



INSTITUTIONEN FÖR TILLÄMPAD IT

Forskning, praktik och marknad i samspel:

Venture Design Research

Johan Magnusson

Andreas Nilsson

Forskningskonsortiet för Digital förvaltning

Swedish Center for Digital Innovation

Institutionen för Tillämpad IT

Göteborgs universitet

Sammanfattning

Denna rapport presenterar Venture Design Research (VDR)¹ som ett angreppssätt där akademisk forskning och kommersiell praktik medvetet och öppet samverkar i ett gemensamt s.k. ”venture”. Utgångspunkten är att många samhällsutmaningar både är forskningsmässigt intressanta och marknadsmässigt underbetjänade. Samhället och användarna har tydliga behov av fungerande digitala lösningar, samtidigt som forskning ofta stannar vid analys och publicering utan att tas hela vägen till varaktig tillämpning.

I VDR möts forskare och ett praktikbolag som utvecklar och säljer kommersiell mjukvara. I rapportens exempel är detta bolag Dimatech AB. Forskarens motiv är att bedriva klinisk och programmatisk forskning med långsiktig samhällseffekt. Praktikbolagets motiv är att utveckla kommersiellt hållbara lösningar för marknader som är tydligt underbetjänade, där etablerade leverantörer inte möter användarnas faktiska behov. Dessa motiv är två sidor av samma helhet och förenar samhällsbehov, användarbehov och marknadsmöjlighet.

VDR organiseras genom fyra återkommande faser: Hack, Launch, Grind och Scale. I Hack identifierar forskare och praktikbolag gemensamt ett problem som är relevant för både forskning och marknad. I Launch etableras en första kommersiell lösning som samtidigt fungerar som forskningsinstrument. I Grind byggs uthållighet, kvalitet och förtroende genom faktisk användning. I Scale möjliggörs bredare spridning, vidareutveckling och samhällseffekt. VDR gör den kommersiella dimensionen explicit och synlig, vilket skapar legitimitet snarare än misstänksamhet.

¹ För en djupare beskrivning, se https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-93979-2_11

Innehållsförteckning

1. Bakgrund.....	4
1.1. Forskningens traditionella logik och dess begränsningar	4
1.2. Effektproblemet: från publicering till faktisk användning.....	4
1.3. Designforskning som svar på relevansproblemet	5
1.4. Venture Design Research och dess grundprinciper	5
2. Process.....	7
2.1. Hack: formulera problemet och skapa en första användbar lösning	7
2.2. Launch: etablera användning, förtroende och legitimitet	7
2.3. Grind: uthållighet, stabilitet och fördjupning.....	8
2.4. Scale: spridning, vidareutveckling och samhällspåverkan.....	8
3. En illustration av VDR.....	10
3.1. Hack: från statligt uppdrag till gemensam problemformulering.....	10
3.2. Launch: från experiment till organiserat konsortium.....	10
3.3. Grind: uthållighet, stabilitet och analytisk fördjupning	11
3.4. Scale: breddning, legitimitet och långsiktig samhällseffekt	11
4. Avslutande reflektion	13

1. Bakgrund

1.1. Forskningens traditionella logik och dess begränsningar

Akademisk forskning inom informationssystem och angränsande områden har under lång tid organiserats kring projekt med tydliga avgränsningar i tid, empiri och problemformulering². Forskningsprocessen har ofta följt en sekventiell logik där ett kunskapsgap identifieras, data samlas in, analyser genomförs och resultat publiceras. När studien avslutas förväntas forskningsbidraget därefter tas upp av praktiken, exempelvis genom policyutveckling, konsultverksamhet eller teknisk implementering³.

Denna modell har varit framgångsrik när målet är teoretisk fördjupning och generaliserbar kunskap. Samtidigt har den visat sig ha tydliga begränsningar när forskningen förväntas bidra till faktisk och varaktig förändring i organisationer och samhälle⁴. Många studier producerar värdefulla insikter som aldrig omsätts i stabil användning. Lösningar demonstreras i pilotskala, rapporter läses men implementeras inte och artefakter avvecklas när projektmedel tar slut. Detta har lett till en återkommande diskussion om forskningens relevans, legitimitet och samhällseffekt⁵.

Utmaningen är särskilt tydlig i relation till komplexa och långsiktiga samhällsutmaningar såsom digital transformation, offentlig sektor, infrastruktur och styrning. Dessa problem är sällan möjliga att hantera inom ramen för ett enskilt projekt⁶. De kräver kontinuerlig anpassning, lärande och institutionalisering över tid. Trots detta har mycket forskning fortsatt att organiseras som tillfälliga interventioner snarare än som långsiktiga åtaganden med ansvar för fortsatt användning.

1.2. Effektproblemet: från publicering till faktisk användning

Ett återkommande problem i forskningslitteraturen rör glappet mellan forskning och praktik. Även när forskningen är rigorös och resultaten relevanta saknas ofta mekanismer som säkerställer att kunskapen faktiskt används, sprids och överlever i vardaglig praktik. Effekten förutsätts ofta uppstå efter forskningsprocessens slut, snarare än att vara en integrerad del av forskningsdesignen⁷.

Inom informationssystemforskning har detta ibland beskrivits som den sista forskningsmilen, där forskningen producerar kunskap men där steget från resultat till varaktig förändring lämnas öppet. Ansvar för implementering, finansiering, vidareutveckling och förvaltning hamnar utanför forskningsprocessen. När dessa förutsättningar saknas riskerar även välgrundade forskningsresultat att förbli teoretiska.

² <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2023.101805>

³ <https://doi.org/10.1080/07421222.2015.1094961>

⁴ <https://www.jstor.org/stable/26629717>

⁵ <https://doi.org/10.1111/isj.12197>

⁶ <https://doi.org/10.25300/MISQ/2021/15434.1.5>

⁷ <https://doi.org/10.1080/07421222.2015.1094961>

Samtidigt finns ett parallellt glapp på praktikens och marknadens sida. Organisationer och samhällsaktörer har tydliga behov av fungerande digitala lösningar på komplexa problem, men många av dessa behov tillgodoses inte av befintliga marknader. Problemen är ofta för tvärssektoriella, långsiktiga eller institutionellt inbäddade för att passa etablerade affärsmodeller. Resultatet blir marknader som är underbetjänade, trots att behoven är välkända och återkommande⁸.

1.3. Designforskning som svar på relevansproblemet

Mot denna bakgrund växte designforskning fram som ett alternativ till mer observerande och förklarande forskningsansatser. Inom design science research⁹ och senare action design research¹⁰ flyttas fokus från att enbart beskriva verkligheten till att aktivt utforma och pröva artefakter som adresserar identifierade problem. Forskare engagerar sig i att bygga modeller, metoder, system eller verktyg som utvärderas i relation till både teoretiska och praktiska kriterier.

Designforskning har bidragit med viktiga metodologiska verktyg för att kombinera vetenskaplig stringens med praktisk relevans¹¹. Samtidigt har även designforskning ofta bedrivits i projektform, där artefakten betraktas som färdig när studien avslutas. Frågor om långsiktig användning, spridning, förvaltning och affärsmässig bärkraft har ofta hamnat utanför analysen. Resultatet har blivit fungerande prototyper och lokala lösningar, men med begränsad systemisk effekt¹².

1.4. Venture Design Research och dess grundprinciper

Venture Design Research (VDR)¹³ tar sin utgångspunkt i dessa begränsningar och bygger vidare på designforskningens grundidéer, men med ett tydligt skifte i fokus. I stället för att se artefakten eller interventionen som forskningens huvudsakliga resultat betraktar VDR en levande verksamhet, ett venture, som den centrala forskningsenheten. Detta venture formas genom ett medvetet samarbete mellan två huvudsakliga parter: forskare och praktiker i form av ett bolag som utvecklar och tillhandahåller kommersiella lösningar.

I VDR har dessa parter olika men sammanlänkade motiv. Forskarens drivkraft är att utveckla kunskap genom kliniskt engagemang, longitudinell empiri och programmatisk forskning med ambition att bidra till långsiktig samhällseffekt. Praktikerns drivkraft, i form av ett bolag, är att identifiera och utveckla kommersiellt hållbara lösningar för marknader där behoven är tydliga men där existerande lösningar inte räcker till. Dessa marknader kännetecknas ofta av komplexa krav, fragmenterade användargrupper och avsaknad av färdiga standardlösningar.

⁸ <https://doi.org/10.1016/j.giq.2016.10.004>

⁹ <https://www.jstor.org/stable/43825912>

¹⁰ <https://www.jstor.org/stable/23043488>

¹¹ <https://10.48550/arXiv.2503.09466>

¹² <https://aisel.aisnet.org/cais/vol54/iss1/45/>

¹³ https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-93979-2_11

VDR bygger på fem övergripande principer. För det första är ansatsen pragmatisk¹⁴, där forskningens värde bedöms utifrån dess konsekvenser och nytta i praktiken. För det andra är den klinisk¹⁵, genom att kunskap utvecklas i direkt samspel med verkliga problem och faktisk användning. För det tredje är den programmatisk¹⁶, eftersom komplexa samhällsutmaningar kräver långsiktiga forsknings- och utvecklingsåtaganden snarare än isolerade projekt. För det fjärde är den transdisciplinär¹⁷, då digital innovation förutsätter samarbete mellan olika professioner, discipliner och institutionella logiker. Slutligen är den venture-baserad, vilket innebär att forskning och praktik organiseras kring en verksamhet som har kapacitet att bära, vidareutveckla och sprida lösningar över tid.

Genom dessa principer flyttar VDR fokus från forskning som avslutas vid publicering till forskning som fortsätter genom användning. Effekt ses inte som något som inträffar i efterhand, utan som något som medvetet designas, prövas och omförhandlas löpande genom samspelet mellan forskning, praktik och marknad.

¹⁴ Rorty, R., 1990. Objectivity, relativism and truth: Philosophical papers. Cambridge University Press, Cambridge.

¹⁵ Schein, E.H., 2008. Clinical inquiry/research, in: The SAGE Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice. Sage, New York, USA, pp. 266–279.

¹⁶ <https://doi.org/10.2307/20650304>

¹⁷ <https://doi.org/10.1016/j.oneear.2021.12.010>

2. Process

Att engagera sig i Venture Design Research (VDR) innebär inte att starta ett traditionellt forskningsprojekt, utan att initiera ett långsiktigt åtagande där forskning och praktik i form av ett bolag utvecklas tillsammans över tid. I många fall sker detta också i nära samspel med marknad och användare. Processen är avsiktligt utformad som en resa snarare än som ett linjärt projektflöde. Den präglas av återkoppling, omförhandling och gradvis fördjupning, snarare än av fasta leveranser vid förutbestämda tidpunkter.

Ett VDR-engagemang kan förstås genom fyra återkommande faser: Hack, Launch, Grind och Scale. Dessa faser ska inte läsas som ett strikt sekventiellt recept, utan som en orienteringsram som hjälper forskare och praktiker att förstå var i åtagandet de befinner sig, vilka frågor som är centrala och vilket ansvar som följer för respektive part. I varje fas samverkar forskare och praktikbolag utifrån olika roller, drivkrafter och ansvar, men med ett gemensamt mål om både kunskapsutveckling och varaktig användning.

2.1. Hack: formulera problemet och skapa en första användbar lösning

VDR-engagemanget börjar alltid i Hack-fasen och alltid i problemet, inte i lösningen. Här handlar det om att identifiera ett samhällsrelevant problem som upplevs som verkligt, kostsamt och återkommande i praktiken, och som samtidigt är teoretiskt intressant och under-utforskat. Problemen är ofta systemiska till sin natur och rör frågor om styrning, samordning, mognad, ansvarsfördelning eller långsiktig kapacitet snarare än isolerade tekniska funktioner.

I denna fas är forskarens roll att bidra med begrepp, perspektiv och analytiska ramar som gör det möjligt att formulera problemet på ett sätt som kan bäras över tid och studeras systematiskt. Fokus ligger inte på att definiera ett snävt forskningsgap, utan på att formulera ett problem som är tillräckligt robust för att motivera ett flerårigt forskningsprogram.

Praktikbolagets roll i Hack-fasen är att parallellt bedöma problemets relevans ur ett användar och marknadsperspektiv. Det handlar om att avgöra om problemet representerar ett område där behovet är tydligt men där befintliga lösningar är otillräckliga. Praktikbolaget bidrar med förståelse för användarnas vardag, organisatoriska begränsningar och tekniska möjligheter, samt med en tidig bedömning av om en lösning kan bli kommersiellt och organisatoriskt bärkraftig över tid.

Hack-fasen innefattar också forandet av ett litet kärnteam bestående av forskare och praktiker. Åtagandet är ofta informellt och bygger på gemensam ambition och förtroende snarare än detaljerade avtal. Kärnteamets uppgift är att gemensamt utforska problemets konturer, testa antaganden och börja skissa på möjliga angreppssätt. Detta sker ofta genom workshops, prototyper, enklare piloter eller manuella arbetssätt. Resultatet av Hack är inte en färdig lösning, utan en första användbar artefakt som är tillräckligt konkret för att börja användas och därmed generera både empiriskt lärande och marknadsinsikter.

2.2. Launch: etablera användning, förtroende och legitimitet

I Launch-fasen börjar den första lösningen användas i praktiken på ett mer systematiskt sätt. Fokus flyttas från gemensam utforskning till etablering av faktisk användning, förtroende och legitimitet. Det

är här som VDR-engagemanget blir synligt bortom kärnteamet, genom att fler organisationer eller fler delar av organisationen börjar använda lösningen.

För forskningen innebär Launch-fasen ett tydligare kliniskt engagemang. Lösningen fungerar nu som forskningsinstrument, där kontinuerlig användning genererar empiri som möjliggör fördjupad analys. Forskaren bidrar med tolkningar, jämförelser och teoretisk inramning, samtidigt som forskningsresultat börjar kommuniceras genom publikationer, presentationer och dialog med beslutsfattare. Forskarens legitimitet blir i denna fas en viktig resurs för både forskning och praktik.

För praktikbolaget innebär Launch-fasen ett ökat ansvar för produktifiering, leverans och tillgänglighet. Lösningen behöver fungera tillräckligt väl för att användas i vardagen, samtidigt som affärsmodell, prissättning och kundrelationer börjar ta form. Det som tidigare var ett experiment blir nu ett medvetet åtagande där bolaget investerar tid, resurser och förtroende i att bygga något som kan bära över tid.

I denna fas uppstår också behov av tydligare ramar kring ansvar, data, ägande och finansiering. Det som i Hack-fasen kunde hanteras informellt behöver nu börja formaliseras, både för att skydda forskningsintegritet och för att skapa stabilitet i den kommersiella verksamheten.

2.3. Grind: uthållighet, stabilitet och fördjupning

Grind-fasen kännetecknas av uthålligt arbete. Här skiftar fokus från nyutveckling till stabilitet, kvalitet och organisatorisk mognad. Lösningen blir en del av vardaglig verksamhet hos användarna, vilket ställer ökade krav på förvaltning, support, tillförlitlighet och kontinuerlig förbättring.

För praktikbolaget innebär Grind-fasen ett tydligt ansvar för drift, kundrelationer och affärsmässig hållbarhet. Lösningen behöver fungera konsekvent, även när användarnas förväntningar ökar och variationen i användningssituationer blir tydligare. Samtidigt prövas affärsmodellen i praktiken, där betalningsvilja, skalbarhet och långsiktig efterfrågan blir avgörande.

För forskningen innebär Grind-fasen möjligheten till fördjupning. Den kontinuerliga användningen genererar longitudinell empiri som möjliggör analyser över tid, jämförelser mellan organisationer och mer robust teoretisk utveckling. Samtidigt blir spänningar mellan forskningslogik och verksamhetslogik ofta tydligare i denna fas. Frågor om prioriteringar, tolkningar och tempo kräver aktiv hantering, tydlig rollfördelning och uttalade etiska principer.

Grind är ofta den mest krävande fasen för båda parter, men också den som tydligast skiljer VDR från projektbaserade angreppssätt. Det är här som långsiktig effekt antingen byggs genom uthållighet och samverkan, eller uteblir när engagemanget inte bär.

2.4. Scale: spridning, vidareutveckling och samhällspåverkan

I Scale-fasen möjliggör den ackumulerade användningen, empirin och legitimiteten både vetenskaplig och samhällelig breddning. Den etablerade lösningen används nu inte bara för sitt ursprungliga syfte, utan också för att identifiera nya problem, nya behov och nya möjligheter till vidareutveckling.

För praktikbolaget innebär Scale-fasen att lösningen kan spridas till fler organisationer och sammanhang, ofta genom nätverk, imitation och referenser snarare än genom traditionell implementering. Affären stabiliseras och möjliggör fortsatt investering i utveckling och kvalitet.

För forskningen innebär Scale-fasen att nya forskningsspår växer fram ur den samlade erfarenheten. Resultaten kan bidra till policyutveckling, standardisering och bredare teoretisk förståelse av de fenomen som studerats. Samverkan mellan forskning och praktik fördjupas snarare än avslutas.

Scale markerar inte ett slut, utan en ny stabilitet. Ett VDR-engagemang avslutas i regel inte, utan fortsätter så länge problemet är relevant och samarbetet bär. Just i denna öppenhet ligger både styrkan och kravet i Venture Design Research: att acceptera osäkerhet, men också att ta gemensamt ansvar för det som sätts i rörelse.

3. En illustration av VDR

Forskningskonsortiet Digital Förvaltning växte inte fram som ett planerat forskningsprogram i traditionell mening. Det tog i stället form genom en serie sammanhängande åtaganden där akademisk forskning och kommersiell praktik gradvis flätades samman i ett gemensamt venture. I efterhand kan utvecklingen förstås som ett tydligt exempel på Venture Design Research, men vid starten fanns varken en uttalad metod eller en färdig organisationsform. Det som fanns var ett samhälleligt problem, ett begränsat mandat och en gemensam ambition hos både forskare och praktikbolag att arbeta kliniskt och långsiktigt.

3.1. Hack: från statligt uppdrag till gemensam problemformulering

Arbetet tog sin början i Hack-fasen genom ett statligt uppdrag med syfte att undersöka förutsättningarna för en mer sammanhållen digital förvaltning. Uppdraget omfattade analys av den offentliga sektorns digitala mognad samt förslag på former för styrning och utveckling. Redan i detta tidiga skede blev det tydligt att problemet inte handlade om enskilda IT system eller brist på teknik, utan om avsaknaden av gemensamma begrepp, överblick och långsiktiga strukturer för lärande.

Forskarens roll i denna fas var att formulera problemet på ett sätt som gjorde det både analytiskt greppbart och relevant över tid. Fokus låg på att förstå digital mognad som ett organisatoriskt och institutionellt fenomen snarare än som en teknisk fråga. Problemet var både praktiskt och teoretiskt. Det saknades etablerade modeller som fungerade i vardaglig användning, samtidigt som forskningsfältet präglades av fragmenterade och svåröversatta ramverk.

När det stod klart att uppdragets ambition inte kunde mötas genom en traditionell rapport initierades ett samarbete med ett praktikbolag med erfarenhet av att utveckla digitala lösningar för offentlig sektor. Praktikbolagets roll i Hack-fasen var att bedöma problemets relevans ur ett användar- och marknadsperspektiv. Bedömningen var att behovet var tydligt, återkommande och brett, samtidigt som marknaden saknade fungerande och långsiktigt hållbara lösningar. Problemet bedömdes därmed vara ett typiskt exempel på en underbetjänad marknad.

Ett litet kärnteam formades bestående av forskare, utvecklare från praktikbolaget och representanter från ett fåtal offentliga organisationer i rollen som användare. Tillsammans började man översätta den teoretiska förståelsen av digital mognad till något som faktiskt gick att använda i vardagen. Arbetet präglades av förhandling mellan akademisk precision och användbarhet samt mellan forskningslogik och organisatorisk verklighet. Resultatet blev en första enkel digital lösning som möjliggjorde självskattning och gemensam reflektion kring digital mognad. Lösningen var tillräckligt konkret för att börja användas och därmed generera både empiriskt material och marknadsinsikter.

3.2. Launch: från experiment till organiserat konsortium

När den digitala lösningen började användas av fler organisationer tog arbetet steget in i Launch-fasen. Det som tidigare varit ett gemensamt experiment inom ett begränsat kärnteam började nu fungera som en delad resurs. Användande organisationer började jämföra resultat, ställa frågor om tolkningar och efterfråga stöd för att arbeta vidare med sina identifierade utmaningar.

För forskningen innebar Launch-fasen ett tydligare kliniskt engagemang. Lösningen fungerade nu som forskningsinstrument och genererade kontinuerlig empiri genom faktisk användning. Forskarens roll var att analysera mönster, utveckla begrepp och kommunicera resultat i både akademiska och praktikorienterade sammanhang. Forskarens legitimitet blev i denna fas en viktig resurs för att skapa förtroende för både problembild och metod.

För praktikbolaget innebar Launch-fasen ett ökat ansvar för produktifiering, leverans och tillgänglighet. Lösningen började erbjudas som kommersiell mjukvara, med tillhörande stöd och vidareutveckling. Praktikbolaget investerade i att göra lösningen stabil nog för vardaglig användning, samtidigt som affärsmodell, prissättning och kundrelationer började ta form.

I takt med detta formaliserades samarbetet. Forskningskonsortiet Digital Förvaltning etablerades som en struktur för långsiktigt engagemang där deltagande organisationer bidrog till och drog nytta av gemensam kunskapsutveckling. Avtal kring data, roller och finansiering etablerades för att skydda både forskningsintegritet och kommersiell verksamhet. Launch-fasen markerade därmed övergången från ett informellt samarbete till ett gemensamt åtagande med tydliga roller.

3.3. Grind: uthållighet, stabilitet och analytisk fördjupning

Efter etableringen gick konsortiet in i Grind-fasen. Fokus försköts från att få fler organisationer att testa lösningen till att säkerställa kvalitet, stabilitet och organisatorisk mognad. Den digitala lösningen blev en återkommande del av verksamheten hos användarna, vilket ökade kraven på förvaltning, support och tillförlitlighet.

För praktikbolaget innebar Grind-fasen ett tydligt ansvar för drift, kundrelationer och affärsmässig hållbarhet. Lösningen behövde fungera konsekvent över tid och i olika organisatoriska kontexter. Samtidigt prövades affärsmodellen i praktiken genom betalningsvilja och långsiktig efterfrågan.

För forskningen innebar Grind-fasen en möjlighet till fördjupning. Den ackumulerade empirin gjorde det möjligt att identifiera återkommande mönster bortom den ursprungliga mognadsfrågan. Analysen visade att många organisationer delade utmaningar kopplade till överblick över digital infrastruktur och styrning av utvecklingsportföljer. Dessa insikter hade varit svåra att nå utan långvarig användning och kontinuerlig datagenerering.

I stället för att behandla dessa resultat som fristående forskningsbidrag valde forskare och praktikbolag att bygga vidare på den etablerade strukturen. Nya digitala verktyg utvecklades för att stödja inventering av digital infrastruktur och transparens i utvecklingsportföljer. Varje ny lösning byggde på samma grundprinciper om kontinuerlig användning, återkommande reflektion och integration mellan forskning och praktik.

3.4. Scale: breddning, legitimitet och långsiktig samhällseffekt

I sitt mogna skede tog konsortiet steget in i Scale-fasen. Den samlade användningen, empirin och legitimiteten möjliggjorde både vetenskaplig och samhällslegitimerad breddning. Forskningsprogrammet expanderade genom att nya doktorander och forskare knöts till konsortiet, ofta i upplägg där de verkade i nära samspel med praktikbolaget och användande organisationer.

För praktikbolaget innebar Scale-fasen att lösningarna kunde spridas till fler organisationer och sammanhang. Spridningen skedde genom nätverk, referenser och imitation snarare än genom traditionell implementering. Den kommersiella verksamheten stabiliserades och möjliggjorde fortsatt investering i utveckling och kvalitet.

Forskning bedrevs nu inte vid sidan av verksamheten, utan genom den. De digitala verktygen fungerade både som praktiskt stöd för organisationerna och som forskningsinstrument. Offentliga organisationer deltog inte enbart som studieobjekt, utan som aktiva medskapare av både problemformuleringar och lösningar. Spänningar uppstod kring tolkningar, prioriteringar och ansvar, men dessa hanterades genom öppenhet och kontinuerlig dialog och blev därmed en del av forskningsprocessen.

I efterhand framstår Forskningskonsortiet Digital Förvaltning som ett tydligt exempel på hur Venture Design Research möjliggör långsiktig samhällseffekt genom samverkan mellan forskning och kommersiell praktik. Inte genom enskilda projekt eller punktinsatser, utan genom att etablera ett venture där kunskapsproduktion, användning och marknad samutvecklar över tid. Det är i denna kontinuitet och i det gemensamma ansvarstagandet som Venture Design Research tar sin mest konkreta form.

4. Avslutande reflektion

Venture Design Research utmanar etablerade föreställningar om hur forskning, praktik och kommersiell utveckling kan och bör organiseras. I stället för att behandla forskning och tillämpning som separata faser som följer på varandra, utgår VDR från att långsiktig samhällseffekt uppstår genom ett gemensamt åtagande där akademisk forskning och kommersiell praktik samverkar över tid genom ett venture. Denna utgångspunkt innebär ett tydligt brott med projektlogik och med antagandet att effekt kan lämnas åt senare aktörer att realisera.

En central konsekvens av VDR är att den kommersiella dimensionen görs explicit. Lösningar utvecklas och tillhandahålls av ett bolag som verkar på marknadsmässiga villkor, med ansvar för produktutveckling, leverans, förvaltning och långsiktig bärkraft. Detta är inte ett sidospår till forskningen, utan en förutsättning för att lösningar ska kunna överleva, spridas och utvecklas efter den initiala forskningsinsatsen. Genom att tala öppet om affärsmodeller, prissättning och marknadslogik minskar risken för otydlighet kring roller och motiv, vilket i sin tur stärker både legitimitet och förtroende.

Samtidigt ställer VDR höga krav på forskningsintegritet. Forskaren är inte en konsult eller produktägare, utan ansvarar för problemformulering, analytisk stringens och teoretisk utveckling. Den kliniska närheten till praktiken innebär inte att forskningsrollen upplöses, utan att den utövas i ett sammanhang där kunskap prövas genom faktisk användning. Detta kräver tydliga överenskommelser kring data, tolkning och publicering, samt en medveten hantering av intressekonflikter som kan uppstå i samspelet mellan forskning och kommersiell verksamhet.

För praktikbolaget innebär engagemang i VDR ett åtagande som sträcker sig bortom traditionell produktutveckling. Bolaget investerar tid, resurser och kompetens i att arbeta med problem som är komplexa, långsiktiga och ofta institutionellt inbäddade. Drivkraften är att adressera marknader som är underbetjänade, där användarnas behov är tydliga men där etablerade lösningar saknas eller är otillräckliga. Genom samverkan med forskning får praktikbolaget tillgång till begrepp, analyser och långsiktig förståelse som annars är svår att utveckla inom ramen för kortsiktiga affärscykler.

Användarna, ofta offentliga organisationer, har i VDR en annan roll än praktikbolaget men är lika centrala för helheten. De deltar inte enbart som mottagare av lösningar, utan som aktiva medskapare genom återkommande användning, reflektion och återkoppling. Det är genom deras dagliga arbete som både forskningen och den kommersiella utvecklingen får sitt empiriska och praktiska fäste. Detta innebär samtidigt ett ansvar för användarna att delta långsiktigt och att bidra till lärande, snarare än att betrakta lösningen som ett färdigt svar på ett avgränsat problem.

Venture Design Research är därmed varken en metod som kan tillämpas mekaniskt eller en neutral samverkansform utan konsekvenser. Det är ett krävande angreppssätt som förutsätter transparens, uthållighet och ömsesidigt ansvarstagande mellan forskning och praktik. När dessa förutsättningar är uppfyllda erbjuder VDR dock ett sätt att förena vetenskaplig kvalitet, kommersiell realism och långsiktig samhällsnytta på ett sätt som få andra forskningsansatser möjliggör.

I denna mening representerar VDR inte bara ett sätt att bedriva forskning, utan ett sätt att ta ansvar för det man sätter i rörelse. Genom att integrera kunskapsproduktion, användning och marknad i ett

gemensamt venture skapas förutsättningar för forskning som inte avslutas vid publicering, utan fortsätter genom användning och utveckling över tid.

Göteborg 2025-12-28

Johan Magnusson

Andreas Nilsson