

## KAPITTEL 7

# Fra medvirker og medforsker til ung sosial entreprenør

*Aina Landsverk Hagen og Sara Berge Lorenzen*

Arbeidsforskningsinstituttet (AFI), OsloMet – storbyuniversitetet

– Jeg har lyst til å starte en trafikkskole, sier Fahim. Det er første dagen av en ni ukers lang workshop-serie med AFI og Tøyen Unlimited og vi har akkurat spurt de 20 påmeldte ungdommene om de allerede har noen ideer de vil jobbe med. Fahim er den eneste som rekker opp hånda. Han reiser seg opp og forteller de andre at han vil gjøre det enklere og billigere for ungdom på Bjørndal å lære seg å kjøre bil. Ideen om å starte en trafikkskole var grunnen til at han meldte seg på kurset. De andre ungdommene sier de har meldt seg på enten fordi kurset hørtet gøy ut, fordi de ville påvirke og lære om sosialt entreprenørskap eller fordi de kjente bydelsvertene som rekrutterte.

Hvordan får man ungdom til å engasjere seg i medvirkning på planer, reguleringer eller utbygging som det tar årevis å få ferdigstilt? Hva gjør man med de ideene som ikke «passer inn» i det aktuelle medvirkningsarbeidet eller hos den aktøren som har ansvar for å gjennomføre medvirkning? Basert på datamateriale fra et samarbeid med ulike ideelle organisasjoner og kommunale bydelsadministrasjoner i Oslo kommune, har vi testet ut hvordan vi kan støtte unge til å selvstendig videreutvikle ideer de får gjennom voksen-initierte medvirkningsprosesser, med mål

Sitering: Hagen, A. L. & Lorenzen, S. B. (2021). Fra medvirker og medforsker til ung sosial entreprenør. I A. L. Hagen & B. Andersen (Red.), *Ung medvirkning: Kreativitet og konflikt i planlegging* (Kap. 7, s. 147–171). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.150.ch7>  
Lisens: CC BY-NC-ND 4.0

om å etablere sosiale virksomheter i eget nabolag. Vi ser at ved å gi handlekraft direkte til ungdommene gjennom mulighetene sosialt entreprenørskap byr på, også gjør at de blir inkludert videre i bydelens mer langvarige prosesser med å utvikle tilbud til lokal ungdom. Erfaringene fra dette utradisjonelle samarbeidet har også tydeliggjort behovet for oss forskere å *tenke* annerledes rundt relasjonen mellom medvirkning i kommunale prosesser, medforskning og sosialt entreprenørskap med fokus på nabolagsutvikling. Idéskapingen til den unge lokalbefolkningen kan potensielt gi økt sosial bærekraft sett som sosial rettferdighet, inkludering i demokratiske prosesser og styrking av folks rett til byen (Andersen & Skrede, 2017), samt likeverdig fordeling av velferdssamfunnets ressurser (Haukelien et al., 2011). I dette kapittelet vil vi derfor også presentere skissen til en modell for innovasjonsdrevet medvirkning og nabolagsorientert idéutvikling, som tar ungdom som kunnskaps- og initiativrike medborgere på alvor. Den bygger videre på medvirkningspyramiden som ble introdusert i kapittel 1.

Vi har jobbet med å utforske rommet for ung idéutvikling i flere kommuner og bydelene Grünerløkka, Vestre Aker, Østensjø, St. Hanshaugen og Alna i Oslo kommune, gjennom prosjektet *Et sted å være ung: Metoder og rammeverk for innovativ medvirkning ved utvikling og etablering av ungdomssteder* (UngHus). Men det var erfaringene vi gjorde gjennom samarbeidet med sosial entreprenørskaps-organisasjonen Tøyen Unlimited, som styrket en antagelse vi har hatt gjennom vårt arbeid med medvirkning og medforskning. Vi designet og gjennomførte ideprosesser med ungdom og unge voksne i Bjørndal i bydel Søndre Nordstrand gjennom høsten 2020 og vinteren 2021. Antagelsen vår var at medvirkning ofte blir gjort punktvis, og det er vanskelig å bygge et engasjement som kan vare over tid dersom det kun handler om å svare ut en bestilling fra voksne beslutningstakere. Når ungdom «eier» dataene og kunnskapen selv, fordi de har vært med å produsere dem eller bygger på erfaringsbasert kunnskap fra egen oppvekst i et nabolag, er det kortere vei til at de ser løsninger som de selv kan ta initiativ til – gjennom for eksempel å starte opp sosiale bedrifter eller finne ut hvilke typer jobber eller utdanning de ønsker å satse på. Tøyen Unlimited har nettopp dette som utgangspunkt for sitt arbeid; å støtte lokale sosiale

entreprenører som kommer med en visjon om å styrke eget nabolag, heller enn å starte foretak der overskuddet går tilbake til entreprenøren. Vi argumenterer til slutt i kapittelet for at denne modellen/samarbeidsformen kan bidra til å redusere unges medvirkningstrøtthet, slik Matthews mfl. argumenterer:

Hvis unge ikke får selvtilitt på at deres meninger blir behandlet med respekt og seriøsitet, vil de fort bli motløse og avvise medvirkningsprosessen som ineffektiv, med alle de implikasjonene det har for deres tillit til demokratiske prosesser etterhvert som de blir voksne. (1998, s. 24, egen oversettelse)

Dette kapittelet har som overordnet mål å skissere opp et framtidig forsknings- og utviklingsfelt, som en sammensmelting av perspektiver og metodikk fra samfunnsvitenskapelig medforskning som på engelsk kalles *citizen social science* og sosialt entreprenørskap med nabolagsfokus, koblet på rettighetsperspektivet som ligger til grunn for medvirkning og medborgerskap som politisk ambisjon (Lundy et al., 2011). Medforskning, eller *citizen social science*, kan defineres bredt som «befolkningens frivillige deltagelse i den vitenskapelige prosessen» (Hecker et al., 2018), mens sosialt entreprenørskap handler om å starte opp sosiale foretak der målet er å bidra til å løse sosiale utfordringer (UN, 2020, s. 1–2).

Det er behov for teori- og konseptutvikling både innenfor sosialt entreprenørskap (UN, 2020) og *citizen social science*-feltet (Hecker et al., 2018), og vi vil her skissere noen retninger en slik utvikling kan ta. Det blir stadig større bevissthet rundt behovet for å gå sammen om og å jobbe transdisiplinært på tvers av academia og praksisfelt (Fokdal et al., 2021) for å løse komplekse samfunnsproblemer (Andersen et al., 2021; Sis.net, 2017), som for eksempel unges arbeidsledighet, klimautfordringer, urbanisering, fattigdom og diskriminering. Vi vil gjennom beskrivelser av flere idéprosesser på Bjørndal, brette ut hvordan en slik sammenfiltrering av medforsker, medvirker og sosial entreprenør-rollen kan gi det vi kaller *tykk medvirkning* (se kapittel 2) og være et svar på hvordan ungdom selv kan utforske og utøve innflytelse og medborgerskap i møte med komplekse utfordringer i eget nærmiljø. Under vil vi beskrive prosessen som utledet til denne metodiske nytenkingen, identifisere de viktigste

driverne og barrierene for et slikt utviklingsarbeid og til slutt diskutere hvordan konseptet kan brukes og overføres til andre settinger der idéarbeid med unge er etterspurt, også utover målrettet medvirkning i voksenstyrte prosesser.

## Bydelsverter og ungdomsforum på Bjørndal

I Norge er det lovpålagt gjennom plan- og bygningsloven (2008) at planleggere skal høre på barn og unge i saker som gjelder dem. Rikspolitiske retningslinjer for barn og planlegging (1995) utdyper dette, mens FNs barnekonvensjon (Barnekonvensjonen, 1989) går enda et skritt lenger i å understreke at barn og unges innspill skal tillegges behørig vekt. Det er siden 2019 lovpålagt at alle kommuner og fylker skal ha ungdomsråd som skal rådføres og kunne komme med innspill i utviklingsplaner på vegne av ungdom, og de fleste skoler har elevråd, som i noen grad konsulteres dersom skolen eller skoleområdet skal utbygges. Hver kommune eller bydel har også en såkalt Barnas representant, som har ansvar for å bringe inn barn og unges perspektiv i plansaker, uten politisk prosess. Disse formelle strukturene har sin funksjon, men kan i mange tilfeller skjule at flertallet av barn og unge *ikke* medvirker på systematiske måter inn i eget lokalsamfunn. Mye medvirkning som inkluderer barn og unge foregår punktvis og er lite koordinert, slik at læringen og kunnskapsutvekslingen mellom barn og voksne blir sporadisk og mangelfull. Det er også overraskende lite rom for kreativ utforskning og selvstendig idéutvikling, ut over selve medvirkningsoppdraget unge blir introdusert for.

De vanligste medvirkningsmetodene, som *Barnetråkk* og Ungdomskonferanse (se Hagen et al., 2016a for en gjennomgang), er designet for å tappe barn og unge for deres ønsker og behov, og fungerer ofte som en måte for arkitekter og planleggere å finne ut om det de har tenkt, tegnet og planlagt samsvarer med det barn og unge er opptatt av. Slik blir vokseninitiert medvirkning i praksis tilrettelagt for at barn og unge skal bekrefte hvorvidt det som allerede er tenkt (av voksne) også tar hensyn til denne gruppen, heller enn at barn og unge er delaktige i selve idéutviklingen av lokalsamfunnet de lever i. Når ungdommer får et

konkret oppdrag å medvirke gjennom, er det alltid et stort overskudd av ideer som ikke passer inn i den aktuelle planprosessen. Disse blir sjelden kanalisert videre til andre aktører, eller gjort noe med av de som har invitert ungdommene inn i medvirkning. Dette idésløseriet kjenner vi igjen fra andre bransjer, der det ikke jobbes kvalitativt godt og systematisk med å videreutvikle enkeltideer (Hagen & Tolstad, 2019). Vi ønsket derfor å utforske hvordan våre metoder og innsikter rundt kollektivt kreativt idéarbeid og medforskning kunne integreres i praksiser rundt å trene opp ungdom som sosiale entreprenører og bygge et støtteapparat rundt dem og ideene deres. Vi lurte på: Hva skal til for at barn og unges erfaringer og kunnskap blir omgjort til ideer, som igjen blir tatt på alvor av voksne, være seg lærere, bydelsansatte eller kommunale planleggere, slik at det potensielt kommer både de unge og nærmiljøet til gode?

Workshop-serien med lokal ungdom på Bjørndal ble gjennomført som en del av piloten «På like vilkår – et levekårsprosjekt i Bydel Søndre Nordstrand», et samarbeid mellom Redd Barna, bydelen og Ungdom & Fritid – landsforeningen for fritidsklubber og ungdomshus, inspirert av et pågående Redd Barna-prosjekt i Sverige (*On Equal Terms*). Målet med prosjektet var å etablere et aktivt ungdomsforum på Bjørndal der ungdom i alderen 13–19 år skulle kunne engasjere seg i nærmiljøet på egne premisser, samt bygge kompetanse som kan brukes i arbeidslivet eller til å starte opp egne bedrifter. Ungdomsforumet ble ledet av fem unge voksne (20–30 år) med tilknytning til Bjørndal, kalt bydelsverter. Bydelsvertene hadde en sentral rolle i gjennomføringen av prosjektet – de fikk grunnleggende opplæring i rettighetsperspektiver, rekrutterte og holdt kontakt med ungdommene som deltok. De hadde også en sentral rolle i fasiliteringen av workshopene, og var de som var tettest på ungdommenes idéutvikling.

Det ble totalt gjennomført ni workshoper á to timer. Fire av disse ble ledet av en forsker fra Arbeidsforskningsinstituttet (AFI) og hadde fokus på medforskning og medvirkning i nabolaget (i en modul kalt UngForsk), med metodikk som var basert på erfaringer fra innovasjonsprosjektet *Et sted å være ung* (UngHus). Fem workshoper ble ledet av Tøyen Unlimited der idéutvikling og sosialt entreprenørskap stod i sentrum, i en modul

vi kalte UngIdé. På grunn av restriksjonene knyttet til covid-19 høsten 2020 ble de seks siste verkstedene gjennomført digitalt. Workshop-serien ble avsluttet med en digital idéfest der ungdommene presenterte ideene sine for politikere, bydelsansatte, lokale innbyggere og representanter fra Redd Barna.

I den første delen av workshop-serien, som bygget på våre erfaringer med å gjøre unge til kompetente medforskere på utfordringer og behov i eget nabolag, kom ungdommene med innspill til bydelen om at de ønsket seg et sted å være. Dette innspillet valgte to grupper å jobbe videre med da de senere i workshop-serien ble introdusert for prinsippene rundt sosialt entreprenørskap som nabolagsutvikling. Begge gruppene utviklet hvert sitt konsept for et ungdomshus av ungdom for ungdom. En av gruppene ville bruke bydelens lokaler, den andre et tomt lokale i nærheten av en matbutikk. De to gruppene ville selv drifte tilbudet gjennom å ha en ungdomskafe der de ville selge mat og drikke. Ideen om karriere- og livsveiledning kom opp sent i workshop-serien, og var inspirert av innspill fra ungdommene rundt spesifikke behov de hadde. Tidlig i workshop-serien kom det nemlig fram at flere ungdommer ønsket seg en jobb og trengte hjelp med å skrive CV. En av ungdommene bygget videre på dette behovet og utviklet ideen om å tilby kurs i både karriereveiledning og andre ting ungdom trenger hjelp med generelt i livet.

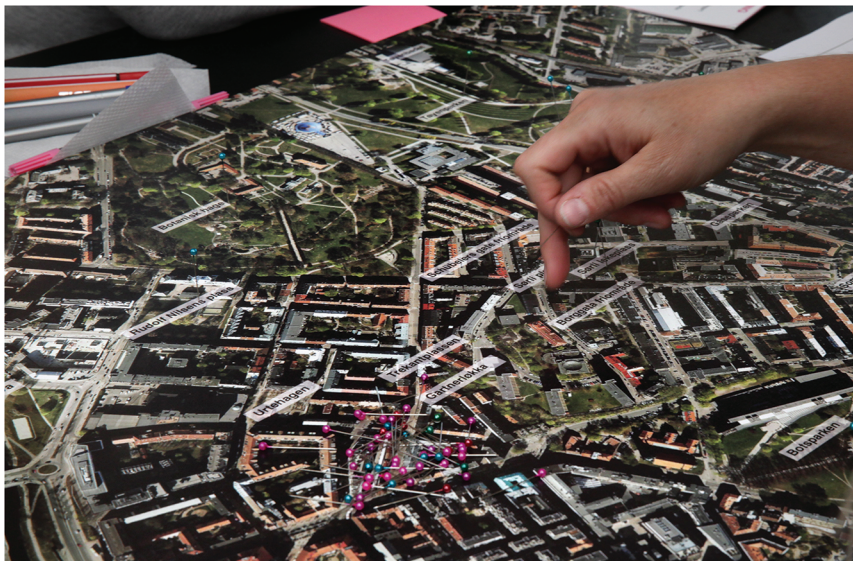
Etter idéfesten gjennomførte vi en evalueringssamtale med bydelsvertene, der en viktig tilbakemelding var at de synes det var fint å jobbe med oppgaver sammen i grupper. De opplevde at de yngre ungdommene følte seg trygge i gruppene og at det var gøy å jobbe sammen om noe. De syntes også det var spennende å lære nye metoder, og de likte spesielt godt å registrere hvordan ungdom bruker nærområdet på kart. De påpekte at det var en fin måte å bli kjent på, samtidig som de fikk en oversikt over hvor man kan gjøre ting annerledes. Da de kartla nærområdet ble det tydelig at ungdommene på Bjørndal mangler et sted å være, en utfordring som ble tatt med inn i idéprosessen. Under vil vi presentere disse verktøyene for kollektiv idéutvikling, kart som stedsbasert idéverktøy og assosiasjonskort som verktøy for undring, før vi setter disse inn i en større sammenheng og tydeliggjør koblingen mellom kollektiv

kreativitet, sosialt entreprenørskap og det vi kaller tykk medvirkning (les mer i kapittel 2).

## Kart som stedsbasert idéverktøy

I 2016 gjennomførte vi prosjektet *Ungdomstråkk* (Hagen et al., 2016a, 2016b) som et oppdrag for Kommunal- og moderniseringsdepartementet, og her var en av oppgavene våre å utvikle nye og bedre metoder for ungdomsmedvirkning gjennom aktiv eksperimentering i samarbeid med ungdommer og kommunalt ansatte fra Bydel Gamle Oslo. Gjennom arbeidet med sosiokulturell stedsanalyse på Tøyen (se kapittel 12), hadde vi erfart at tradisjonell medvirkning ofte baserer seg på å samle inn innspill fra adskilte aldersgrupper, slik *Barnetråkk* er et eksempel på. Basert på det omfattende etnografiske feltarbeidet som ble gjennomført i området, der oppdraget var å finne og løfte fram de såkalte «stille stemmene», hadde vi oppdaget det enorme potensialet for, men også mangelen på, gode nettverksarenaer der unge fikk knytte bånd på tvers av alders- og interessegrupper. Vi inviterte derfor til en stor workshop-sesjon vi kalte *UngSpleis*, der lokal ungdom fra 10–19 år var engasjert som idéeksperter, mens unge voksne fra 19–25 år gikk inn som rollemodeller, voksne naboer som lokale ildsjeler, og kommunalt ansatte og forskere fikk rollen som hjelpere (Hagen et al., 2016b).

Dette var første gang vi jobbet med fysiske kart trykket opp på cappa-plater, i et samarbeid med Rodeo arkitekter og arkitekt Barbara E. Ascher. Her delte vi de 70 deltagerne inn i grupper, som fikk utdelt kart over nærområdet rundt det som skulle bli Aktivitetshuset K1 på Tøyen, pinsflagg og fargekoder for å kartlegge dagens bruk av området, i tillegg til nåler det var festet på klistremerker i oransje og gult. Her skulle ungdommene skrive inn ideer til hvordan både uteområdet og selve huset, representert ved en papp-firkant med trykk av fasaden, kunne bli slik at de selv og andre i deres aldersgruppe ville bruke det. Arbeidet resulterte i ti store kart som gikk inn som grunnlag i bydelens prosess med å utvikle området, som i dag har fått en ny, stor lekeplass, sittebenker og ungdomsklubb, i tillegg til møtelokaler for voksne.



**Figur 7.1.** Fra UngSpleis-workshop på Tøyen i 2016. Foto: ©Karoline Hjørth.

Selv om *UngSpleis* som konsept kanskje først og fremst handler om relasjonsbygging og kobling av aktører/ressurser, med mål om å nettopp muliggjøre komplekse relasjoner og tykke medvirkningsbånd i nærmiljøet, har det også et element av å utvikle og realisere ideer – og at ungdommene gjør dette selv med støtte fra unge voksne ressurspersoner i lokalmiljøet. På Bjørndal har bydelsvertene hatt en sentral rolle både i rekrutteringen og fasiliteringen av gruppearbeid med lokale ungdommer, samt i oppfølgingen og videreutviklingen av ideene til ungdommene som deltok etter at prosjektet var ferdig. Her testet vi ut kart som stedsbasert idéverktøy, som en del av en større idéutviklingsprosess.

Vi er i lokalene til Bjørndal frivillighetssentral og det er første workshop med AFI og Tøyen Unlimited. Ungdommene har splottet og intervjuet hverandre om stedene de har i hjertet sitt. Nå har hver gruppe fått utdelt store cappa-plater med kart over Bjørndal. Med flaggpins i fem forskjellige farger skal ungdommene bruke kartet til å kartlegge hvordan de og andre ungdom bruker lokalområdet sitt. De fem fargene har hver sin betydning: (1) grønt flagg: her driver vi/ungdom med idrett/aktiviteter, (2) gult flagg: her henger vi/ungdom, (3) oransje flagg: her får ungdom bestemme, (4) rosa flagg: her burde det vært noe for ungdom og (5) lilla flagg: steder vi/ungdom prøver å unngå.



Ungdommene ser på kartet. «Her bor jeg», hører jeg fra et av bordene. De orienterer seg og diskuterer før de begynner å plassere flaggpinsene. Etter ti minutter er kartene fulle av pins i forskjellige farger. I gruppene diskuterer de særlig ett sted, en Coop-butikk i nærheten. Her har alle gruppene plassert et lilla flagg – det er et sted ungdom prøver å unngå. «Det er guttenes sted», sier en av jentene. Flere av jentene nikker og forteller at det er en guttegjeng som alltid henger utenfor denne butikken. Jentene sier de synes det er skummelt å gå forbi alene og på kvelden. Guttene hører nysgjerrig på. Etter hvert kommer det fram at noen av dem også synes det er ubehagelig å gå forbi butikken. Videre har flere av gruppene plassert et rosa flagg litt bortenfor Coop: Her bør det være noe for ungdom. Det viser seg at det er et tomt lokale som flere synes bør bli et ungdomshus.

I evalueringen med bydelsvertene ble denne kartleggingsøvelsen trukket fram som noe av det beste i workshop-serien. De syntes det var en viktig øvelse for å begynne diskusjonen rundt hvor de trives i dag og hvorfor, samt hva de kan gjøre noe med. De syntes også det var fint at ungdommene kunne se at flere hadde de samme følelsene de selv har for de ulike stedene i området.

Så elsker jeg kartøvelsen hvor ungdommen kunne kartlegge hvor de hadde det bra – samtidig fikk man også inntrykk av hva man kunne gjøre annerledes også – sånn, selv om det ikke er noe stort problem så fikk man inntrykk – for eksempel at de fleste jentene kanskje føler at det er ukomfortabelt å gå forbi Coop. Veldig fint at man kan anerkjenne at det er flere som kanskje føler på det og at man ikke er alene om det.

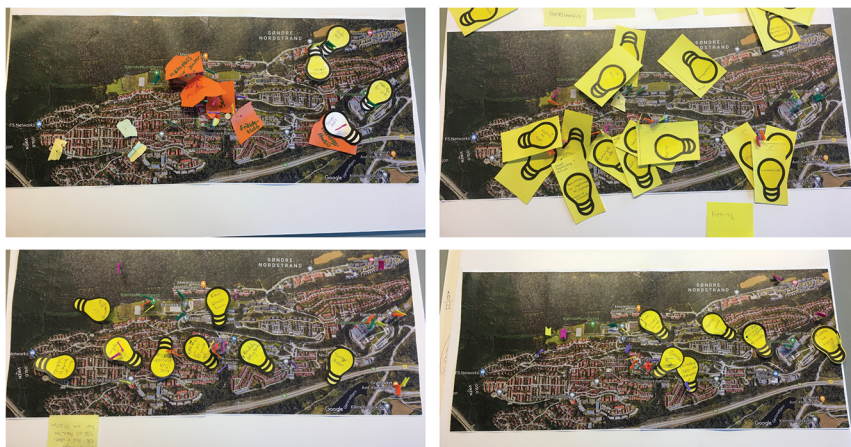
— Bydelsvert, Bjørndal

Videre syntes de øvelsen var bra fordi den ikke krevde noen forkunnskaper – de syntes det var en morsom og enkel metode for å få ut all kunnskapen de sitter inne med:

Én ting er at det er et stort kart, du bruker ulike farger, også er det liksom – du trenger ikke være noe klok eller intelligent for å skjønne det – det er liksom stedet de hører til. Det er lett for dem å kunne si noe om det, også – så ser man på en måte at det er det samme mønsteret i alle gruppene også – tenker jeg.

— Bydelsvert, Bjørndal

Kartene ble brukt videre i neste workshop da de begynte å jobbe med ideer. Da fikk de ark med lyspærer på som de kunne klippe ut, skrive ideene sine på og feste på kartet med en nål. Noen av disse ideene ble tatt med videre inn i workshopene ledet av Tøyen Unlimited.



**Figur 7.2.** Ungdommene jobbet i fire grupper, der de skrev ned ideer på lyspærer og festet dem på spesifikke steder i nærmiljøet. Foto: ©Ikram Hammani.

Bydelsvertene lagde så en egen spørreundersøkelse sammen med ungdommene og spredte den gjennom Instagram. Det var totalt 67 ungdommer som svarte. Svarene de fikk ble tatt med videre inn i kartleggingen og idéarbeidet, som et ferskt kunnskapsgrunnlag de selv hadde utarbeidet om egen aldersgruppe i nærmiljøet (se kapittel 6 om ungdomsinitierte surveys).

## Assosiasjonskort som verktøy for undring

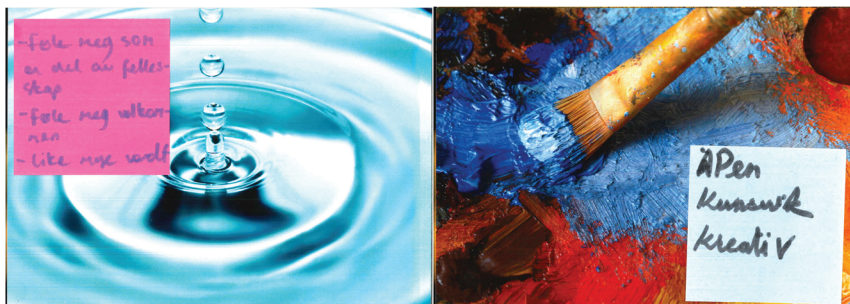
I tidligere forskning på kollektiv kreativitet har vi sett betydningen av *undring* som et utgangspunkt for gode idéprosesser. Undring handler om å bygge oppunder ens forestillingsevne, empati og interesse for noe utenfor en selv (Carlsen et al., 2012a). Samtidig er undring personlig og noe som er svært vanskelig å institusjonalisere, kontrollere eller bruke som et endepunkt for diskusjon. Undring er en sanselig tilstand og kan oppøves gjennom å bli oppmerksom på kroppslige fornemmelser, som magefølelse

eller en sitring i ryggraden (Carlsen et al., 2012a). Det er en kvalitet som går igjen i fortellinger om skapende øyeblikk og aha-opplevelser i kvalitativ forskning (Carlsen & Dutton 2011; Dewey, 1910; Hagen, 2011) og kan også oppøves gjennom å jobbe med visuelle assosiasjoner. Gjennom forskningsarbeidet på kollektiv kreativitet i ulike bransjer, bygget vi en bildebase med foto som var valgt ut med et mål om å åpne opp for en rekke assosiasjoner. Slik fungerer de som dialogobjekter og utgangspunkt for samtale om et valgt tema (Carlsen et al., 2014). Bildene er trykket opp i farger på A5-format 250 gram silkepapir. Vi kaller disse assosiasjonskort og har ofte med oss en bunke på 50–100 slike kort når vi jobber fysisk med ideer sammen med ungdom.

En dag i desember 2019 samlet vi omtrent 20 ungdommer fra 9. og 10. trinn på Frydenberg skole i bydel Grünerløkka i Oslo, vi kom med fargede plakatark, assosiasjonskort, saks, lim, tusjer, teip, post-it-lapper og en oppgave for dagen: Hvilke ideer har de nå? Nina Vestby, kunstneren i forskertemaet, var med, sammen med teamlederen ved Sinsen kulturhus. Elevene hadde tidligere vært på befaring på ungdomskubbene X-Ray på Grünerløkka og FUBIAK på Furuset i bydel Alna, hvor de hadde intervjuet andre ungdom og oppsummert erfaringene sine i ideer til eget hus. De var bestemt på å ha med seg utseendet til FUBIAK og aktivitetene til X-Ray. Nå jobbet de videre med ideer basert på det de hadde funnet ut så langt.

Vi satte opp to gruppebord midt i klasserommet, startet med pizza og Nina introduserte dagens opplegg med å snakke om kreativitet og gjøre et par teatersport-øvelser med elevene. Hun forklarte hva teatersport var og spurte om noen av elevene ville være med. En av jentene spratt opp og meldte seg sporenstreks. De sto foran resten av elevene og bygget på hverandres utsagn. Det var gøy å se eleven mestre situasjonen. Nina fulgte opp med en øvelse der hun, teamlederen og en annen elev snakket samtidig, som et «trehodet troll». Det fungerte også godt, elevene stilte spørsmål og alle var fokusert og virket interessert. Vi la deretter ut assosiasjonskort på bordet, og ba dem velge et kort som representerer hvordan de vil føle seg på Sinsen kulturhus – ungdommene tok oppgaven på alvor, og det ble en veldig fin runde hvor alle fikk sagt hva de tenkte, hva bildet representerte for dem. Vi hang kortene opp på veggen, og ba dem så skrive seg

opp på fire ulike oppgaver de skulle jobbe med resten av samlingen. Disse var basert på innspill som kom fram under befaringen på FUBIAK: stemning, rekruttering, åpningsfest og hvordan ungdom kan være med og bestemme.



**Figur 7.3.** To av assosiasjonskortene valgt ut av elevene, på spørsmålet om hvordan de vil føle seg på Sinsen Kulturhus. Stikkordene de skrev opp er: «Føle meg som en del av fellesskap, føle meg velkommen, like mye verdt» og «Åpen, kunstnerisk, kreativ».

Dette var første gang vi brukte assosiasjonskortene som mer enn dialogobjekter vi kunne snakke rundt. Etter at de hadde valgt seg kort som beskrev stemningen de ville at det nyoppussede kulturhuset skulle ha (figur 7.3), la vi opp til at ungdommene kunne bruke kortene som utgangspunkt for å jobbe visuelt og kreativt ved å introdusere store, fargede kartongark, sakser, fargede tusjer, glitterteip og limstifter som verktøy. Ungdommene jobbet fokusert og virket oppslukt av oppgaven, og oppsummerte arbeidet sitt ved å ta oss alle gjennom tankene rundt plansjene de hadde laget og prosessen med å lage dem.



**Figur 7.4.** To av plansjene der elevene på Frydenberg skole har framstilt visuelt og kreativt henholdsvis hva de vil fylle Sinsen Kulturhus med og hvordan få venner til å komme dit. Foto: ©Karoline Hjorth.

Det var tydelig at elevene skjønte oppgaven, og vi merket stor forskjell på elevenes initiativ til å si noe i plenum denne dagen, når de presenterte sitt kort eller sin plansje, kontra tidligere dager. Fra vår egen logg:

Veldig fin dag. Vi rakk ikke debrief, men Simon var veldig fornøyd med bruken av assosiasjonskortene og hvordan det fikk ungdommene til å jobbe godt og fokusert.

Året etter, på Bjørndal har vi også med oss en bunke assosiasjonskort. Det er andre workshop i rekken denne høsten og vi skal jobbe med ideer. Sammen med bydelsvertene har ungdommene laget spørreundersøkelse, kartlagt hvordan de selv bruker området og skrevet ideer på små lypærer som de har festet på et stort kart. Vi skal nå, sammen med Tøyen Unlimited, utvikle ideer til et ungdomstilbud. I motsetning til på Frydenberg skole, har ikke de voksne definert hva og hvor ungdomstilbudet skal være. Ungdommene på Bjørndal bruker kartet med de små lypærene de har foran seg til å finne et sted der de synes det bør være noe for ungdom. Hver gruppe får en bunke assosiasjonskort som de legger utover bordet. Vi ber dem velge et bilde som sier noe om den følelsen de får når de er på et godt sted. For at ungdommene ikke skulle begrense seg til at et godt sted måtte være inne, foreslår bydelsvertene at de velger ett bilde for innesteder og ett for steder utendørs. Etter at de 20 ungdommene har valgt seg to bilder og fortalt de andre i gruppen sin hva de har tenkt, går vi videre til neste oppgave. På åtte minutter skal de komme opp med åtte ideer hver som gjør at de får den gode følelsen de akkurat har beskrevet – metoden *Crazy 8* er et verktøy for å gjennomføre design-sprinter, hentet fra tjenstedesign (Ferreira & Canedo, 2020). Når alarmen ringer og tiden er ute, går ungdommene i grupper og jobber videre med ideene sine sammen. De klipper i assosiasjonskortene og lager en plakat som beskriver ideen. Ungdommens assosiasjoner som ble trigget av kortene fungerte som en rød tråd gjennom hele idé-workshopen.



**Figur 7.5.** En av plakatene som ungdommene på Bjørndal laget basert på assosiasjonskort og informasjon de fikk gjennom en egendesignet spørreundersøkelse. Foto: ©Ikram Hammani.

Kreativitet er en fundamental kapasitet ved mennesket, som gjør oss i stand til «å skape det nye, nye former for relasjoner og nye former for hverdagsliv» (Carrithers, 1992, s. 70, egen oversettelse). Når vi jobber kreativt sammen med ungdommene bruker vi begrepsparet *grønn* og *rød sone*, for å beskrive de to grunnleggende kognitive prosessene som er vesentlige for kreativ tenking: divergerende og konvergerende tenking (Guilford, 1967; Thompson, 2003, s. 99). Divergerende tenking handler om evnen til å koble seg av måtene du vanligvis tenker eller uttrykker deg på, for å generere nye ideer og løsninger (Benedek et al., 2014; Flaherty, 2005; Heilman, 2016; Japardi et al., 2018) og for å utsette bruken av vår godt opptrente dømmekraft. Konvergerende tenking beskriver hvordan vi tar i bruk ulike kognitive prosesser for å finne en felles løsning på et gitt problem (Japardi et al., 2018). Mange blir helt synlig ukomfortable av å være lenge i grønn sone, og vi har gjennom tidligere forskning sett hvor viktig det er at ledere og voksne autoriteter i rommet også viser at de mestrer og tør å holde seg i grønn sone (Hagen & Tolstad 2019; Thompson, 2003).

Assosiasjonskortene hjelper ungdommene til å være lenger i den grønne sonen, hvor de kan holde på åpenheten og undringen rundt egne og andres opplevelser, følelser, drømmer og behov. Vi ser også at verktøyet får fram mangfoldet av perspektiver og bakgrunner blant ungdommene. Gjennom forskning på idéarbeid i andre settinger og bransjer (Bygdås et al., 2019; Hagen, 2014; Skjælaaen et al., 2019) vet vi at det er avgjørende å finne fram til folks indre motivasjon (Amabile, 1983). Gjennom kartøvelser, surveydesign-utvikling og assosiasjonskort som verktøy for undring, kan vi se at ungdommene ikke bare utvikler en sterkere relasjon til egne erfaringer, opplevelser og behov, men også til hverandre som kreativt kollektiv. Det er en forutsetning for å få til meningsfulle medvirkningsinteraksjoner, men også for å kunne støtte hver enkelt ungdom videre i arbeidet med å utvikle ideer til sosiale foretak knyttet til nabolagsutfordringer.

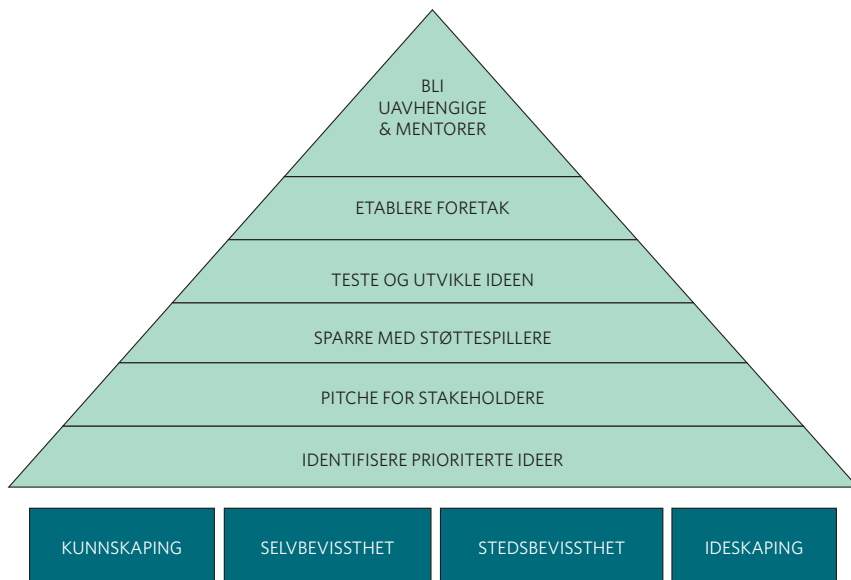
## Sosialt entreprenørskap og tykk medvirkning

«Jeg visste ikke at jeg hadde ideer. Jeg har aldri jobbet med ideer før.»

— Amina, 17 år

I møte med ungdom i Oslo, der vi hovedsakelig har jobbet med skoler på østkanten, har vi ofte opplevd at de, som Amina, blir overrasket over sitt eget potensiale for å utvikle ideer. Etter å ha jobbet med å oversette, utvikle og tilpasse metoder fra forskning og datainnsamling i flere prosjekter det siste tiåret, ble det også tydelig for oss at vi manglet kunnskap om spesielt én komponent: Hvordan får vi støttet ungdom i å videreutvikle ideene som springer fram i medvirknings- og medforskningsprosesser, slik at de ikke bare melder inn disse som innspill i en voksen-initiert byggeprosess, men kan ta tak i (aspekter ved) ideene og sette i gang med egne initiativ? For hvorfor vente på de voksne, når prosessene som regel tar flere år og skaper medvirkningstrøtthet (Matthews et al., 1998) eller noen ganger også resignasjon eller regelrett sinne? Gjennom pilot-samarbeidet på Bjørndal sammen med Tøyen Unlimited, lærte vi raskt hvordan medvirkning, medforskning og sosialt entreprenørskap går over

i hverandre og hvor de skiller lag. Disse erfaringene ble utgangspunkt for en videreutvikling av modellen for *tykk medvirkning* (se figur 7.6 under og beskrivelse i kapittel 2). Modellen illustrerer et felles løp rundt å etablere stedsbasert innsikt, kunnskap og ideer basert på nabolagsutfordringer og -muligheter som grunnkomponenter, før vi skisserer opp veien til å bli unge endringsagenter gjennom etablering av sosiale virksomheter med en klar sosial misjon.



**Figur 7.6.** Modell for tykk medvirkning gjennom sosialt entreprenørskap.

Modellen viser hvordan man gjennom det samme «grunnprogrammet» kan utvikle barn og unge til å både fungere som medvirkere og sosiale entreprenører, men den indikerer også at det på et tidspunkt er ulike strukturer og ressurser som virker inn for å få fullført de ulike løpene. Samme ungdom kan samtidig være både medvirker i kommunale prosesser ved å representere sin egen alders- eller interessegruppe, og sosial entreprenør gjennom å utvikle sin egen idé. Unge kan også over tid veksle fra den ene rollen til den andre. Først identifiserer ungdommene den ideen de vil jobbe videre med, før de inviterer inn ulike stakeholdere, til for eksempel idefest, for å pitche ideen sin. Deretter tester og videreutvikler de sin konseptuelle idé, ved hjelp av en-til-en-støttespilling og



eventuelt stipend. Neste trinn er å etablere det sosiale foretaket, men her ser vi også at endel bruker erfaringene og innsiktene de har opparbeidet seg til å ta valg rundt utdanningsløp eller skaffe seg jobb. På øverste trinn kan ungdommene potensielt bli finansielt uavhengige, men vel så viktig har de blitt mentorer og rollemodeller for andre i og utenfor eget nabolag. Mens modellen for medvirkning har både barn og unge som målgruppe, har sosialt entreprenørskap gjerne en nedre aldersgrense på 12–13 år (den yngste sosiale entreprenøren som har fått støtte av Tøyen Unlimited er 13 år). Støttespilleren beskrives av Tøyen Unlimited som en likestilt og fleksibel sparringpartner som gir støtte etter behov og ungdommenes eget motivasjonsnivå, og som møter dem der de er i prosessen sin. Støttespilleren gir råd, veiledning og tilgang til ulike verktøy for å støtte ungdommene videre i utviklingen av en forretningsmodell og et sosialt bærekraftig konsept – på den måten og med den framdriften som passer dem. Nettopp støttespillingen og stipendet som følger med, er nødvendig for å kunne investere i nødvendig infrastruktur, for eksempel å kjøpe et domene, en laptop, kursing eller bistand til markedsføring, avhengig av eget kompetansebehov og ideens natur. Dersom man ikke har slike strukturer på plass før man går i gang med idéutviklingen med ungdommene, er det fare for at man styrker de unges opplevelse av avmakt og medvirkningstrøtthet (Matthews et al., 1998), eller det vi oftere opplever, medvirkningsresignasjon.

Slik kan man tenke rundt og anvende et felles rammeverk for kunnskapsbasert medvirkning som inkluderer sosial og bærekraftig innovasjon i en nærmiljøsetting. Modellen kan ikke bare tilføre elementer til tradisjonelle og kritiserte medvirkningsmodeller, som Harts medvirkningsstige (1992) (se diskusjon i kapittel 1). Vi ser at denne måten å jobbe på kan føre til både aktiv og meningsfull medvirkning for barn og unge – der ideer blir til realiserte prosjekter, trass i bydelen eller kommunens trange budsjetter og lave interesse for ideer som ikke «passer inn» i akkurat den fasen eller det prosjektet den vokseninitierte medvirkningen vil adressere. På Bjørndal resulterte arbeidet med å få fram og støtte ungdommenes idéarbeid til at et knippe av ungdommene i etterkant ble sentralt plassert i den videre utviklingen av et fysisk ungdomstilbud i delbydelen. Her har deres egen idéutvikling satt noen premisser for videre

involvering også som medvirkere, og illustrerer slik det vi kaller *tykk medvirkning*. Gjennom vinteren 2021 fikk de ungdommene som ønsket det støttespilling fra en lokal ung voksen for å videreutvikle sine ideer.

## Støttestrukturer for kreativt idearbeid

I dette kapittelet argumenterer vi for at idéarbeid er en vesentlig komponent av medvirkning, og at unges deltagelse som medborgere også må innebære at de blir møtt med en støttestruktur for å sette den valgte ideen sin ut i live – uavhengig av hva som er relevante innspill for den som har ansvar for å gjennomføre medvirkning. De siste tiårene har forskning på kreativitet innenfor organisasjons- og prosessstudier gått fra å sette søkelys på den individuelle skaperen, til å se på de sosiale og kulturelle dimensjonene ved kreativitet (Hagen & Tolstad, 2019; Sawyer & DeZutter, 2009), fra hva som skjer *i* mennesker til hva som foregår *mellom* mennesker. Kreativitet er slik en sosial prosess, det vi kan kalle *skapning*, heller enn noe som kan lokaliseres i enkeltmenneskers kropper eller hjerne (Amabile, 1983, 1988, 1996; Borofsky, 2001; Coldevin et al., 2018). Det er nettopp mellomrommene i kreative praksiser som da blir interessante å forstå og utforske. Med dette perspektivet på kreativitet blir det også lettere å møte ungdom (og voksne) som har en etablert selvoppfatning om at de *ikke er* kreative, har ideer eller kan uttrykke seg visuelt, grafisk eller performativt. Når kreativitet nettopp oppstår i relasjonen mellom mennesker, blir det viktigere å finne ut *hvordan gjør vi dette sammen*, hvilke verktøy trenger vi for å skape og tenke nytt som kollektiv?

Her blir også innsikter om at ledere bør tilrettelegge for kreativitet, heller enn å forsøke å lede kreativt arbeid (Amabile & Khaire, 2008), relevante. Men hvordan gjør man det? Vi har gjennom årene med aksjonsforskning og utforsking av kollektiv kreativitet (Hagen, 2014, 2018; Skjælaaen et al., 2018), kommet fram til noen prinsipper vi jobber etter. Disse er ikke uttømmende eller hugd i stein, og kan med fordel bygges videre på i samarbeid med andre kreative fagfelt (se kapittel 5).

Den viktigste huskeregelen vi alltid introduserer når vi jobber med ideer sammen med ungdom og voksne er betydningen av å være lenge nok i det vi tidligere i kapittelet har introdusert som *grønn sone*, der alle

er åpne for nye tanker, ideer, forslag og påfunn, før man går over i «rød sone», der vi sammen tar beslutninger som lukker prosessene. Begge faser er nødvendige for å kunne skape noe nytt sammen, men de fleste av oss har gjennom årene blitt svært godt trent i å være i rød sone, så gode er vi på dette at vi stopper egne og andres kreative prosesser før de har fått mulighet til å utfolde seg. En fin huskeregel her er å alltid svare på andres forslag med «ja, også ...» for å bygge videre på tanken, ideen heller enn å stoppe den. Her er det oppdagelsen som står i sentrum (Guilford, 1967).

Vi jobber også bevisst med å inkludere humor, latter, tull og fjas når vi jobber med ideer sammen. Vi vet fra forskning på kreative prosesser at den såkalte *latter-fordelen* man får ved å la positive følelser og tøysing sette stemningen i rommet, leder til tilfeldige tanker, økt kreativitet og overraskende gode ideer (Avolio et al., 1999; Carlsen et al., 2012b, Cooper & Sosik, 2011; Isen et al., 1987). Klarer vi sammen å unngå å latterliggjøre andres ideer – eller egne – kommer vi mye lenger i idéprosessene.

Et tredje grunnprinsipp er å *gjøre prosessene håndgripelige*, bokstavelig talt. Vi har et stort forbruk av fysiske verktøy som tusjer, papir, lim og teip, nål og tråd for å minimere den fysiske og mentale avstanden mellom folk når vi jobber med ideer sammen. Det er dette vår kollega, kunstner Nina Vestby kaller «håndens kraft» (se kapittel 3). Vi forsøker å utsette bruken av digitale verktøy eller plattformer, for å være lenger i den fasen der man kan prøve seg fram og prototype heller enn å lage presentasjoner med et «ferdig» uttrykk. Når vi jobber med hendene våre, sammen, ser vi at spontane utbrudd, kommentarer og ideer kommer lettere og oftere, også når flere i rommet ikke kjenner hverandre eller er trygge på relasjonene.

Det siste grunnprinsippet vårt ligger tett opptil filosofien i sosialt entreprenørskap: Å dele er å bry seg. Utfallet av en idéprosess er et felles produkt, noe som skjer *mellom* mennesker, og med et slikt verdisyn blir det også naturlig å dele både eierskap og suksesser. Spesielt når man jobber med å være i grønn sone og bruker latter og humor til sin fordel, merker man fort at det er vanskelig å skille mellom hva som er min og din idé. Det er nettopp denne følelsen av flyt (Csikszentmihalyi, 1991, 1996) vi er ute etter, og som gjør at kreative prosesser i seg selv gir positive opplevelser som sitter godt i kroppen, og som man kan bære med seg inn i nye settinger, som medvirkere og sosiale entreprenører.

## Dilemmaer og drivere

Det er først når ungdom selv *ønsker* å delta i kommunal eller regional planlegging som aktive medvirkere og idéutviklere at vi kan si at vi har oppfylt FNs barnekonvensjon og plan- og bygningslovens demokratiske grunnprinsipper. I dette kapittelet har vi forsøkt å meisle ut hvordan fokus på kreative prosesser og idéutvikling kan gi slik motivasjon hos ungdommene selv, og hva slags støttestrukturer som er nødvendige for å holde samfunnsengasjementet oppe over tid.

Det er flere dilemmaer som dukker opp når vi jobber eksperimentelt og transfaglig med ungdom, kreativitet og medvirkning, slik som vi har gjort på Bjørndal i Søndre Nordstrand og på Sinsen kulturhus på Grünerløkka. Et av de mest presserende, er faren for at voksne «tar over» ideene som ungdommene har utarbeidet, og også at de ikke innlemmer de unge i videre utviklingsarbeid i nærmiljøet. Det var en aktuell problemstilling på Bjørndal, der det etter idéfesten var usikkert for oss om bydelen selv så nødvendigheten av å inkludere ungdommene i de videre medvirkningsprosessene rundt etablering av et nytt ungdomshus, spesielt med tanke på at de unge ikke har noen organisert tilhørighet ut over å ha deltatt i prosjektet. Her gjorde samarbeidspartner Redd Barna en forankringsjobb både før og etter perioden med workshoper, der de insisterte på nettopp betydningen av å involvere de unge i kraft av å være ressurser i nabolaget. Selve idéfesten representerte også en potensiell barriere for videre engasjement fra ungdommene, idet de voksne deltageres respons på ungdommenes ideer handlet mest om hvor «flinke» de var til å presentere for voksne, heller enn å gå direkte inn i ideene deres og kommentere dem. Det ungdommene selv rapporterer om at de synes er vanskelig, er å organisere store grupper der alle får delta og ha like mye medbestemmelse, og det å jobbe alene med å drive ideene fram til sosiale foretak.

Vi ser at det er flere svært viktige drivere som støtter oppunder ungdommenes innsats og videre arbeid. De unge voksne bydelsvertene og støtten fra disse er blant de vesentligste. Gjennom prosessen så vi hvor betydningsfullt det var for de yngre ungdommene å oppleve å ha disse eldre rollemodellene med på laget. En annen driver handlet om organiseringen av arbeidet, at de først jobbet som et fellesskap for så å fordele seg

i grupper ut fra det de synes var mest gøy å jobbe med. Vi så i evalueringene at det også var viktig for dem at de ikke trengte å komme inn i første workshop med en idé. Slik blir det lav terskel for å delta, og spesielt kartøvelsen ga en ekstra dytt i den retningen, siden den ikke krevde forkunnskaper, men fort fikk fram hvor mye erfaringsbasert kunnskap de sitter på i kraft av å være seg selv. Dette har vi lært er et av prinsippene for hvordan Tøyen Unlimited jobber metodisk; man må ikke kunne noe om sosialt entreprenørskap eller det å bygge en bedrift på forhånd – det får man til sammen i gruppene og med profesjonell støttespilling. Med gode rammebetingelser og støtte til å bygge kompetanse som oppleves relevant, er det større sjanse for at ungdommene erfarer medvirkningsglede eller entusiasme, slik som de gjorde på Bjørndal både under og i etterkant av idéfesten de holdt sammen med de unge voksne bydelsvertene. Vi ser også her at det er behov for mer kunnskap om *effekten* av slik tykk medvirkning (Heiss & Matthes, 2017), og de voksnes rolle og kompetansebehov i slike samarbeid med ungdom og partnerskap med unge voksne mentorer (Richards-Schuster & Elliott 2019).

Nettopp forarbeidet som ble gjort i kommunen, både på administrativt og førstelinje-nivå, samt støtten fra frivillige og ideelle organisasjoner, var avgjørende for at de unge kom videre med sine ideer og slik har potensial til å bli endringsagenter i eget lokalsamfunn. Spesielt peer-to-peer-modellen, der unge voksne rollemodeller går inn som partnere, er noe vi gjerne utforsker videre. Vi argumenterer i dette kapittelet for at modellen og samarbeidsformen vi har belyst over kan bidra til å redusere unges medvirkningstrøtthet, fordi de her har et støttesystem rundt ideene de velger å utvikle videre heller enn å være avhengig av at det kommunale apparatet kanskje implementerer noen av innspillene deres – i nær eller slik det oftest er, fjern framtid.

## Referanser

- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. Springer.
- Amabile, T. M. (1988). A model of creativity and innovation in organizations: Research in organizational behavior. I B. M. Shaw & L. L. Cummings (Red.), *Research in organizational behaviour* (10. utg., s. 123–167). JAI Press.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.

- Amabile, T. M. & Khaire, M. (2008). Creativity and the role of the leader. *Harvard Business Review*, 86(10), 100–109.
- Andersen, B., Gerell, M. & Hanssen, G. S. (2021). NOU 2020:16: Levekår i byer. Gode lokalsamfunn for alle. *Nordic Journal of Urban Studies*, 1(1), 78–90. <https://doi.org/10.18261/issn.2703-8866-2021-01-06>
- Andersen, B. & Skrede, J. (2017). Planning for a sustainable Oslo: The challenge of turning urban theory into practice. *Local Environment*, 22(5), 581–594. <https://doi.org/10.1080/13549839.2016.1236783>
- Avolio, B. J., Howell, J. M. & Sosik, J. J. (1999). A funny thing happened on the way to the bottom line: Humor as a moderator of leadership style effects. *Academy of Management Journal*, 42(2), 219–227. <https://doi.org/10.2307/257094>
- Barnekonvensjonen. (1989). *Konvensjon om barnets rettigheter* (20-11-1989). Lovdata. <https://lovdata.no/traktat/1989-11-20-1>
- Benedek, M., Jauk, E., Fink, A., Koschutnig, K., Reishofer, G., Ebner, F. & Neubauer, A. C. (2014). To create or to recall? Neural mechanisms underlying the generation of creative new ideas. *NeuroImage*, 88, 125–133. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuroimage.2013.11.021>
- Borofsky, R. (2001). Wondering about Wutu. I J. Liep (Red.), *Locating cultural creativity*. Pluto Press.
- Bygdås, A. L., Clegg, S. & Hagen, A. L. (2019). *Media management and digital transformation*. Routledge.
- Carlsen, A. & Dutton, J. (Red.). (2011). *Research alive: Exploring generative moments in doing qualitative research*. Copenhagen Business School Press.
- Carlsen, A., Clegg, S., Bygdås, A. L. & Gjersvik, R. (2012a). Undring: Hvorfor brennende spørsmål om en dipmeterlogg, omsorg for klienten og dvelign ved minnesmerket for 9/11 har den samme kilden. I A. Carlsen, S. Clegg & R. Gjersvik (Red.), *Idea work* (s. 84–101). Cappelen Damm Akademisk.
- Carlsen, A., Hagen, A. L., Clegg, S. & Gjersvik, R. (2012b). Liberating laughter: How playful energy and humor opens up people, situations and ideas. I S. Carlsen, S. Clegg & R. Gjersvik (Red.), *Idea work* (s. 156–169). Cappelen Damm Akademisk.
- Carlsen, A., Rudningen, G. & Mortensen, T. (2014). Playing the cards: Using collaborative artifacts with thin categories to make research co-generative. *Journal of Management Inquiry*, 23(3), 294–313. <https://doi.org/10.1177/1056492613511152>
- Carrithers, M. (1992). *Why humans have cultures: Explaining anthropology and social diversity*. Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper and Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.

- Coldevin, G. H., Carlsen, A., Clegg, S., Pitsis, T. S. & Antonacopoulou, E. P. (2018). Organizational creativity as idea work: Intertextual placing and legitimating imaginings in media development and oil exploration. *Human Relations*, 72(8), 1369–1397. <https://doi.org/10.1177/0018726718806349>
- Cooper, C. D. & Sosik, J. J. (2011). The laughter advantage: Cultivating high-quality connections and workplace outcomes through humor. I G. M. Spreitzer & K. S. Cameron (Red.), *The Oxford handbook of positive organizational scholarship*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199734610.013.0036>
- Dewey, J. (1910). *How we think*. D.C. Heath.
- Ferreira, V. G. & Canedo, E. D. (2020). Design sprint in classroom: Exploring new active learning tools for project-based learning approach. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 11, 1191–1212. <https://doi.org/10.1007/s12652-019-01285-3>
- Flaherty, A. W. (2005). Frontaltemporal and dopaminergic control of idea generation and creative drive. *Journal of Comparative Neurology*, 493(1), 147–153. <https://doi.org/10.1002/cne.20768>
- Fokdal, J., Bina, O., Chiles, P., Ojamäe, L. & Paadam, K. (2021). “Setting the stage”. I J. Fokdal, O. Bina, P. Chiles, L. Ojamäe & K. Paadam (Red.), *Enabling the city. Interdisciplinary and transdisciplinary encounters in research and practice* (s. 3–15). Routledge.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hagen, A. L. (2011). Striking a nerve that opens the why. I J. Dutton & A. Carlsen (Red.), *Research alive: Exploring generative moments in doing qualitative research*. Copenhagen Business School Press.
- Hagen, A. L. (2014). *Fear and magic in architects’ utopia: The power of creativity among the Snøhetta of Oslo and New York*. PhD-avhandling. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Hagen, A. L. (2018). The magic trick of creative capital: Competition, confidence, and collective enchantment among ‘starchitects’. I B. Moeran & T. de Waal Malefyt (Red.), *Magical capitalism: Enchantment, spells, and occult practices in contemporary economies* (s. 215–238). Palgrave. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-74397-4>
- Hagen, A. L., Andersen, B., Brattbakk, I., Ascher, B. & Dahlgren, K. (2016a). *Ungdomstråkk. Ungdoms bruk av uterom, parker og plasser – forprosjekt* (FoU-resultat 1:2016). Arbeidsforskningsinstituttet.
- Hagen, A. L., Andersen, B., Brattbakk, I., Dahlgren, K., Ascher, B. & Kolle, E. (2016b). *Ung og ute: En studie av ungdom og unge voksnes bruk av uterom* (Rapport 6/2016). Arbeidsforskningsinstituttet.
- Hagen, A. L. & Tolstad, M. I. (2019). The idea propeller: Managing for collective creativity in newsrooms. I A. Bygdås, S. Clegg & A. L. Hagen (Red.), *Media management and digital transformation* (s. 77–89). Routledge.

- Hart, R. A. (1992). *Children's participation, from tokenism to citizenship*. UNICEF.
- Haukelien, H., Vike, H., Hagen, A. L. & Rudningen, G. (2011). *Frihet til Likeverd. Likhetsverdier, lokal tilpasning og ansvarsfordeling*. Rapport 281. Telemarksforskning.
- Hecker, S., Haklay, M., Bowser, A., Makuch, Z., Vogel, J. & Bonn, A. (Red.). (2018). *Citizen science, innovation in open science, society and policy*. UCL Press.
- Heilman, K. M. (2016). Possible brain mechanisms of creativity. *Archives of Clinical Neuropsychology*, 31(4), 285–296. <http://dx.doi.org/10.1093/arclin/acw009>
- Heiss, R. & Matthes, J. (2017). Citizen science in the social sciences: A call for more evidence. *GAIA – Ecological Perspectives for Science and Society*, 26(1), 22–26. <https://doi.org/10.14512/gaia.26.1.7>
- Isen, A. M., Daubman, K. A. & Nowicki, G. P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6), 1122–1131. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.6.1122>
- Japardi, K., Bookheimer, S., Knudsen, K., Ghahremani, D. G. & Bilder, R. M. (2018). Functional magnetic resonance imaging of divergent and convergent thinking in Big-C creativity. *Neuropsychologia*, 118(Part A), 59–67. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2018.02.017>
- Lundy, L., McEvoy, L. & Byrne, B. (2011). Working with young children as co-researchers: An approach informed by the United Nations Convention on the rights of the child. *Early Education and Development*, 22(5), 714–736. <https://doi.org/10.1080/10409289.2011.596463>
- Matthews, H., Limb, M. & Taylor, M. (1998). Young people's participation and representation in society. *Geoforum*, 30(2), 135–144. [https://doi.org/10.1016/S0016-7185\(98\)00025-6](https://doi.org/10.1016/S0016-7185(98)00025-6)
- Plan- og bygningsloven. (2008). *Lov om planlegging og byggesaksbehandling (LOV-2008-06-27-71)*. Lovdata. <https://lovdata.no/lov/2008-06-27-71>
- Richards-Schuster, K. & Plachta Elliott, S. (2019). A practice matrix for involving young people in evaluation: Possibilities and considerations. *American Journal of Evaluation*, 40(4), 533–547. <https://doi.org/10.1177/1098214019832113>
- Rikspolitiske retningslinjer for barn og planlegging. (1995). *Rikspolitiske retningslinjer for barn og planlegging (FOR-1995-09-20-4146)*. Lovdata. <https://lovdata.no/forskrift/1995-09-20-4146>
- Sawyer, K. R. & DeZutter, S. (2009). Distributed creativity: How collective creations emerge from collaboration. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts*, 3(2), 81–92.
- Skjælaaen, G. R., Bygdås, A. & Hagen, A. L. (2018). Visual inquiry: Exploring embodied organizational practices by collaborative film-elicitation. *Journal of Management Inquiry*, June, 1–17. <https://doi.org/10.1177/1056492618778138>



- Sis.net. (2017). *Citizen science policies in the European Commission: Research agendas towards issues of concern to citizens*. Policy Brief Number 3, October 2017. SwafS work programme 2018–2020.
- Thompson, L. (2003). Improving the creativity of organizational work groups. *Academy of Management Executive*, 17(1), 96–111.
- UN. (2020). *World youth report: Youth social entrepreneurship and the 2030 agenda*. United Nations.



*Alternative byrom: Unges medvirkning. Elever fra Hersleb vgs. Foto: ©Karoline Hjorth.*