

KAPITTEL 6

Hybride rom og levende laboratorier: Erfaringer fra uttesting av digitale medvirkningsmetoder

Sara Berge Lorenzen og Aina Landsverk Hagen

Arbeidsforskningsinstituttet (AFI), OsloMet – storbyuniversitetet

«Jeg får ikke dette til», sier en deltager. Vi er 27 personer i et digitalt videomøte – ungdommer, representanter fra frivilligheten, lokale ildsjeler, arkitekter, byråkrater og oss forskere som alle på en eller annen måte er involvert i eller påvirket av en utbygging på Mortensrud i Oslo. I de neste to timene skal vi jobbe med oppgaver som alle har fått tilgang til gjennom et digitalt arbeidsverktøy – vi skal splutte, kartlegge området og sammen utvikle ideer til nye Mortensrud. Det var ikke bare en av deltagerne som hadde tekniske utfordringer, noen kom seg ikke inn i verktøyet fordi de var logget på med mobil, andre slet med å forstå hvordan de skulle løse oppgaven. Det tok lang tid før deltagerne begynte å diskutere, ungdommene kom sjeldent til orde og presentasjonene som ble holdt var for lange til å være engasjerende i et digitalt rom.

Den digitale medvirkningsworkshopen på Mortensrud ble gjennomført 23. mars 2020, to uker etter at Norge stengte ned på grunn av koronapandemien. I de to ukene saumfarte vi internett for digitale verktøy og plattformer for å finne ut hvordan vi kunne gjennomføre aktivitetene vi

Sitering: Lorenzen, S. B. & Hagen, A. L. (2021). Hybride rom og levende laboratorier: Erfaringer fra uttesting av digitale medvirkningsmetoder. I A. L. Hagen & B. Andersen (Red.), *Ung medvirkning: Kreativitet og konflikt i planlegging* (Kap. 6, s. 125–146). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.150.ch6>
Lisens: CC BY-NC-ND 4.0

hadde lagt opp til, uten å møte hverandre fysisk. Før workshopen trodde vi at vi hadde knekt den digitale koden, men fra start dukket utfordringene opp. Det ble i løpet av medvirkningsworkshopen svært tydelig for oss at det var behov for mer utforskning og uttesting av praktiske, digitale medvirkningsverktøy. I dette kapitlet vil vi diskutere erfaringene med å teste ut digitale og hybride metoder for ungdomsmedvirkning i en periode der hele samfunnet, arbeidslivet og ungdommenes skole- og fritidsliv ble preget av pandemien forårsaket av viruset COVID-19. Prosjektene våre ble i denne tiden levende laboratorier, der vi fikk muligheten til å undersøke hva som gir gode medvirkningsprosesser i digitale rom, hvordan kommunale aktører (ikke) legger til rette for ungdomsmedvirkning i krisetid, og ikke minst hvilke metodiske utfordringer, muligheter og etiske problemstillinger som dukker opp i digitale medvirkningsprosesser der ungdom og voksne møtes. Perioden vi skildrer gjennom ulike empiriske utdrag i dette kapitlet har vært ekstraordinær, men like fullt har disse erfaringene lært oss mye nytt om fasilitering av medvirkning og samarbeid på tvers. Vi har sett hvordan aktiv, meningsfull og tykk medvirkning (se kapittel 2) krever at både metoder, tilnærminger og plattformer kontinuerlig tilpasses nye forutsetninger, teknologisk og sosial utvikling.

Pandemien ble en gylden mulighet for oss forskere til å teste ut yttergrensene for fasilitering av medvirkning. Hvordan sikrer vi at det fysiske nærværet som er så avgjørende for å understøtte gode prosesser med barn og unge, blir ivarettatt som digitalt nærvær? Hva lærer vi av å utforske sammen med ungdom i det digitale rommet, som igjen kan gjøre oss bedre på fysiske medvirkningsmøter? Vi ser at det digitale rommet i mange henseender tydeliggjør makt(ubalansen) mellom voksne og unge, og slik nettopp har gjort at vi forstår de generelle og strukturelle utfordringene ved medvirkning bedre. I det digitale søkelyset kommer også eksempler på voksnes medvirknings*sinkompetanse* til syne. For hvis det er voksne som definerer hva det gode medvirkningsrommet er, både i digitale, fysiske og hybride versjoner, vil da ungdom bli ivarettatt?

Med lang erfaring fra organisasjonsfeltet er det også nærliggende å dra linjer til forskningen som er gjort innenfor felt som endring, innovasjon og kreativitet, både når vi ser på hva som skjer i de digitale (medvirknings)

rommene, men også på det som er ment å være utfallet av medvirkning – at barn og unges innspill skal ha en faktisk betydning, og dermed *kunne* endre på de voksnes planer og oppfatninger.

Det trygge medvirkningsrommet

«Er det noen som har spørsmål?», spør arkitekten i videomøtet på Mortensrud i bydel Søndre Nordstrand. Hen har holdt en presentasjon om hva som skal skje i området. Det er stille i det digitale rommet. Arkitekten spør igjen, ingen sier noe. Vi går videre, nå skal vi fordele oss i mindre grupper for å diskutere hvordan nærområdet brukes i dag. Vi sender de 27 deltagerne inn i mindre møterom, før vi som fasiliteterer fordeler oss på gruppene. I min gruppe er det fire ungdommer og en lokal ildsjel. Med en gang vi kommer inn i det nye møterommet begynner skravla å gå. Ungdommene veksler mellom å fortelle hvordan de bruker området og snakke om dagligdagse ting som hvordan de har det på hjemmeskole. Latteren sitter løst og jeg merker at dette oppleves som et trygt rom å være i, i motsetning til i det store fellesrommet. Jeg deler skjermen med presentasjonen og markerer det de forteller med digitale flaggpins på et bilde av et kart over området. Etter at vi har diskutert i ti minutter blir vi bedt om å komme tilbake til fellesrommet for en oppsummering. Når vi er på plass merker vi at noe har skjedd. Deltagerne diskuterer og snakker i munnen på hverandre. Det kommer mange spørsmål til arkitekten om det som planlegges i området. Ideer, tanker og utfordringer deles i hytt og gevær. Før vi vet ordet av det er tiden vi har satt av omme, og vi rekker ikke å gjennomføre de siste idéoppgavene vi hadde planlagt.

I stedet for å forsøke å finne kreativitet *i* enkeltmenneskers hjerner eller kropper, argumenterer vi for å finne mellomrommene i kreative praksiser – å se på de hybride områdene der ord, tegn, stemmer, maskiner og kropper til sammen er sammenfiltret og fungerer (eller ikke) i samspill (Hagen & Tolstad, 2019, s. 77). Dette perspektivet på kreativitet har vi hatt med oss inn i utforskningen og utviklingen av medvirkningsmetoder, både i digitale og fysiske rom. Målet vårt har vært at metodene skal bidra til at medvirkningsprosessen blir skapende og slik bygger på de sosiale og kulturelle dimensjonene ved kreativitet (Sawyer & DeZutter, 2009).

For at en skapende prosess skal oppleves som god, er det avgjørende at rommet oppleves trygt. Slik kan alle som vil dele kunnskapen, ideene og innspillene de sitter inne med, og vi får tak i hver enkelt persons indre motivasjon for å jobbe kreativt sammen (Amabile, 1983, 1988, 1996). Vår erfaring er at mange kvier seg for å dele ideer og innspill i større forsamlinger, spesielt hvis de ikke har fått muligheten til å diskutere i mindre grupper først. Dette ble bekreftet av ungdommene som deltok på den digitale workshopen på Mortensrud:

«Jeg synes det var lettere å snakke i de mindre grupperommene. Det var ikke så skummelt å ta ordet da», sier en av ungdommene fra Mortensrud. En uke etter workshopen i det digitale rommet møter vi de tre unge deltagerne for en debrief. De to andre sier de er enige. En legger til at «det var litt skummelt og overveldende med så mange voksne». Videre i debrief-møtet legger ungdommene fram innspillene og ideene de ikke fikk fortalt om da vi møtte dem for en uke siden.

Når vi gjennomfører fysiske workshoper deler vi alltid ungdommene inn i mindre grupper som jobber og diskuterer sammen. Gjennom å tidlig skape muligheter for å kunne ta valg og delta i avgjørelser i mindre grupper, har vi som mål å etablere støttende relasjoner som gir opplevelsen av at barn og unge kan snakke ut og uttrykke sine behov (Shier, 2001). Dette gjelder ikke minst i digitale medvirkningsrom. Vi har gjennom det siste året sett at flere enn vanlig ikke vil si noe når de er i digitale fellesrom, eller at de slår av kamera-funksjonen og slik ikke viser hvorvidt de er til stede. Derfor har det vært avgjørende for oss å finne gode digitale verktøy med funksjoner for å dele inn i mindre samtalegrupper, slik at alle kan komme til orde i mindre eller større fora om de ønsker det. I flere digitale workshoper vi har gjennomført har vi nettopp sett at mange velger å skru på kamera-funksjonen i fellesrommet etter at de har diskutert i mindre grupper.

Fra analog til digital splott

For å trygge rommet pleier vi å starte workshoper med å splotte. Splottning er en metode som kombinerer tegning og intervju og har som mål å

få unge i tale om sted, stedsidentitet og tilhørighet (Hagen & Osuldsen, 2021a, 2021b; Lorenzen et al., 2020, se også kapittel 2). Ved at alle som deltar deler personlige historier med utgangspunkt i sin splott, opplever vi at ungdommene og de voksne blir kjent og trygge på hverandre. Vi spør: Hvor har du det godt? Når vi splotter fysisk får deltagerne utdelt fargede ark og tusjer til å tegne sin splott. Vi oppfordrer til å både tegne og skrive ned stedene de har i hjertet sitt. Noen få tegner, men som regel bruker de fleste ord til å formidle de gode stedene. Etterpå hender det vi henger opp splottene på veggen slik at vi får laget en pop-up-utstilling av materialet, eller vi overfører splottens form til stramei og broderer sammen mens vi prater om det som er viktig for oss (Vestby, 2015, 2020, se også kapittel 3). Dette gjør vi for at deltagerne skal kunne oppleve at deres personlige erfaringer er verdt å dele, og at de har mer til felles enn de tror, også på tvers av alder og bakgrunn. Splottens form er lavterskel; vi vet av erfaring at selv erfarne arkitekter er redde for å tegne en sirkel feil (Hagen, 2017; Hagen & Rudningen, 2012). Splotten er personlig, men ikke privat – og kan ikke kopieres. Den er din.

Når vi overfører splotten til det digitale rom, er den rare formen og det innledende spørsmålet beholdt: Hvor har du det godt? Vi ber deltagerne tegne et hjerte i midten av det digitale arket, og hente bilder fra et digitalt bildearkiv eller skrive inn stikkord. I det digitale kan alle se hverandres splotter mens de blir til i sanntid, men utstillings-elementet blir borte. Samtidig åpner den digitale splotten for at splotten blir en annen uttrykksform. Splottene fylles med digitale bilder som assosieres med det å ha det bra, eller bilder av stedene de har i hjertet sitt. Bildene åpner opp for nye spørsmål, diskusjoner og funn. Vi kan spørre en av ungdommene hvorfor hun har valgt et bilde av Mortensrud senter for å formidle at hun har Mortensrud, stedet hun har vokst opp, i hjertet sitt. Vi får da vite at Mortensrud senter er en møteplass for ungdommene i området. Vi kan spørre en annen om hvorfor hun har valgt et bilde av et marked for å vise at hun liker å være omgitt av farger. Da får vi vite at både farger og kultur er viktig for at hun skal ha det bra.

Splotten som verktøy er ikke laget for å gi en fullstendig oversikt over antallet unge som for eksempel henger ved senteret, men fungerer isteden som en inngang til en samtale om hva det er med visse steder som gjør

at ungdommene velger å tilbringe tid der, selv om stedet kanskje ikke er tilrettelagt for dem – om de i det hele tatt er ønsket eller velkomne der. Informasjonen som kommer fra disse dialogene, kan så danne utgangspunkt for grundigere undersøkelser gjennom observasjon, intervju eller spørreskjemaer, der ungdommene går inn som medforskere (se kapittel 2).



Figur 6.1. Splott-montasje med fire slides fra workshop med ungdommer fra Mortensrud og ansatte i Oslo kommune. Navn er redigert bort for å anonymisere splottene.

Ett av bruksområdene til splotten er å finne ut hva som er relevant for ungdommene selv, gjennom åpne og undrende spørsmål, før vi går i gang med oppfølgende aktiviteter, det Halse kaller «mulighetenes etnografi» (2013, vår oversettelse). Slik forsøker vi å redusere omfanget av *adulto-sentriske* initiativ (se Gravesen et al., 2019 for en diskusjon rundt dette perspektivet i deltagende aksjonsforskning med barn og unge), der det er de voksne som bestemmer hva ungdommene skal finne ut av. Dette er en utfordring vi møter ofte, og som ble ekstra tydelig i de digitale rommene vi plutselig befant oss i da skoler, arbeidsplasser og ungdomsklubber stengte dørene våren 2020.

Det skapende medvirkningsrommet

«Å finne resonans» er en driver i kollektivt, kreativt arbeid som vi fant i vår tidligere forskning på ideutvikling i ulike bransjer (Skjælaen et al.,

2018). Gjennom samarbeidet med tekstilkunstner Nina Vestby har vi også lært mye om håndens kraft, det å bruke hendene mens vi snakker, dele oppmerksomheten flere steder samtidig, samtidig som det oppleves som et tillitsfullt og godt rom å være i (Vestby, 2015, 2020). I fysiske workshoper med ungdom bruker vi ark, tusjer, post-it-lapper, sakser og lim, vi jobber med assosiasjonskort (se kapittel 7) og deler ut nål, tråd og stramei. Vi har med oss store kart limt fast til cappa-plater og nåler med fargerike flagg i plastikk på toppen. «Å gjøre det fysisk» var en av de andre sentrale driverne vi fant da vi forsket på kollektiv kreativitet i bedrifter, og denne var tett koblet til å materialisere ideer (Skjælaaen et al., 2018). Når vi mister det taktile, fysiske nærværet – hvordan får vi den samme effekten av de kreative driverne i digitale rom? Er det i det hele tatt mulig?

De elleve ungdommene fra bydel St. Hanshaugen logger seg inn i det digitale møtet en etter en. Vi har jobbet med ungdommene siden 2019. De har forsket på hvorfor rehabiliteringen av et nytt ungdomshus i bydelen stoppet opp. Våren 2020 startet rehabiliteringen opp igjen, og ungdommene jobber nå med hvordan huset skal utformes. Dette er andre gang de møtes digitalt, forrige gang intervjuet de prosjektledere fra Omsorgsbygg (OBY) for å finne ut hva ungdom kan påvirke. I dag skal de velge bilder som beskriver følelsen de vil ha i det nye ungdomshuset, og jobbe med ideer. Jeg deler skjerm og introduserer første oppgave – velg et bilde som beskriver hva som gjør et sted godt å være.

Denne øvelsen pleier vi å gjøre når vi har fysiske workshoper. Ungdommene velger da mellom assosiative bilder vi har printet ut på forhånd, skriver tre stikkord på en post-it-lapp og fester den på bildet. Denne dagen går vi inn i en digital bildebank på nett, kopierer bildet vi har valgt, limer det inn i den delte presentasjonen og skriver tre stikkord på en digital post-it ved siden av bildet.

«Jeg vil at huset skal være et sted jeg kan slappe av og ikke tenke på skole», sier en av ungdommene. Han har funnet et bilde av en hånd som holder i en ryggsekk. Han forklarer at et godt sted er når han kan ta av seg skolesekken. Når alle har fortalt om bildet sitt går vi videre – hva bør huset inneholde, og hvordan bør det se ut for at dere skal få den følelsen dere akkurat har beskrevet? Jeg deler ungdommene i grupper. Gruppene får hver sin slide i presentasjonen slik at de

kan lage et moodboard – et tankekart med ideer. I presentasjonen ligger det en slide med lenker til andre ungdomshus sine hjemmesider slik at de kan dra på digital befaring for å hente inspirasjon. Jeg åpner tre grupperom og ungdommene forsvinner. De andre voksne fra bydelen og jeg blir igjen i fellesrommet. Etterpå henter vi ungdommene tilbake til fellesrommet for en oppsummering. «Jeg likte bibliotekene [FUBIAK og Biblo Tøyen]. Det er mange ungdomshus som har en stor tom plass som ikke blir brukt til noe. På bibliotekene er det mange sittegrupper, så det ikke ble en sånn stor plass», sier en av ungdommene. Moodboardene vises på delt skjerm og ungdommene forklarer hva de har tenkt. De er fulle av bilder: gaming, musikkstudio, treningsapparater, konserter, far-ger, planter, badebasseng og zip line.

Selv om de fysiske arkene, tuserne og bildene var byttet ut med en nettleser og en digital tavle så vi her tydelig «håndens kraft». Da vi gikk inn i grupperommene for å se hvordan det gikk, vekslet ungdommene mellom å lete etter inspirasjon på hver sin datamaskin eller mobilskjerm til å diskutere ideene de fikk i fellesskap. Ved at ungdommene lagde en digital tavle med ideene sine gikk dette digitale møtet fra å være en samtale til noe skapende. Det digitale gjorde det også mulig å reise lenger for å hente inspirasjon. I UngHus-prosjektet har vi utforsket hva som skjer når ungdom drar på befaring til andre steder (les mer om befaring i kap. 2). Turen har ofte gått til Furuset bibliotek og aktivitetshus eller andre ungdomssteder i Oslo. Nå hentet ungdommene inspirasjon fra ungdomshus i London og Reykjavik fra sin egen datamaskin eller mobil. Samtidig ble det tydelig for oss at konseptet «digital befaring» bør utforskes mer. Det er tydelig at hjemmesidene til ungdomshus sjelden er laget av ungdom, og ikke gir unge digitalt besøkende muligheten til å komme bak fasaden, slik vi får til i fysiske befaringer.

Design av spørreundersøkelse

Etter at ungdommene i bydel St. Hanshaugen hadde laget *moodboards*, ønsket de å gjennomføre en nettbasert spørreundersøkelse. De ville bruke undersøkelsen til å finne ut mer om hvordan lokal ungdom bruker området sitt, samt hvilke tilbud de ønsket seg i det planlagte ungdomshuset. Tidligere i UngHus-prosjektet har vi bistått Moss og Tromsø kommuner

med å utarbeide nettbaserte spørreundersøkelser sammen med ungdom (Lorenzen et al., 2020). Et slikt samskapt undersøkelsesdesign går ut over det som er vanlig praksis, med å teste designet på innbyggere før man sender ut spørreskjema – her jobber man heller i samarbeid med ungdommene gjennom hele prosessen, fra design av spørreundersøkelsen til rekruttering og analyse (Flicker et al., 2008; Schulz et al., 2005). Ungdommene i bydel St. Hanshaugen jobbet i en digital tavle med teksten «Hvilke spørsmål skal vi stille?». De diskuterte spørsmål og svaralternativer i fellesskap, skrev dem på digitale post-it-lapper og festet dem på den digitale tavlen. Etterpå diskuterte vi hvilke bakgrunnsspørsmål som burde være med og hvordan de kunne gjøre det «gøy» å svare på undersøkelsen. En av ungdommene foreslo at de kunne ha morsomme faktaspørsmål om historien til huset innimellom de mer «seriøse» spørsmålene. De ville også bruke bilder i undersøkelsen. Til slutt diskuterte de hvordan spørreundersøkelsen kunne distribueres. Senere tok en av ungdommene på seg oppgaven å ferdigstille det nettbaserte spørreskjemaet. Hun hadde nylig hatt om spørreundersøkelse på skolen og visste derfor om et digitalt verktøy de kunne bruke. Da hun var ferdig sendte hun den til de andre ungdommene i gruppa slik at de kunne teste den før utsendelse.¹

Vi har tidligere erfart at ungdommer som involveres i utarbeiding av slike spørreskjemaer særlig bidrar med nye kategorier for svaralternativer og bakgrunnsspørsmål. Da vi jobbet med ungdommer i Moss, som sammen med kommunen utviklet et nytt ungdomstilbud på Moss bibliotek, så vi det samme. For eksempel under spørsmålet om interesser, skrev ungdommene opp aktiviteter som de voksne ikke hadde tenkt på: koding og programmering, redesign eller e-sport. I tillegg kunne de fortelle de voksne at bakgrunnsinformasjon som skole var minst like viktig som bosted, fordi skolen er et sted de knytter identitet til og er en viktig betingelse for aktiviteter, interesser, venner og reisevaner. Ungdommene bidro også med viktige innspill til hvordan lenken til den nettbaserte undersøkelsen kunne distribueres. De ga uttrykk for at de selv i større grad ville svart på en undersøkelse hvis den ble presentert av andre

1 Tidligere har vi forskere ferdigstilt spørreundersøkelsen for så å sende den tilbake til ungdommene for testing og kvalitetssikring.

ungdommer. Derfor foreslo de at de selv og venner kunne dele undersøkelsen via sosiale medier som Instagram og Snapchat, samt å informere om undersøkelsen i klasserom og kantina på skoler i området. De foreslo også å samarbeide med fritidsklubbene i kommunen.

Digital trøtthet og andre etiske utfordringer

En viktig problematikk som dukker opp når man jobber med digitale verktøy i medvirkningsprosesser, er den teknologiske avhengigheten vi skaper og i noen tilfeller påfører deltagerne. Verktøyene vi bruker mest er eid av store, multinasjonale selskaper som gir oss tilgang til en gratisversjon mot at vi og deltagerne vi involverer i workshoper legger igjen brukerdata. Dette er spesielt problematisk når vi jobber med barn og unge, som ikke er rettighetshavere i formell forstand. Vi har gjennomført workshoper der flere av deltagerne ikke kom seg inn i verktøyet fordi de ikke hadde konto i den aktuelle softwaren. Etter litt prøving og feiling fant vi ut hvordan det er mulig å endre funksjon slik at alle kommer inn, også anonymt og uten en konto. Ofte blir vi derimot værende i det praktiske rundt slike utfordringer, uten å utforske de etiske aspektene.

Dilemmaer rundt slik uttesting og bruk av teknologiske verktøy ble tydelig da vi gjennomførte workshoper med elever fra Rygge ungdomsskole i Moss kommune. Elevene tok valgfaget «Innsats for andre» og fikk i oppdrag å finne ut hva som er viktig for ungdom i «gamle» Rygge² sammen med representanter fra kommunen. I likhet med ungdommene i bydel St. Hanshaugen skulle elevene i Moss designe og gjennomføre en spørreundersøkelse for å finne ut hva som var viktig for ungdom i kommunen. Sammen lagde vi et sett av spørsmål i et lett tilgjengelig software, slik vi vanligvis har gjort i digitale workshoper det siste året. Da elevene tok kontakt med skolen for å få hjelp til å distribuere spørreundersøkelsen, kom det fram at skolen hadde blokkert tilgangen til denne teknologigiganten sine verktøy. De brukte heller en annen multinasjonal leverandør

² Rygge var tidligere en egen kommune som ble slått sammen med Moss under kommunesammenslåingen i 2020.

sitt verktøy, med lignende funksjonalitet. Vår utforsking kunne slik potensielt gjort elevene avhengige av et verktøy som skolen, med god grunn, ikke ville bruke på grunn av problematiske personvernrettigheter.

Da vi startet å utforske medvirkning i det digitale var vi drevet av optimisme. Det var gøy å teste ut nye ting, samtidig som vi fikk ny inspirasjon hver gang vi så at det fungerte. Ut ifra loggene og oppmøtet å dømme så det ut som at ungdommene delte denne optimismen med oss. De kom også med nye ideer til ting vi kunne teste ut digitalt og vi ble inspirert til å prøve ut nye funksjonaliteter. Likevel, den digitale optimismen ble over tid erstattet av det vi kan kalle digital (medvirknings)trøtthet.

Jeg står på et hotellrom, ser inn i laptop-skjermen min, der er det 25 hoder som glimrer mot bakgrunnsfilterne de har lagt inn, bilder hentet fra innholdet i splottene de har laget i timen før. Jeg foreleser om ungdomsmedvirkning for et kull med landskapsarkitektstudenter ved NMBU, og Ellen har lagt inn bilde av hesten sin som bakgrunn. Ahmed sitter med utsikten fra Galleri F15 på Alby i Moss bak seg. En av studentene sitter i en togkupe, og nå vet jeg hvor hver enkelt av dem har det bra. Da jeg startet forelesningen noen timer tidligere, så jeg svarte skjermer med navn i hvitt midt på. Gjennom øvelser i grupperom, digital splottning og fellesdiskusjoner og hyppige pauser har vi sakte jobbet oss fram til en forsamling av ivrige, engasjerte og svært nysgjerrige unge voksne – spørsmålene bryter tidsrammen, og vi smiler til hverandre. Det er et godt rom å være i, jeg ser at de har det bra og at vi har klart å få til noe sammen i løpet av kort tid. Viktige refleksjoner og innsikter i hva medvirkning kan være i møte med faglige visjoner for framtiden. Vi klapper, jeg logger av og kjenner etter om jeg finner den gira følelsen i kroppen som alltid er der når jeg har forelest for 25 engasjerte studenter i et klasserom. Hjernen er definitivt gira, men kroppen – den er sliten.

Både kroppene og hodene våre ble slitne av å være i digitale møter. Bare tanken på å skulle fasilitere eller delta på en to-timers digital workshop fikk magen til å knyte seg. De morsomme samtalene om hvordan vi løste livet på hjemmekontor og hjemmeskole ble byttet ut med samtaler om hvor slitne vi og ungdommene var, og om lengselen etter å kunne møtes og jobbe sammen fysisk.

Et viktig aspekt ved metodene vi utvikler, er nettopp at de skal oppleves som meningsfulle. Ved å skape mening for ungdommene kommer vi nærmere det vi andre steder i denne boka har definert som *tykk* medvirkning (se kapittel 2). For å kunne gjennomføre medvirkning digitalt var det derfor avgjørende å finne de verktøyene som bidro til å gjøre det digitale rommet meningsfullt. Samtidig ser vi nå, i tråd med ny forskning på såkalt Zoom-fatigue, at vi alle blir overlesset av non-verbal kommunikasjon i slike videomøter og at dette får negative konsekvenser for vår mentale helse (Bailenson, 2021). Den ekstreme situasjonen vi var gjennom i 2020 og 2021, med kraftige begrensninger på fysiske møter på grunn av smittefare, tegner også et bilde av hvordan avstanden mellom følelser og fakta (det går jo bra selv om vi ikke føler det) bidrar til å gi en opplevelse av avsondrethet og nettopp mangel på mening. Dette er viktig innsikt når vi framover skal lage gode medvirkningsrom for barn og unge, om de er digitale, fysiske eller det vi kaller hybride – hva er bestanddelene som gjør opplevelsen av å medvirke meningsfull?

Hybride medvirkningsrom

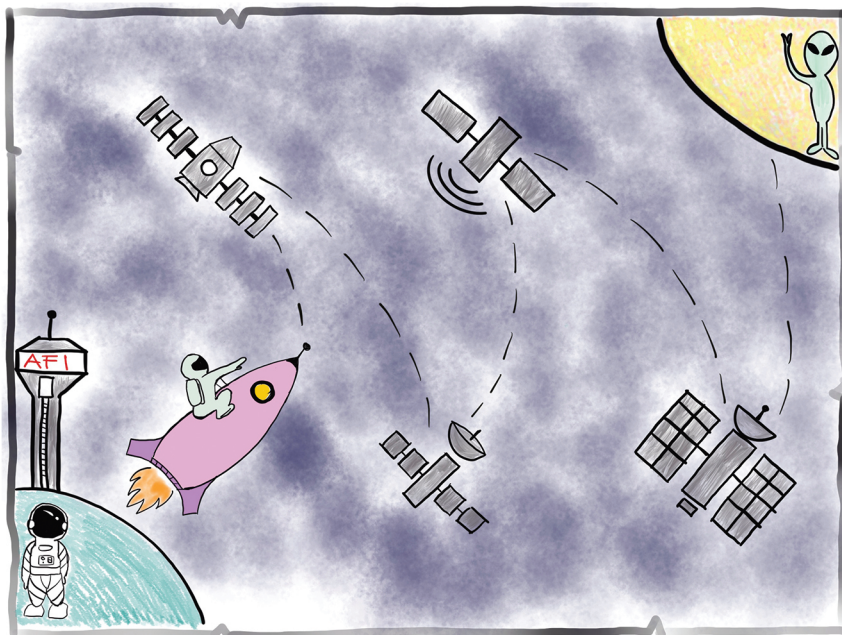
Første gang vi møtte ungdommene fra Manglerud ungdomshus, var de samlet fysisk på stedet, mens vi forskere måtte være med digitalt, på grunn av koronanedstengingen i Oslo. Vi hadde laget et opplegg for en introduksjons-workshop som en kombinasjon av tilstedeværelse i videomøte og på en digital plattform vi utforsker. Vi hadde forestilt oss og planlagt for at ungdommene satt på hver sin skjerm, og at vi kunne legge opp til gode samtaler i digitale grupperom. Det skjedde ikke. Ungdomsarbeiderne hadde plassert ungdommene på ulike fysiske grupperom på klubben, for å sikre avstand, og brukte den første halvtimen på å få hver enkelt logget på med lyd og bilde. Det endte med at ungdommene fordelte seg i grupper i ulike rom på klubben, den ene gjengen satt i sofaen og på gulvet i fellesarealet der scenen står.

I 2016 fikk de ansatte varsling om at den daværende ungdomsklubben på Manglerud i bydel Østensjø i Oslo skulle rives, for å bygge et nytt sambrukshus med kombinert bad, kulturskole og ungdomsklubb. Siden da har de holdt til i et midlertidig bygg, i påvente av å flytte inn i det nye sambrukshuset. Ungdommer og ansatte fra klubben har medvirket inn

mot både den midlertidige og den framtidige klubben. De 14 ungdommene som ble rekruttert av klubblederen i november 2020, hadde i oppdrag å sikre at barn og unge sine innspill og ideer for den nye klubben ble ivare tatt gjennom den siste fasen av byggeprosessen – huset er planlagt å stå ferdig i 2022. De er i alderen 14–18 år, halvparten gutter og jenter, og flere av dem sitter i klubbrådet.

Denne ettermiddagen på Manglerud ungdomshus brukte en av ungdomsarbeiderne en iPad for å inkludere ungdommene digitalt mens de jobbet og når de snakket til oss, men ellers holdt de på for seg selv. Vi forskere ble sittende i våre digitale rom, på hvert vårt cellekontor i sentrum av Oslo, og observere hvordan gruppearbeidet gikk mer enn godt nok uten oss i nær tilstedeværelse. De gangene ungdomsarbeideren sveipet kameraet sitt forbi scenen så vi oss selv på storskjerm på veggen. Det tekniske trøbbelet vi opplevde denne ettermiddagen gjorde at vi oppdaget en helt ny samarbeidsform, nemlig hybriden, som vi siden har utviklet videre. Her får vi muligheten til å delta uten å være til stede (fysisk), å støtte prosessen uten å overta rommet – slik vi lenge hadde diskutert behovet for.

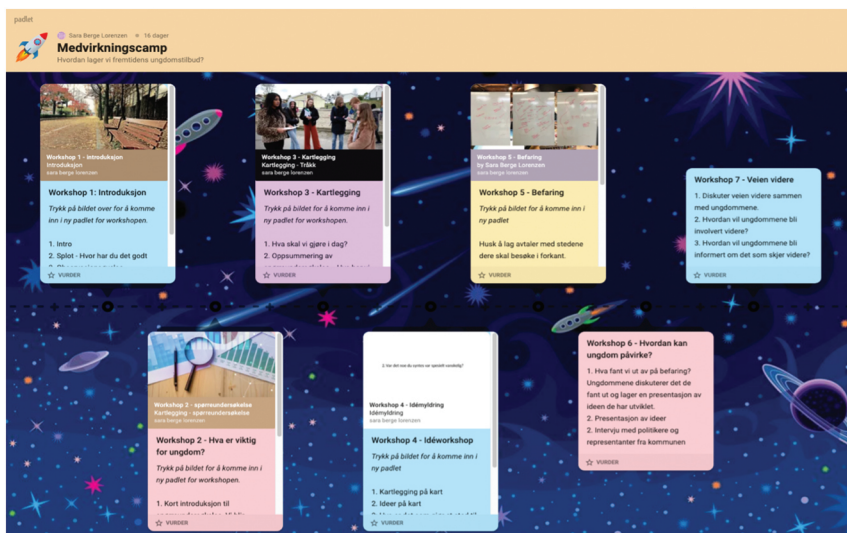
Hybride workshoper er en blanding av digitale og analoge arbeidsformer. Ungdommene og de ansatte i bydel Østensjø fikk lov til å være fysisk til stede på klubben, for å jobbe med oppdraget rundt den nye ungdomsklubben på Manglerud, mens arkitekten i UngHus-teamet, Astri M. Dalseide, var med på storskjerm for å presentere opplegg og gruppeoppgaver, samt gi faglige innspill og veiledning til både ungdommene og de ansatte gjennom hele prosessen. Vi utforsket samtidig en digital plattform som gjorde det mulig å bygge en hjemmeside for samjobbing med ulike maler: tidslinje, hyller, kart eller et tomt lerret. Vi lenker til andre plattformer og digitale verktøy slik at ungdomsarbeiderne og ungdommene enkelt kan klikke seg videre til neste aktivitet eller oppgave og jobbe sammen, uten oss. Konseptet fikk først navnet Space Program – en romfart der vi tegnet inn AFI som bistår med nødvendig hjelp fra «kontrolltårnet» når ungdommene og de kommunalt ansatte sammen reiser ut på en rakett i verdensrommet, for å sjekke ut ulike romstasjoner, Space Camps, med mål om å finne ut hva som er framtidens ungdomsklubb.



Figur 6.2. Konsept-tegning av Space Program. Illustrasjon: ©Ingrid M. Tolstad.

Senere fikk vi også mulighet til å teste bruken av den nye plattformen og den hybride møteformen med elevene fra Rygge ungdomsskole i Moss kommune. Da vi startet medvirkningsprosjektet hadde elevene hjemmeskole, og de to første workshopene ble derfor gjennomført digitalt. Senere ble tiltakene i Moss kommune endret slik at elevene, lærer og de kommunalt ansatte kunne møte opp fysisk på skolen. På grunn av høyere smittetrykk i Oslo kommune kunne ikke vi forskere reise til Moss.

«Nå kan vi ta en ti minutters pause», sier jeg til de syv ungdommene som sitter i klasserommet på Rygge ungdomsskole. Jeg skrur av kameraet, setter mikrofonen på lydløs og går for å hente meg en kaffe. Jeg tester ut hybrid-løsningen i forbindelse med medvirkningsprosjektet i Moss kommune. Elevene, som tar valgfaget «Innsats for andre», sitter i klasserommet sammen med læreren sin og en ansatt i kommunen. Jeg er med på storskjerm fra kontoret mitt på OsloMet. I pausen drikker de saft, spiser kjeks og snakker om hvordan ideene ungdommene jobber med kan realiseres. Jeg skravler med kollegaer ved kaffemaskinen. Jeg er til stede i workshopen, og langt unna samtidig.



Figur 6.3. Bilde av digital plattform fra workshop-rekke med ungdommer på Rygge skole i Moss, skjermdump fra Padlet.

En viktig del av medvirkningsprosesser er relasjonene som bygges mellom de voksne som bestemmer og ungdommene. I tillegg er det ofte i de uformelle samtalene i pausene at de viktigste medvirkningsinnspillene dukker opp; nemlig hva som ligger bak ideene og ønskene fra ungdommene. Dette gjør at kunnskapen som kommer fram i en medvirkningsprosess ofte er personavhengig og kan være vanskelig å dokumentere (dette aspektet problematiseres ytterligere i kap. 10). Når det er oss forskere eller andre konsulenter som fasiliterer medvirkningen blir denne kunnskapen og relasjonene med ungdommene ofte sittende nettopp hos oss. Ved å kun være digitalt til stede gjennom videomøter ser vi at det heller er de ansatte i kommunen, om det er lærere, ungdomsarbeidere eller andre som er til stede fysisk, som bygger relasjoner med ungdommene. Relasjonene og kunnskapen blir således værende hos de som faktisk kan bestemme hva som skjer videre med ungdommenes innspill og ideer.

Ungdommene tar kontroll

Svært ofte skriver ungdommer inn digitale rom i plottene sine, og da er det som regel Netflix eller gaming som kvalifiserer til en plass nær hjertet deres. Vi har ennå til gode, kanskje ikke så overraskende, å se noen skrive

inn digitale videomøter i splotten sin. Hva skal til for å skape gode, kreative digitale rom som fungerer på ungdommenes premisser?

«Laura er på hytta, så vi har laget en video», sier Mona. Jeg er invitert inn som deltager på et videomøte arrangert av Manglerud ungdomshus i bydel Østensjø i Oslo, hvor en kjernegruppe av ungdom, deriblant Laura og Mona, presenterer medvirkningsarbeidet de har gjort gjennom vinteren. Ett år er gått siden den første digitale workshopen på Mortensrud, og vi har gjennomført utallige digitale workshoper med både voksne og unge. Vi har testet ut ulike digitale plattformer og verktøy som Zoom, Teams, Jamboard, Miro, Google Slides, Mentimeter og Padlet. Vi har kjørt store digitale workshoper og webinar med 70 deltagere, og vi har jobbet med små grupper av ungdom i digitale grupperom. Den kalde vårsola gløtter inn kjøkkenvinduet der jeg sitter med høretelefoner i ørene og laptopen på bordet, klar for å observere hvordan mellomrommene mellom arkitektene og deres plantegninger, de kommunalt ansatte, teknologien og interiøret på klubben, tastatur og delte skjermer – og ungdommene selv, blir fylt de neste to timene.

«Vi leter hele tiden etter gode metoder», sier klubblederen, mens flere av ungdomshodene på skjermen snakker med hverandre, der de sitter godt tilbake i gamingstoler med svarte headsets og mute-knappen på. Prosjektlederen er ferdig med gjennomgangen av ungdommenes innspill, og arkitekten har snurret oss gjennom 3D-versjonen av bygget som er under oppføring. Lederen for klubben sier «vi er litt på overtid, noen ungdommer venter på å fortelle om spørreundersøkelsen de har gjort og det er noen som skal opptre». Opp på scenen, i den ene videorammen, kommer en ung gutt, Edvard, med gitar og synger to selvlagde sanger. Det er vakkert, fint og rart på samme tid. Plutselig er vi alle på livekonsert, midt i en medvirkningssesjon der de voksne har delt skjerm og holdt ordet – til nå. Han synger. Vi skrur av taushets-knappen og klapper. Så er det Viljas tur, jeg er 14 år, sier hun og setter seg ved det sorte pianoet, synger en sang hun har skrevet selv, til en venninne med kjærlighetssorg. Enda vakrere, bare fint. Jeg skrur av mitt eget kamera, dette er et godt rom å være i.

I tidligere forskning vi har gjort på kollektiv kreativitet i ulike bransjer fant vi flere fellesnevner på tvers av fagområder, også i yrker som vanligvis ikke betegner eller tenker på seg selv som kreative (Carlsen et al., 2012; Skjælaaen et al., 2018). Å «skifte oppmerksomhet» var en av disse,

og her oppdaget vi hvor sentralt det var for idéarbeidet å kontinuerlig skifte på omgivelsene; om man satt, sto eller gikk, jobbet digitalt eller analogt, med fysiske prototyper og materialer eller gjennom samtale, ord og prat. De som var gode på idéarbeid, hadde lagt inn rutiner og strukturer som gjorde det lettere å få til en slik vekslings i oppmerksomhet. Ungdommenes innslag av sang og musikk i et digitalt kveldsmøte utgjorde en forskjell – det viste fram hvor lite repertoar av oppmerksomhetsskiftende virkemidler vi vanligvis opererer med, i digitale møter med agendaer og samtaler på tvers av video-rammene vi sitter i. Innslaget kan lett bli oppfattet som et pauseinnslag, men i etterkant reflekterte vi over hvordan ungdommenes musikalske uttrykk også kan ses som et faglig innlegg i diskusjonen om hvordan funksjonene i den nye klubben skal bli utformet. I stedet for å snakke om behovet for scene, gode lydforhold og andre tekniske løsninger, *gjorde* ungdommene medvirkning gjennom å vise fram hva de får til i slike rom. På en halvtime hadde vi voksne blitt beveget ut av våre voksenstyrte uttrykksformer, og ungdommene hadde beveget seg inn i et definisjonsrom der de kunne være faglige på egne premisser.

Digital medvirkning som øyeåpner

«Vi har gjort befaring i tre grupper, laget spørreundersøkelse og hatt møter med prosjektleder», forteller Mona i videoen hun deler i videomøtet. Hun og Laura går oppover en grusvei på byggeplassen på Manglerud mens de forteller. Mona holder hvite lapper i hånda, og de veksler på å beskrive prosessen de har vært gjennom, hva de har gjort og hvor de har vært på befaring, alt mens de beveger seg rundt slik at vi får se det nye bygget under oppføring i bakgrunnen. «Det var fint med snutten som viste huset», kommenterte prosjektlederen fra Oslo kommune, etter at videoen er ferdig avspilt. Kollegaen hans deler skjerm: Et word-dokument fylt med tekst, innspill og spørsmål til romprogram, interiør og møbler fra ungdommene. «Ivaretatt», står det i rødt bak mange av de svarte setningene. Prosjektlederen tar for seg punkt for punkt. Jeg slår av kamera og setter meg godt til rette med den digitale notatblokka. Her dukker det opp mange eksempler på velmenende voksne som ønsker at innspillene fra ungdommene helst skal bekrefte valgene de allerede har tatt.

Gjennom alle våre prosjekter på ungdomsmedvirkning, er det ett fenomen som går igjen – gleden og lettelsen som uttrykkes av voksne ansvarspersoner når de (i egen tolking) erfarer at ungdom vil ha omtrent nøyaktig det samme som allerede er tenkt ut av voksne. «Ivaretatt», kan de skrive i marginen, klappe seg selv på skulderen – og som oftest stopper det der (se også kapittel 5). Vi ser at det sjelden forklares godt nok tilbake til ungdommene hva det er som er ivaretatt, og hva ungdommene selv forstår og synes om denne tilsynelatende enigheten. På den eneste fysiske workshopen vi rakk å ha på Mortensrud før korona-nedstengingen i mars 2020, oppsummerte en av prosjektlederne fra Oslo kommune til deltagerne at «det meste av det som er kommet fram i dag, er ting som allerede er ivaretatt i planene», og la til «men greske søyler, det får dere ikke». I den digitale workshopen på Manglerud ungdomshus svarer arkitekten på ungdommenes innspill om spesialvegger i lydstudioet med kommentaren «skulle tro disse ungdommene var akustikere». Ungdommene har vært på befaring på ungdomsklubben X-Ray på Grünerløkka i Oslo, som har spesialisert seg på studio og dansesaler, og lært mye om hvordan lydstudioene fungerer (eller ikke) i praksis. Arkitekten avfeier derimot innspillet med at de allerede har ivaretatt behovet for lydhåndtering – «det skal bli mer enn godt nok, vil jeg påstå» – og «rommene blir ordentlig bygd, det kan jeg love dere». Han legger til at «disse vurderingene er gjort av kyndig fagpersonell».

I stedet for å gå i ytterligere dialog med ungdommene rundt de oppfattede «enighetene» og det faglige innholdet i deres innspill, fokuserer de fleste voksne ansvarlige på at innspillene de får gjennom ung medvirkning allerede er planlagt, eller til og med tegnet inn i planer som ligger offentlig tilgjengelig. Dersom ungdommene ikke har fått med seg dette, må det være *kommunikasjonen* rundt bygge- og utviklingsprosjekter i nærmiljøet som ikke er gjort godt nok, blir det argumentert. Dette ser vi også i Kommunerevisjonen i Oslo (2019) sin kritikk av Plan- og bygningssetatsens håndtering av medvirkning i hovedstaden. Her finner de at minimumskravet som regel er oppfylt – kunngjøringer om høring står trykket i en dagsavis (typisk Aftenposten), og plandokumenter ligger på kommunens nettsider. Dette er likevel ikke tilstrekkelig for å kunne si at man oppfyller kommunens særskilte ansvar for

å sikre barn og unges medvirkning og rett til å bli hørt i saker som angår dem.

Diskusjon

I dette kapitlet har vi forsøkt å gi et bilde av hva som kan gi gode medvirkningsprosesser i digitale rom, basert på egne erfaringer med å legge til rette for og observere ungdomsmedvirkning i krisetid. Vi er opptatt av hvilke metodiske utfordringer og muligheter som dukker opp i digitale medvirkningsprosesser der ungdom og voksne møtes. Vi vil argumentere for betydningen av å kontinuerlig utvikle og teste ut nye medvirkningsplattformer og verktøy, i samarbeid med ungdom, for å sikre at barn og unge blir involvert, hørt og deres innspill tillagt vekt i framtidig by- og stedsutvikling. Gjennom pandemien som preget 2020 og 2021 har vi sett hvordan aktiv og meningsfull medvirkning krever at metoder, tilnærminger og teknologiske løsninger kontinuerlig tilpasses nye forutsetninger, kunnskap om mental og fysisk helse og endrede sosiale forhold. Erfaringene vi har gjort oss det siste halvannet året vil forhåpentligvis kunne bidra til at barn og unge i større grad blir hørt og deres innspill tillagt behørig vekt, i tråd med intensjonene i FNs barnekonvensjon – også i unntakstilstand.

Prøving og feiling i det digitale har også åpnet øynene våre for konsepter vi bør videreføre og jobbe mer med, blant annet hybride medvirkningsworkshoper. En måte å gjøre dette på er gjennom den digitale ressursiden vi bygger i UngHus-prosjektet.³ Gjennom å teste ut dette digitale verktøyet i workshop-format har vi sett hvordan metodene våre kan deles på enkle, intuitive måter og forhåpentligvis leve videre etter at prosjektet avsluttes. Videre har vi sett at konseptet «digital befarings» bør utforskes videre. Da ungdommene i bydel St. Hanshaugen lagde *moodboards* kunne de hente inspirasjon fra ungdomshus verden over, samtidig så vi at informasjonen på disse hjemmesidene er begrenset. Hjemmesidene er ofte designet og utviklet av voksne med mål om å rekruttere flere

3 <https://unghus.oslomet.no/>

ungdommer. Dermed er det vanskelig for ungdommene å besøke ungdomshusene med et kritisk blikk for å komme bak fasaden, som er målet med metodene vi har utviklet for befaring.

En annen viktig erfaring har vært å reflektere over hva som gjør medvirkningsrom gode å være i. Hvordan kan et rom, om det er fysisk eller digitalt, tilrettelegge for aktiv, meningsfull og reell medvirkning? Som vi har vist i dette kapitlet prøver vi hele tiden å utvikle metoder og verktøy som gjør at rommet oppleves trygt og dermed jevner ut det asymmetriske maktforholdet mellom de voksne som bestemmer og unge som medvirker. Viktigheten av dette ble enda mer tydelig for oss da vi gikk inn i digitale rom. Samtidig har det fått oss til å reflektere over vår egen rolle i medvirkningsprosesser. Hvem definerer egentlig hva det trygge medvirkningsrommet er? Gravesen, Mikkelsen og Frosthald (2019) er inne på noe av det samme. De ser kritisk på sine egne forskningsmetoder og diskuterer hvorvidt det er mulig å gå vekk fra et adultsentrisk perspektiv i barne- og ungdomsforskning, altså at ungdom skal kunne delta i forskning på egne premisser. De konkluderer med at poenget ikke nødvendigvis er at forskning med barn og unge skal være helt på de unges premisser, men at man hele tiden må prøve å nærme seg dette idealet. Slik blir det kanskje mindre viktig at forskere som oss sitter i kontrolltårnet, enn at ungdommenes rom for medvirkning utforskes av alle involverte – til enhver tid.

Som vi har nevnt over, i det digitale søkelyset kommer også grelle eksempler på medvirknings*sinkompetanse* til syne. For hvem definerer hva det gode digitale medvirkningsrommet skal være? Og når det er voksne som «eier» rommet, kan vi da si at de tilrettelegger for aktiv, meningsfull og reell medvirkning? Vi har det siste året fått teste ut yttergrensene for fasilitering av medvirkning med barn og unge, og i det siste har det opplevdes som vi gjør dette på tross av erfaringen med digital medvirkningstrøtthet. Vi ser også at det digitale rommet både tydeliggjør og skjuler makt(ubalansen) mellom voksne og unge, og slik har gjort at vi forstår de generelle utfordringene ved medvirkning i planlegging bedre enn vi gjorde før samfunnet ble snudd på hodet våren 2020.

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.
- Bailenson, J. N. (2021). Nonverbal overload: A theoretical argument for the causes of Zoom fatigue. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(1). <https://doi.org/10.1037/tmbo000030>
- Carlsen, A., Clegg, S. & Gjersvik, R. (2012). *Idea work*. Cappelen Damm.
- Gravesen, D. T., Mikkelsen, S. H. & Frostholm, P. H. (2019). Imellem inddragelse og adultocentrisme. Metodologiske refleksjoner over utfordringer og paradokser i kvalitativt børne- og ungeforskning. *Norsk Sosiologisk Tidsskrift*, 3(1), 30–48. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2019-01-03>
- Hagen, A. L. & Rudningen, G. (2012). Den første streken – materialitetens makt i et arkitektfirma, *Norsk Antropologisk Tidsskrift*, 3–4, 274–286.
- Hagen, A. L. (2017). Sketching with knives, seducing through software: The magic tricks of architects. *Anthropology Today*, 33, 24–27.
- Hagen, A. L. & Osuldsen, J. (2021a). Urban youth, narrative dialogues, and emotional imprints: How co-creating the ‘plotting’ methodology became a transformative journey into interdisciplinary collaboration. I M. Stender, C. Bech-Danielsen & A. L. Hagen (Red.), *Architectural anthropology – exploring lived space* (s. 135–148). Routledge.
- Hagen, A. L. & Osuldsen, J. B. (2021b). Plotting som erfaringsbasert verktøy for medvirkning og stedsforståelse ved byromsutforming. *FormAkademisk – forskningstidsskrift for design og designdidaktikk*, 14(1). <https://doi.org/10.7577/formakademisk.2586>
- 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.
- Halse, J. (2013). Ethnographies of the possible. I W. Gunn, T. Otton & R. C. Smith (Red.), *Design anthropology: Theory and practice* (s. 180–199). Bloomsbury Academic.
- Lorenzen, S. B., Hagen, A. L., Dalseide, A. M. & Andersen, B. (2020). Ung medvirkning i planlegging – fra A til Å. *Plan: Tidsskrift for samfunnsplanlegging, regional- og byutvikling*, 52(2), 14–21. <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-3045-2020-02-04>
- Kommunerevisjonen. (2019). *Medvirkning i reguleringsplaner* (Rapport 16/2019). Oslo kommune.

- 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.
- Shier, H. (2001). Pathways to participation: Openings, opportunities and obligations: A new model for enhancing children's participation in decision-making, in line with Article 12.1 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *Children & Society*, 15, 107–117.
- Skjælaaen, G. R., Bygdås, A. & Hagen, A. L. (2018). Visual inquiry: Exploring embodied organizational practices by collaborative film-elicitation. *Journal of Management Inquiry*, 29(1), 59–75. <https://doi.org/10.1177/1056492618778138>
- Vestby, N. (2015). «I crossed the line». *InFormation. Nordic Journal of Art and Research*, 4(2), 1–22. <https://doi.org/10.7577/if.v4i2.1546>
- Vestby, N. (2020). Eutopia – where the heart matters. I K. Bergaust, R. Smite & D. Silina (Red.), *Oslofjord ecologies. Artistic research on environmental and social sustainability. Acoustic Space*, 18(3), 107–120.