dej och ditt företag om medverkan?
- **Utmaning:** Fanns det något i tävlingen/tävlingsuppgiften som du fann särskilt intressant, spännande eller utmanande?
- **Tävlingsprogrammet:** Vad anser du om tävlingsprogrammet inklusive kompletterande dokument? (tydligt? svårtolkat? alltför omfattande?)
- **Avsikter och förutsättning:** Anser du att kommunens syfte, mål och förutsättningar för tävlingen var tillräckligt bra redovisade för tävlingsuppgiften i X?
- **Inlämningskraven:** Anser du att inlämningskraven i tävlingsprogrammet var tydliga och lätta att förstå eller var alltför oklara och svårtolkade?
- **Bedömningskriterier:** Anser du att bedömningskriterierna i tävlingsprogrammet var välformulerade och lämpliga att lägga till grund för tävlingsförslagen i X?
- **Val av vinnare:** Anser du att juryns rangordning, bedömning och val av vinnare speglar tävlingsförslagets kvaliteter på ett rättvisande sätt? Är juryförfarandet är ett bra och säkert sätt för bedömning av alternativa lösningar?
- **Juryledamöter:** Anser du att juryn var sammansatt på lämpligt sätt och ledamöter hade en för uppgiften lämplig kompetens (behövs externa experter, politiker och synpunkter från medborgare)?
- **Implementering:** Hur upplever du genomförandet av tävlingsförslaget i X. Kan kvaliteterna i tävlingsförslaget upprätthållas eller uppstår nya hinder och svårigheter under genomförandet?

2. Hållbarhet och klimat

Affärsmodell: Vilka affärsmässiga steg har ditt företag tagit i tävlingen som X kommun arrangerade? På vilket sätt bidrar tävlingsförslaget i X till utvecklingen av affärsmodeller som främjar hållbarhet och klimatanpassning?

Metod- och teknikutveckling: På vilket sätt har ditt företag arbetat med metod- och teknikutveckling i arbetet med hållbara lösningar och klimatanpassningar som tillämpats i tävlingsförslaget i X? (FoU, experiment/ test, utbildning, samarbetspartner, krav på leverantör/material m.m.)

Klimatanpassning: På vilket sätt har planeringen, utformningen och genomförandet av tävlingsförslaget i X tagit hänsyn till klimatpåverkan i samhällsbyggandet?

Klimatdeklarationer: Har designteamet arbetat med klimatdeklarationer som beskriver tävlingsförslaget i X och dess klimatpåverkan?

Cirkulära principer och processer: På vilket sätt ingår cirkulära principer och processer i tävlingsförslaget i X? I vilken grad har idéer om återvinning och återanvändning prövats av designteamet i tävlingsförslaget

Certifiering för miljö: Vilka system för certifierade av arbetet med hållbarhet och klimat har ditt företag? Hur har det påverkat arbetet med tävlingsprojektet i X?

3. Strategiska processer

- **Överväganden:** Vilka överväganden ligger bakom valet att delta i tävlingen i X som arrangerades av X kommun? Vad var avgörande för ditt företag?
- **Designteamet:** Vem tog initiativ till att skapa ett team av professionella aktörer för arbetet med tävlingsförslaget i X?
- **Risker och möjligheter:** Hur såg du och ditt företag på möjligheten till framgång i tävlingen i X respektive kostnader för utvecklingsarbetet? Hur många konkurrerande förslag förväntas? Hur bedömdes chansen till vinst?
- **Fördelningen av kostnader:** Hur har kostnaderna för utvecklingen av tävlingsförslaget i X fördelats mellan företagen i designteamet?
- **Kunskap och kompetens:** Vilken typ av kompetens såg du som särskilt viktig när designteamet bildades med målet att utveckla vinnande förslaget i X?
- **Återanvändning av lösningar:** I vilken grad kan du och ditt företag dra nytta av och återanvända lösningar som tagits fram för tävlingsprojektet i X?
- **Nyttor:** Vilka nyttor, värden, vinster och fördelar anser du att ditt företag har fått genom arbetet med tävlingsförslaget i X?

4. Innovationer i arkitektur och byggande

- **X kommun:** Har du sett något innovativt i sättet som X kommun planerade och organiserade tävlingen i X, utformade tävlingsprogrammet, bedömde förslagen i tävlingen eller implementerade vinnande lösning?
- **Innovation i tävlingsprogrammet:** Hur ser du på målen om nytänkande och önskan om innovativa lösningar i tävlingsprogrammet?
- **Innovativa uttryck i tävlingsförslagen:** Hur tycker du att nytänkande och innovationer kommer till uttryck i arbetet med tävlingsförslaget i X?
- **Innovationstyper:** Vilka typer av nytänkande och innovationer finns i tävlingsförslaget i X?
- **Tävlingen som verktyg för nytänkande:** Anser du att markanvisningstävlingen i X (plats) som X kommun arrangerade har fungerat som ett verktyg för kreativt och nytänkande och främjat utvecklingen av innovativa lösningar? Vad i tävlingen har i så fall bidragit till kreativitet, nytänkande och innovation?