

OSLOMET

VELFERDSFORSKNINGSINSTITUTTET NOVA

Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien?

KJETIL BØHLER KLETTE & LIHONG HUANG

OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY
STORBYUNIVERSITETET



Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien?

KJETIL KLETTE BØHLER & LIHONG HUANG

Velferdsforskningsinstituttet NOVA
NOVA Notat 7/2021

Velferdsforskningsinstituttet NOVA er et institutt på Senter for velferds- og arbeidslivsforskning på OsloMet – storbyuniversitetet.

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferdssamfunnets tiltak og tjenester.

© Velferdsforskningsinstituttet NOVA

OsloMet – storbyuniversitetet 2021

ISBN (trykt utgave)

ISBN (elektronisk utgave) 978-82-7894-791-3

ISSN 0890-6435 (trykt)

ISSN 1893-9511 (online)

Desktop: Hussein Monfared

Henvendelser om publikasjoner kan rettes til:

NOVA, OsloMet

Stensberggata 26 · Postboks 4, St. Olavs plass, 0130 Oslo

Telefon: 67 23 50 00

Nettadresse: www.oslomet.no

Forord

Dette notatet er skrevet på oppdrag for Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (heretter Bufdir). Utgangspunktet for studien var at Bufdir ønsket mer kunnskap om hvordan koronapandemien, og den påfølgende nedstengingen, har påvirket ungdom og ungdomsarbeid.

Vi takker for god dialog og godt samarbeid med oppdragsgiver underveis og for velvilje og engasjement hos våre kontaktpersoner Erlend Sand Bruer og Erik Langbråten. Vi vil også gjerne rette en stor takk til våre informanter. Denne studien ville ikke vært mulig uten dere. Våre informanters refleksjoner og perspektiver knyttet til hvordan ungdom er påvirket av pandemien, har gitt oss ny og viktig kunnskap. Det er denne kunnskapen som danner bakgrunnen for rapporten.

Prosjektgruppen har bestått av Kjetil Klette Bøhler og Lihong Huang. Huang har vært prosjektleder og ansvarlig for analyser av datamaterialet innhentet via forskningsprosjektet «Research Based Analysis of Youth in Action» (heretter RAY) sin elektroniske spørreundersøkelse med ungdomsarbeidere. Bøhler har gjort hoveddelen av skrivearbeidet og analysene, og hatt ansvar for gjennomføring av de kvalitative dybde-intervjuene og analyser av disse. Bøhler har også være ansvarlig for ferdigstillingen av rapporten.

Kjetil Klette Bøhler og Lihong Huang, Oslo, 9 november, 2021

– Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien? –

Innhold

Sammendrag	7
Introduksjon, fokus og problemstillinger	10
Metode og data	11
Ungdom og Fritid	13
Ungdomsarbeid under pandemien: «mange klubber har blitt stengt, og deretter åpnet»	15
Pandemiens langtidskonsekvenser og påvirkning på internasjonalt ungdomsarbeid	16
Gaming som ungdomsarbeid på Helset ungdomshus	18
Innovativt ungdomsarbeid ved Helset ungdomsklubb under pandemien	19
Jeunesses Musicales Norway (JM Norway): skape sosial endring via musikk	21
Normkritisk arbeid via Humle-metoden	22
Pandemiens påvirkning på JM Norway sitt arbeid	23
KIGO: Kultur i Gamle Oslo	25
Pandemiens påvirkning på KIGOs arbeid	26
Ungdomsforskernes perspektiver på pandemiens konsekvenser	29
Pandemiens effekter på ulike grupper ungdom	30
Fra forskning til politikkutvikling	32
Musikk som ressurs, terapi og hjelpemiddel i en vanskelig tid	33
Musikk skaper felleskap, motvirker ensomhet og uttrykker følelser	35
Sammendrag fra RAY COR sin elektroniske spørreundersøkelse	38
Konklusjon	40
Hovedfunn fra studien	40
Digitale muligheter og begrensninger, proaktivt ungdomsarbeid og gaming	41
Politikk-utvikling og ungdomsarbeid via musikk	41
A Study of how Youth, Youth Work and Youth Culture were Affected by the Pandemic	43
Referanser	46

– Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien? –

Sammendrag

Etter at pandemien har preget det norske samfunnet i over halvannet år har det blitt et økende behov for å undersøke hvordan viruset, nedstengingen og ulike smittevern hensyn har påvirket ungdom. Eksisterende forskningsrapporter viser at ungdom, på mange måter, måtte betale den største prisen da sosiale møteplasser, skoler, ungdomsklubber og fritidsklubber ble stengt (Van Soest et. al, 2020a, Van Soest et. al, 2020b, Bakken et. al 2020, Ulset 2021, Bakken 2021, NOU 2021: 413-425). I dette notatet beskriver vi hvordan ungdom, ungdomsarbeid og ungdomskultur ble påvirket av disse endringene.

Via kvalitative intervjuer med ungdomsarbeidere og etablerte ungdomsforskere på feltet, samt analyse av nye data samlet inn via forskningsprosjektet «Research Based Analysis of Youth in Action» (heretter RAY), som er tilknyttet EUs ungdomsprogram «Erasmus+ Aktiv Ungdom», utforsker vi hvordan ungdom ble påvirket av pandemien. Funn fra studien gir verdifull innsikt som kan være viktig med tanke på fremtidig politikkutvikling.

Koronapandemien har påvirket ungdom ulikt

Våre analyser peker på at pandemien og nedstengingen har hatt ulike og omfattende konsekvenser for ungdom. Det er derfor behov for mer systematisk empirisk forskning på hvordan ulike grupper ungdom ble påvirket på forskjellige måter. Noen ungdommer kom styrket ut av pandemien; de lærte mer under hjemmeskole og med fleksible læringsprogrammer, og de fikk sove lenger for å kunne følge egne opplæringsopplegg. Andre ble negativt påvirket. Flere rapporterte om økt ensomhet og savnet fysiske møteplasser.

Et annet funn fra vår undersøkelse var at eksisterende former for ungdomsarbeid ble sterkt påvirket og flere ungdomshus og klubber måtte stenge ned. Dette var imidlertid forskjellig i ulike deler av landet. I noen deler av landet medførte pandemien omfattende nedstenginger, mens andre regioner var mindre berørt. Det blir derfor viktig å beskrive disse ulike geografiske effektene på ungdomsarbeid i Norge i fremtidig forskning. Ifølge de ungdomsarbeiderne vi intervjuet, hadde pandemien primært negative konsekvenser for sårbar ungdom, da disse utgjorde hoveddelen av brukerne på de ulike ungdomshusene.

Utviklet nye tilbud

Samtidig viser de kvalitative intervjuene at ungdomsarbeidere reagerte proaktivt under pandemien og nedstengingen, og utviklet nye tilbud via digitale plattformer (ved for eksempel å legge til rette for å lage podcasts samt ulike gaming-aktiviteter). I tillegg pekte flere på at gaming utgjør en viktig del av ungdomslivet for mange, og at det er viktig å bekjempe fordommer knyttet til gaming blant voksne og foreldre. Selv om gaming kan være skadelig i visse tilfeller, peker funn

fra våre studier på at gaming også er en kilde for å skape sosial tilhørighet, mestringfølelse og læring via digitale plattformer.

Det er viktig med fremtidige studier som undersøker de heterogene effektene av gaming blant ungdom, og som både ser på gaming som en ressurs og hemsko, avhengig av kontekst. Selv om gaming, og ulike digitale felleskap, utgjorde en ressurs for mange, påpekte ungdomsarbeiderne samtidig utfordringer knyttet til dette og beskrev blant annet følelser av en generell 'digital fatigue'. Dette begrepet refererte til hvordan både ungdom og ungdomsarbeidere ble utslitt av å hele tiden være på digitale plattformer.

Alle informantene etterlyste at ungdom skulle kunne være sammen i ikke-digitale kontekster etter hvert som pandemien og nedstengingen ble løst opp. Revitalisering av ikke-digitalt ungdomsarbeid, av ulik art, vil være særlig viktig for å gjenskape frivillig ungdomsarbeid som hadde falt bort under pandemien.

I videre forskning vil det være viktig å undersøke de ulike konsekvensene pandemien har hatt for forskjellige grupper ungdom ulike steder i landet via systematiske og komparative studier. Det blir også viktig å få mer kunnskap om de forskjellige proaktive og kreative grepene ungdomsarbeidere gjorde under pandemien. Vi trenger også mer kunnskap om hvem som bruker de ulike ungdomshusene, og hvordan pandemien har rammet sårbar ungdom spesielt.

Musikk som ressurs i ungdomsarbeidet

Et tredje funn fra undersøkelsen er knyttet til betydningen av musikk i ungdomsarbeid. Flere av ungdomsforskerne og ungdomsarbeiderne vi intervjuet argumenterte for at musikk kan være et effektivt medium for ungdomsarbeid, og at det er viktig å utvikle musikktilbud, og arenaer for musikalsk og kulturell deltagelse, for ungdom for å motvirke ensomhet under fremtidige pandemier og nedstenginger av samfunnet.

Nyere forskning innen musikkterapi, og tverrfaglige musikkstudier, har vist at musikk er en viktig læringsressurs, helseressurs og sosial ressurs som kan gi utsatt ungdom en følelse av mestring, identitet og sosial tilhørighet som bør utforskes mer systematisk. Det er samtidig viktig å legge til rette for private initiativ fra ildsjeler slik at kulturtilbud og musikktilbud kan nå ut til alle, og særlig til sårbar ungdom fra lavere sosioøkonomisk lag og unge med innvandrerbakgrunn.

En rekke velferdstilbud og tjenester, inkludert kulturskolen, virker å være skreddersydd middelklassen og hvite etnisk norske som kjenner systemet (Bøhler og Ugreninov 2021, Bøhler 2022, Salimi 2021, Bøhler 2021), og det er viktig å utvikle slike tilbud til befolkningen forøvrig, med særlig fokus på sårbar ungdom. Funnet fra de kvalitative intervjuene peker videre på at musikk er en viktig ressurs for å skape et mer inkluderende og pluralistisk samfunn hvor ungdom kan spille ut ulike identiteter (f.eks. knyttet til kjønn). Musikk kan gi sårbar og utsatt ungdom en viktig følelse av identitet og tilhørighet og økt bevissthet rundt seksuell legning (for eksempel knyttet til LGBTQ+ m.m.).

Bruke populærkultur mer aktivt

Funn fra vår undersøkelse peker på at musikk, og populærkultur, kan brukes mer aktivt inn i utformingen av norsk ungdomspolitik og konkrete tjenester og tiltak. For å utvikle dette er det viktig å gjennomgå eksisterende forskning på feltet, samt undersøke hvordan musikk og populærkultur brukes i ulike ungdomshus og klubber og blant ungdom generelt.

Det er samtidig viktig å etablere dialog på tvers av departementer og direktorater, og andre politiske institusjoner, slik at man i større grad kan se på musikk og populærkultur som en ressurs for inkludering og sosialpolitikk av ulik art. Musikk, og annen populærkultur, kan for eksempel være et viktig instrument for å skape et mer likestilt samfunn tuftet på mangfold. Musikk er også en viktig læringsressurs, et verktøy for å jobbe med psykisk helse og en arena for å utvikle sosiale relasjoner og utforske egen identitet.

For å utvikle mer effektiv ungdomspolitik, og konkrete tiltak, i kjølvannet av pandemien er det viktig å utforske muligheter i populærkulturen og utfordre etablerte forståelser i forvaltningen tuftet på prinsippet om «kulturpolitikk på arm-lengdes avstand» (Mangset 2015). Vi vet at musikk, og populærkultur (inkludert gaming), spiller sentrale roller i ungdoms liv. I kraft av dette kan populærkulturen være et viktig instrument i utviklingen av effektiv ungdomspolitik og ulike tiltak rettet mot sårbar ungdom.

Introduksjon, fokus og problemstillinger

Med utgangspunkt i nedstengingen som følge av koronapandemien fikk Velferdsforskningsinstituttet NOVA i oppdrag av Barne-, ungdoms og familiedirektoratet (heretter Bufdir) å gjennomføre en studie av hvordan ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid ble påvirket av koronapandemien. Studien var også et produkt av Bufdirs samarbeid med 'Erasmus+: Aktiv Ungdom', som er EUs ungdomsprogram, og det tilknyttede forskningsprosjektet 'Research-based Analysis of Youth in Action' (heretter RAY) som har forsket på ungdom i Norge og Europa over flere år. Både EUs ungdomsprogram og Bufdir ønsket mer kunnskap om hvordan ungdom hadde blitt påvirket av pandemien. For å analysere dette gjennomførte vi kvalitative dybde-intervjuer med ungdomsforskere (to informanter) og ungdomsarbeidere (fire informanter) som hadde kjennskap til feltet og ulike former for ungdomskultur. I tillegg analyserte vi eksisterende spørreskjemadata innhentet via RAY sine undersøkelser i Norge som var åpne fra oktober 2020 til januar 2021. Vi gikk også gjennom eksisterende forskning på feltet. I og med at bakgrunnen for studien var eksplorativ formulerte vi følgende brede problemstilling som utgangspunkt for studien:

«Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien?»

I analysen av hovedproblemstillingen fokuserer vi på hvordan ungdom, og ungdomsengasjement i ulike kulturelle praksiser, ble påvirket av pandemien og nedstengingen. Analysen utforsker hvordan ungdom benyttet nye digitale plattformer og populærkultur for å skape sosiale felleskap og drive konstruktivt ungdomsarbeid i ulike kontekster, og vi fokuserte særlig på gaming og bruk av musikk under pandemien. Med utgangspunkt i de skisserte datakildene, og hovedproblemstillingen, utforsker vi også hvordan pandemien påvirket mental helse og ulike former for utenforskap. For å undersøke dette empirisk fokuserer vi særlig på hvilke ulike prosjekter og kulturelle aktiviteter ungdom har deltatt i før, og under, pandemien. Vi retter også søkelys på hvordan ulike typer ungdomsarbeid har bidratt til kulturelt mangfold og medborgerskap og iscenesettelse av ulike identiteter. For å analysere dette systematisk har vi formulert følgende fire underproblemstillinger:

- 1) I hvilken grad har musikalske praksiser og gaming skapt konstruktive sosiale felleskap under, og før, pandemien for ulike grupper ungdom?
- 2) I hvilken grad kan ungdomsarbeid drives via sosiale medier og digitale møteplasser, og hvilke potensialer og begrensninger har disse for å gi ungdom tilgang til ulike sosiale felleskap og identiteter?
- 3) Hvilken rolle har konkrete ungdomsorganisasjoner spilt under pandemien, og hvilke muligheter og utfordringer erfarte disse i møtet med pandemien?

- 4) Hva sier samfunnsvitenskapelig ungdomsforskning, og forskning på ungdom innen musikkterapi, om pandemiens potensielle korttids- og langtidskonsekvenser?

I analysen av de ulike intervjuene, og spørreskjema-dataene, retter vi søkelys på ulike dimensjoner av de fire underproblemstillingene samt den overordnede hovedproblemstillingen. For å tolke dataene trekker vi inn relevant forskning som kan kontekstualisere og kaste lys over de ulike funnene. Under beskriver vi metode og data for studien.

Metode og data

For å få mer kunnskap om hvordan ungdom var påvirket av pandemien gjennomførte vi seks kvalitative dybdeintervjuer med ungdomsforskere og ulike ungdomsarbeidere. Vi analyserte også funn fra forskningsprosjektet «Research Based Analysis of Youth in Action» (RAY), som er tilknyttet EUs ungdomsprogram «Erasmus+ Aktiv Ungdom», knyttet til tema. Intervjuene setter søkelys på hvilke konsekvenser koronapandemien har hatt for ungdom. Selv om alle intervjuene var organisert rundt en felles intervjueruide, og strukturert rundt fem spørsmål (se under), var de samtidig relativt åpne og eksplorative da vi ønsket ny empirisk kunnskap om hvordan pandemien hadde preget hverdagen til ungdom i ulike kontekster. Det var samtidig nødvendig å tilpasse de ulike intervjueruidene til de ulike informantene, da de hadde ulik ekspertise. Intervjueruidene var strukturert rundt følgende fem spørsmål:

- i) Hvordan har ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien?
- ii) Hvordan brukes musikk i ungdomsarbeid og hvordan ble dette påvirket av pandemien?
- iii) Hvilken rolle spilte gaming og annen populærkultur under pandemien?
- iv) Hvordan har pandemien påvirket mental helse blant ungdom?
- v) Hvilke muligheter og begrensninger gav sosiale medier og digitale plattformer ungdom under pandemien?

Etter tilrådning fra NSD startet vi data-innsamlingen og de kvalitative intervjuene ble gjennomført i to runder; i) Desember 2020 og ii) Juni 2021. Alle intervjuene varte mellom 45–90 minutter. Bøhler gjennomførte alle intervjuene på Zoom etter å ha tatt kontakt med relevante informanter. Alle intervjuene ble tatt opp og transkribert i sin helhet. Deretter ble de ulike utsagnene og refleksjonene til informantene gjenstand for systematisk analyse. En av informantene ble anonymisert og heter Kim. De fem øvrige er gjengitt med fullt navn, etter eget ønske, da de er sentrale forskere på feltet, ledere innen sentrale ungdomsorganisasjoner og ildsjeler som har startet egne initiativ for ungdom som de ønsker at skal belyses. Disse fem er: Anders Bakken, Viggo Krüger, Kaja Vardøen, Ingunn Sand og André Ruud. Anders Bakken er blant Norges fremste ungdomsforskere og har jobbet med Ungdata over flere år. Bakken har også gjort flere viktige studier av pandemiens effekter på norsk ungdom som vi diskuterer inngående i intervjuet

(Van Soest, 2020a, Bakken 2021) Viggo Krüger er blant Norge fremste forskere innen det sterkt voksende forskningsfeltet «Community-based Music Therapy» som er en tilnærming til musikkterapi inspirert av samfunnsvitenskapelige metoder. Krüger har særlig kjennskap til musikkterapi, og hvordan musikk kan brukes som ungdomsarbeid blant marginalisert ungdom. Kaja Vardøen er utdannet lærer med fordypning i musikk, og sammen med sin venninne Sara Lydixen startet hun KIGO: Kultur i Gamle Oslo for å gi musikk- og kulturtilbud til barn og ungdom med innvandrerbakgrunn og lavere sosioøkonomisk status i gamlebyen. Intervjuet med Vardøen beskriver arbeidet til KIGO under pandemien. Andre Ruud er daglig leder i organisasjonen Ungdom og Fritid og har lang erfaring med ungdomsarbeid. Ingunn Sand er daglig leder i JM Norway (Jeuness Musical Norway), som er den norske delen av den internasjonale organisasjonen Jeuness Musical som operer i en rekke ulike land. Selv om alle intervjuene utforsker hvordan ungdom ble påvirket av pandemien er de kontekstsensitive og utforsker konkrete deler av ungdomsarbeidet som informantene hadde kunnskap om.

I tillegg til disse kvalitative intervjuene analyserte vi data innhentet via det europeiske forskningsprosjektet «Research Based Analysis of Youth in Action» (RAY), som er en spørreundersøkelse tilknyttet EUs ungdomsprogram «Erasmus+ Aktiv Ungdom», og som var åpen fra 19 oktober 2020 til januar 2021. Spørreundersøkelsen var spesifikt utformet for å få mer kunnskap om hvordan ungdomsarbeid ble påvirket av pandemien. Et sekundært mål med spørreundersøkelsen var å få en dypere forståelse av hvordan ungdomsarbeidere løste konkrete problemer som følge av pandemien, og hvilke grupper ungdom som deltar og hvordan. For å få informasjon om dette hadde spørreundersøkelsen både åpne spørsmål, der informantene kunne skrive inn egne svar som tekst, og spørsmål med faste svaralternativer på en gitt skala. I og med at spørreundersøkelsen fikk lav svarprosent, kun 17 svar, fokuserer vi primært på analyse av de kvalitative tekst-svarene da disse gav mest relevant informasjon for å svare på hovedproblemstillingen.

Under analyserer vi de empiriske dataene. Først presenterer vi funn fra de kvalitative intervjuene med ungdomsarbeidere. Deretter drøfter vi funn fra ekspertintervjuene med ungdomsforskere. I den tredjedelen sammenfatter vi funn fra RAY sin elektroniske spørreundersøkelse. Vi bruker eksisterende forskning for å tolke dataene. Til slutt sammenfatter vi funn fra studien i en kort konklusjon.

Ungdom og Fritid

André Ruud jobber som daglig leder i ungdomsorganisasjonen Ungdom og Fritid som er en interesseorganisasjon for ulike ungdomsorganisasjoner og ungdomshus i Norge. Ungdom og Fritid er organisert som et nettverk og inkluderer 650 ulike ungdomshus som driver ulike former for ungdomsarbeid rundt i landet. Da jeg ba Ruud fortelle litt om organisasjonens arbeid og målgruppe, svarte han:

Målgruppen vår er ungdom i alderen 13–30 år. Vi støtter arbeidet som drives i de ulike ungdomshusene. Vi forsøker å skape et nettverk på tvers for å stimulere til økt samarbeid og samtidig støtte de ulike ungdomshusene i den grad vi kan. Det er de ulike ungdomshusene som gjør «jobben» og det kan være alt fra å drifte ulike kulturelle aktiviteter, som for eksempel, band-rom eller ulike rom for gaming eller andre fritidsaktiviteter. Noen er store ungdomshus, med mange ansatte, og andre er mindre ungdomshus. Selv om ungdomshusene er forskjellige, og tilpasset ulike lokale kontekster, er alle utformet ut ifra et prinsipp om å gi ungdom ulike lavterskeltilbud som skaper nye rammer for sosial deltagelse. Deltagelse er hjørnesteinen i vårt arbeid. Vi skal ikke fortelle ungdom hva de skal gjøre. Ungdom gjør det de vil på ungdomshusene. Vår jobb er å skape et rom så de kan gjøre det de vil. (Ruud)

Ruuds fokus på deltagelse er en sentral dimensjon ved norsk ungdomsarbeid de siste årene. Det er også et eksempel på hvordan ungdomspolitiske tiltak, på ulike nivåer, henter inspirasjon fra internasjonal forskning da en rekke studier innen ungdomsforskning har understreket betydningen av at ungdom deltar, ut i fra egne interesser, på ulike arenaer (se Bessant 2003, Dibou 2012 og Williamson 2007). Flere forskere innen feltet har kritisert paternalistiske og statiske tilnærminger til ungdomspolitikken (Barry 2004) og argumentert for at man isteden bør legge til rette for praksiser og tiltak der ungdom selv kan delta, ut ifra egne interesser, i tråd med beskrivelse over (se Ødegård og Berglund 2008, Ødegård og Fladmoe 2017).

Nettverksorganisasjoner, som Ungdom og Fritid, er en sentral del av norsk ungdomspolitikk da det lenge har vært et overordnet mål å integrere ulike organisasjoner via ulike nasjonale nettverk (Huang og Bøhler 2021, Seland og Andersen 2020, Regjeringens Ungdomsutvalg 1974). Et mål med en slik organisering er å skape muligheter for læring på tvers, slik at man kan høste lærdom av praksiser fra ulike lokale kontekster, og samtidig tilby rammevilkår og støtte til de ulike lokale organisasjonene fra et overordnet nasjonalt nettverk. Da jeg spurte Ruud om hvilke grupper ungdom som er mest representert på de ulike ungdomshusene svarte han:

Etniske minoriteter, og ungdom med lav sosioøkonomisk bakgrunn. Ulike former for sårbar ungdom, som ofte ikke har noe annet sted å være. Og da blir ungdomsklubbene veldig viktige. Vårt mål er å hjelpe dem å bygge

relasjoner. Vi har veldig stor tro på relasjonsbygging. I tillegg er vårt senere arbeid sterkt inspirert av en spesifikk tolkning av kulturbegrepet. Et mer aktivt og skapende kulturbegrep som setter søkelys på kulturelle produkter og objekter. Ikke kun prosess. Før var det et veldig sterkt fokus på prosess. Men siden årtusenskiftet har vi hatt et sterkere søkelys på kulturelle produkter. Det kan være musikk, som for eksempel innspilling av en ny sang, konsert eller musikk-video. Eller et LAN-party. Eller en film. Godt ungdomsarbeid må være noe ungdom bryr seg om. Musikk er veldig sentralt i vårt arbeid og jeg tror rundt 75 % av våre ungdomshus jobber med musikk [av totalt 650] og at ca. 50 % gjør aktiviteter knyttet til dans, film og foto. Jeg tror ungdomshusene skaper grobunnen for mye i norsk musikkliv og populærkultur. Kjente band som Karpe Diem, og mange andre, starta sine karrierer hos oss. Det var slik de etablerte et publikum og skapte en scene. Musikk har alltid vært, og er fortsatt, viktig, men i dag er også gaming blitt veldig viktig. I fjor organiserte vi for eksempel 300 ulike LAN-fester [fester knyttet til dataspill]. Gaming er i ferd med å bli veldig stort og noe veldig mange driver med (Ruud)

Ifølge Ruud er musikk, og andre konkrete kulturelle objekter, en sentral del av ungdomsarbeidet og en rekke studier, nasjonalt og internasjonalt, har vist at musikk er viktig for ungdom (Ruud 2009, Krüger et. Al. 2018, Krüger and Stige 2015, Bennett 2000). Musikk kan gi uttrykk for spesifikke følelser og felleskap som er vanskelig å artikulere i andre medier. I tillegg kan musikk gi ungdom en opplevelse av mestring, selv-følelse og identitet, og en rekke ungdomspolitiske tiltak globalt har fokusert aktivt på musikk for å styrke marginaliserte ungdommers følelse av mestring, selvtillit, identitet og sosial tilhørighet (Barrett and Bond 2015). Studier fra ulike land har vist at økt fokus på musikk og populærkultur i ungdomsarbeid kan motvirke kriminalitet, stoffmisbruk og psykiske lidelser. Selv om musikk brukes aktivt av mange ungdommer, samt at organisasjoner som Ungdom og Fritid er veldig bevist hvordan musikk er en viktig ressurs for ungdom på ulike måter, er musikk som ungdomspolitikkk relativt lite utforsket i en norsk kontekst. Det er viktig med mer forskning på feltet for å få ny kunnskap om hvordan musikk kan motvirke frafall blant marginalisert ungdom. Nyere forskning viser at musikk kan være en ressurs for å styrke læring, psykisk helse og sosial tilhørighet blant utsatt ungdom (Denora 2007 og 2016, Amsdell and Denora 2012, Krüger 2019). I og med at musikk i dag i stor grad utvikles, brukes og utforskes digitalt, via ulike programvare og digitale plattformer (Hagen 2020, Kjus 2016, 2018, Danielsen and Kjus 2019, Spilker 2017), kan ungdom også få sentral IKT-kompetanse og styrke sine digitale ferdigheter ved å jobbe med musikk. Gaming, og andre digitale fritidsaktiviteter, kan også brukes som alternative læringsressurser for å styrke ungdoms IKT-kompetanse og samtidig gi ungdom en følelse av sosial tilhørighet (Ekeland 2009, Tveit 2003, Mayer 2019). Ifølge Ruud er konkrete kulturelle produkter, som musikk, film/video, og gaming-nettverk, m.m. sentrale byggesteiner i godt ungdomsarbeid. Disse perspektivene er viktige å drøfte i møte med fremtidige kriser og nedstenginger.

Ungdomsarbeid under pandemien: «mange klubber har blitt stengt, og deretter åpnet»

Da jeg spurte Ruud om hvordan arbeidet på ungdomshusene ble påvirket av pandemien og hvilke tiltak de hadde gjort, svarte han:

Hovedkonsekvensen var at mange klubber har blitt stengt. Og deretter åpnet. Flere ganger. Mye frem og tilbake. I tillegg ble veldig mange av våre ungdomsarbeidere satt til å gjøre arbeid knyttet til pandemien, som for eksempel smittevern m.m., for å bekjempe spredningen av viruset. Dette er feil. Vi er underbemannet i utgangspunktet så våre medarbeidere skal ikke gjøre dette arbeidet. Det går utover det viktige ungdomsarbeidet vi gjør. Samtidig er det viktig å understreke at ungdomsklubber i ulike deler av landet ble påvirket forskjellig, og at dette var relatert til smitteutbrudd og nedstenginger. Ungdomsklubbene i Viken og i Oslo ble veldig sterkt påvirket, i og med at viruset spredte seg veldig raskt i disse områdene. I andre deler av landet var ungdomsklubbene mindre påvirket. I tillegg var ungdomshus i nabolag preget av lav inntekt og lav sosioøkonomisk status ofte rammet av mye smitte og mange av disse var stengt ned under store perioder. Det var veldig synd fordi det var i disse områdene at ungdomshusene var spesielt viktige. Det er her vårt arbeid er viktigst, da disse ungdommene ofte ikke har andre alternative steder å være. De bor ofte veldig trangt, og har mange søsken. (Ruud)

En tydelig utfordring knyttet til ungdomsarbeid under pandemien er relatert til den uregelmessige stengingen og åpningen av ulike ungdomshus, initiativ og tiltak på grunn av smittevernhensyn. Dette gjorde det utfordrende å drive godt ungdomsarbeid. En rekke forskningsrapporter og studier på feltet, samt på andre velferdstjenestetilbud, har påpekt lignende utfordringer (Huang og Bøhler 2021, Bøhler og Ugreninov 2021, Bakken 2020). Vi vet også, via tidligere forskning, at kontinuitet er viktig for å kunne gjøre effektivt ungdomsarbeid og andre former for sosialt arbeid.

Da jeg spurte Ruud om hvorvidt pandemien også hadde generert noen uventede positive konsekvenser relatert til ungdomsarbeid, svarte han:

Jeg synes også det har kommet noe positivt ut av pandemien knyttet til endringer i det offentlige ordskiftet. Nylig har flere politikere og viktige talspersoner gått ut og snakket om betydningen av ungdom og ungdomsarbeid. Ungdom har kommet litt tilbake i det offentlige ordskiftet, da mange snakker om at de har blitt sterkt marginalisert under pandemien. Som ungdomsarbeider opplever jeg at vi har et slags momentum nå, som vi ikke hadde tidligere. Offentligheten bryr seg om ungdom. Ungdom har på mange måter lidd mest under pandemien og betalt den høyeste prisen knyttet til de ulike smittevernstiltakene. (Ruud)

Ifølge Ruud bidro den systematiske ekskluderingen av ungdom på grunn av ulike smittevernstiltak og nedstenginger til en økt offentlig bevissthet rundt sårbar

ungdom i nasjonale medier og politiske diskusjoner. Det er viktig å bruke dette «momentumet», som Ruud kaller det, for å utforme og diskutere nye ungdomspolitiske virkemidler som skaper bedre integrering og ivaretagelse av sårbar ungdom.

Da jeg ba Ruud spesifisere hvilke tiltak de hadde gjort for å aktivere ungdom under pandemien og hvordan de hadde jobbet for å bygge nye sosiale relasjoner svarte han:

Det har blitt mye digitalt arbeid, siden det var vanskelig og møtes fysisk. En rekke ulike ungdomshus rapporterte om at de skapte nye digitale møteplasser, særlig gjennom sosiale medier som Facebook, Instagram, Snapchat og Discord. I en forstand skapte de ulike ungdomshusene nye virtuelle ungdomshus online. Jeg tror det var ca. 100 digitale ungdomshus som var aktive under pandemien. De gjorde alle mulige aktiviteter. Det arbeidet tror jeg var veldig viktig, særlig knyttet til å skape sosiale relasjoner og nettverk. Jeg tror også disse digitale felleskapene bidro til å motvirke problemer knyttet til psykisk helse. Vi vet allerede, blant annet takket være Ungdata og NOVA sine studier, at ulike former for ungdomsarbeid har en positiv påvirkning med henhold til å motvirke ensomhet og utfordringer knyttet til mental helse. (Ruud)

En rekke studier understreker Ruuds poeng og har vist at sosiale medier og digitale plattformer har utgjort en sentral arena for deltagelse for ungdom på tvers av land (Kligler-Vilenchik & Literat, 2020). Selv om digitale felleskap skaper nye muligheter og former for sosial inkludering kan sosiale medier også bidra til sosial ekskludering (Bøhler og Ugreninov 2021, Bøhler 2022 m.m.). I tillegg er det visse dimensjoner av sosialisering som ikke kan gjenskapes digitalt og vi ser tendenser til økt ensomhet blant ungdom under pandemien (Von Soest, Bakken, Pedersen, & Sletten, 2020). Det blir viktig å undersøke mulighetene og begrensningene knyttet til deltagelse i sosiale felleskap på digitale plattformer i fremtidig forskning for å få mer kunnskap om hvordan sosiale medier bidrar til både inkludering og ekskludering blant ungdom.

Pandemiens langtidskonsekvenser og påvirkning på internasjonalt ungdomsarbeid

Da jeg ba Ruud reflektere over mulige langtidskonsekvenser han så for seg at pandemien kunne få sa han først at dette var vanskelig å si på nåværende tidspunkt. Likevel pekte han på noen mulige virkninger, som det var viktig å undersøke nærmere:

Jeg tror det blir vanskelig å reetablere det frivillige arbeidet som vi hadde før pandemien. Før pandemien var det en rekke ulike former for ungdomsarbeid som var driftet av frivillige, og som nå er satt på vent. Jeg er redd mye av dette, og de ulike aktivitetene og tilbudene som var knyttet til dette frivillige arbeidet, ikke kommer tilbake. Vi vet at slikt arbeid er avhengig av kontinuitet. Jeg er også litt redd for at deler av det sosiale arbeidet vi gjorde

før pandemien kan bli vanskelig å aktivere på nytt på grunn av de nye digitale plattformene. Det er fint med digitalt ungdomsarbeid, men det kan, potensielt, true de etablerte ikke-digitale møteplassene. Jeg tror dette kan by på nye utfordringer knyttet til mental helse og aktivering av ungdom. Ungdom må være aktive. Og selv om det digitale, på en måte har vært en viktig løsning, så kan det ikke erstatte ikke-digitale møteplasser. Jeg er også bekymret for vårt tidligere internasjonale arbeid, og samarbeid med ulike ungdomsorganisasjoner i Europa. Vi samarbeidet aktivt med tre store Europeiske ungdomsnettverk før pandemien, deriblant Professional Open Youth Work Europe (POYWE), men alt dette samarbeidet stoppet opp da det er avhengig av reiser og besøk som ikke var mulig på grunn av pandemien. Selv om vi teoretisk kunne gjennomført flere møter digital så tror jeg at mange av oss kjente på en viss form for 'digital fatigue' etter pandemien. Etter så mange Zoom og Teams-møter så var det rett og slett mange som ikke orka mer. (Ruud)

Andres refleksjoner rundt fremtidig frivillig ungdomsarbeid er viktige. Vi vet at kontinuitet er sentralt for å drifte frivillig ungdomsarbeid. En sentral utfordring å gripe fatt i etter pandemien er å sørge for at velfungerende former for frivillig ungdomsarbeid videreføres, og eventuelt gjenopprettes. I tillegg er det, som tidligere nevnt, flere begrensinger ved sosialt samvær på digitale plattformer. Derfor er det viktig å gjenopprette fysiske sosiale møteplasser, og interaksjonsformer, samt å legge til rette for disse. Dette er særlig viktig for kryss-nasjonalt og europeisk ungdomsarbeid, som er avhengig av at ulike organisasjoner og ungdom møtes fysisk. Alt kan ikke løses via Zoom og Teams-møter.

Gaming som ungdomsarbeid på Helset ungdomshus

For å forstå André Ruud sine observasjoner fra Ungdom og Fritid er det viktig å se nærmere på hvordan ungdomsarbeidere, i de ulike ungdomshusene, opplevde pandemien. Intervjuet med ungdomsarbeideren Kim, ved Helseth Ungdomshus, og som tidligere var en aktiv bruker av ungdomshuset, gir et unikt innblikk i arbeidet ved ett av disse ungdomshusene. Da jeg ba Kim fortelle litt om hva slags ungdomsarbeid de driver med, forklarte han:

Helseth ungdomshus har flere ulike underavdelinger som driver med bilmekanikk, musikk, programmering, ulike fritidsaktiviteter, arbeid med festivaler m.m. Alle virksomhetene har tidligere hatt aktiviteter fem dager i uken, men pandemien satte en stopper for det. Helseth ungdomshus er særlig viktig for ressursvake ungdom, med lav sosioøkonomisk bakgrunn. De andre, med flere ressurser, er ofte allerede integrert i en rekke aktiviteter. For oss er det viktig med spill-huset, som er et hus der hvor ungdom kan game. Vi har også et band-rom, og et studio som mange bruker. Og vi har pusset opp en ny kafé. Vi har jobbet særlig med å aktivisere ungdom som sliter med sosial angst og psykiske problemer. Vi forsøker å gi de tilgang til aktiviteter og et sosialt felleskap. I starten var det mye stigma knyttet til gaming her i området, blant foreldre og voksne. De trodde at mange som drev med gaming var ekskludert og ikke hadde noen sosiale relasjoner, og at man ikke lærer noe av gaming. Men vi har jobbet mye med å få aksept for gaming som en aktivitet som ungdom liker, og som de lærer noe av. På samme måte som ungdom lærer viktig kunnskap via fotball og andre fritidsaktiviteter mener vi gaming kan være veldig produktivt for ungdom. Mange som gamer har store sosiale nettverk på nettet som foreldrene ikke kjenner til. Og det har vært viktig for oss å få akseptert gaming som en integrert del av ungdomsarbeidet vårt på Helseth Ungdomshus. Gaming er ikke bare knyttet til problemer. Det er også en ressurs for mange. Under pandemien har gaming vært viktig for mange. Det er en sosial aktivitet som gir ungdom en følelse av felleskap, og som det var mulig å videreføre på nett på tross av nedstengingen. (Kim)

Kims beskrivelse av gaming i norsk ungdomskultur er viktig og gjenspeiles delvis i intervjuet med Andre. En rekke studier de siste årene har vist at gaming er en sentral del av livet til norsk ungdom, særlig gutter (Leonhardt & Overå, 2021; Sletten, Strandbu, & Gilje, 2015; Throndsen & Hatlevik 2019). Det er derfor viktig å motvirke fordommer blant voksne og foreldre knyttet til dataspill og gaming. Vi må isteden se på gaming som en unik møteplass for ungdom, og hvor ungdom kan lære, utvikle sosiale relasjoner og spille ut egen identitet. Gaming gir unge gutter en arena for digital utvikling og deltagelse (Kåring 2015a, Kåring 2015b og Kåring 2014). I tillegg utvikler mange gamere ferdigheter innen programmering og data som er viktig senere i livet (Kåring 2015a, Wilson and Connolly 2012, Mayer

2019). Samtidig skaper de ulike sosiale nettverkene rundt gaming nye plattformer for deltagelse. Eksisterende forskning har også vist at gaming kan ha negative konsekvenser, relatert til isolasjon, fedme og psykisk helse (Zamani 2009, Ha et. al. 2007), men mye av denne forskningen er et produkt av fordommer blant voksne forskere med en patologisk tilnærming til gaming (ibid). For å nyansere bildet, å se nærmere på de positive og negative konsekvensene gaming kan ha for marginalisert ungdom, er det viktig med systematisk empirisk forskning som både kan kartlegge gaming som en ressurs og som en potensiell utfordring. Pandemien, og økende deltagelse på digitale plattformer, gir oss en unik mulighet til å undersøke dette. Studier av hvordan gaming fungerer som «uformelle læringsarenaer» er også viktig for å gi ny kunnskap om hvordan ungdom lærer i sosiale kontekster utenfor skolen, og hvordan fritidsaktiviteter og kulturelle praksiser kan være viktige kilder til læring og ny kunnskap (Beavers 2020, Scolari et. al. 2020, Toh 2020, Downess 2010, Koutromanos et. al, 2014).

Innovativt ungdomsarbeid ved Helseth ungdomsklubb under pandemien

Da jeg spurte Kim om hvordan ungdomsarbeidet ved Helseth ungdomshus hadde blitt påvirket av pandemien, svarte han:

Covid har påvirket ungdomsarbeidet veldig mye. Både mitt arbeid og arbeidet til mine kolleger har blitt endret, og livet til ungdommene som er daglige brukere. Vi kan ikke ha åpent lenger. Det digitale arbeidet, som for eksempel gamingen vi snakka om, har hjulpet litt, men det har vært en veldig stor kostnad for mange å ikke kunne møtes i de lokalene vi disponerte. Mange kunne heller ikke gjøre de aktivitetene de var vant til. Flere av våre faste besøkende er sårbar ungdom som trenger det nettverket ungdomshusene tilbyr. [...] I starten var nesten alle tilbudene stengt ned. Da satt vi oss sammen, og diskuterte hva vi kunne gjøre. Vi måtte tenke nytt. Vi begynte å arrangere kurs i podcasting og lagde podcasts for ungdom. Det var en stor suksess. Vi hadde intervjuer med artister og musikere m.m. I tillegg opprettet vi flere sosiale møteplasser på sosiale medier, som Discord, Snapchat, Instagram og Facebook [...] Da det begynte å åpne opp igjen så startet vi med nye former for ungdomsarbeid, og reaktiverte det vi hadde tidligere. (Kim)

Kims beskrivelse av innovativt ungdomsarbeid, eksemplifisert ved podcasts m.m., er et eksempel på kreativt ungdomsarbeid som ble gjort lokalt under pandemien. Ifølge Andre i Ungdom og Fritid, gjorde mange andre ungdomshus lignende aktiviteter. Det er viktig å kartlegge nærmere de forskjellige kreative grepene ulike ungdomshus og organisasjoner gjorde under pandemien for å skape nye møteplasser og arenaer for deltagelse for ungdom. Kims fortelling illustrerer at ungdom selv, og de som jobber med ungdom i ulike ungdomshus, er sentrale ressurspersoner som kan finne kreative og innovative løsninger på problemer som angår ungdom. Selv om digitale plattformer var en viktig ressurs for ungdomsarbeid under pandemien understrekte også Kim betydningen av å revitalisere

tidligere fysiske møteplasser da alt det digitale arbeidet hadde skapt en viss form for «digital fatigue». Derfor ble Kim veldig engasjert da jeg spurte han om betydningen av ikke-digitalt ungdomsarbeid og hvorvidt de hadde konkrete planer om dette knyttet til gjenåpningen av samfunnet sommeren 2021.

Nå er vi litt sultefora på sosial interaksjon og vi har bestemt oss, sammen med mange andre aktører, om å reaktivere Kadetten fra 21 juni til 20 august [2021]. Det blir en stor festival med en rekke ulike aktiviteter for ungdom, nå som vi endelig kan være sammen igjen. Vi har kjøpt en camping-vogn, malt den, satt opp sofakrok på stranda, skate-rampe og en rekke ulike ting. Det blir podcast fra vogna og mye mer. I tillegg har vi noe som heter Bua-ordningen i år, der du kan låne alt du vil av utstyr, telt, skateboard etc. Målet er å få ned hærverket ved å trekke ungdom til Kadetten, så de har noe å gjøre. I fjor gikk hærverket ned med 70 %. Kadetten er ganske nytt, men har hatt en fantastisk effekt. Før var det jo mye dop og fester her knyttet til Kalvøyafestivalen, men nå er Kadetten en fantastisk arena for ungdom. Nå som det er litt mer gjenåpning så tror jeg at det endelig kan bli bra. Det var flere tusen som besøkte Kadetten i fjor, og hovedmålgruppen er ungdom mellom 13–25 år. Noen får sommerjobb her og verdifull jobberfaring. [...]. Nå er det litt viktig for oss å komme bort fra alt det negative snakket rundt pandemien. Vi må være proaktive igjen. (Kim)

Kadetten, som er en mini-festival om sommeren for ungdom på Kadettangen utenfor Sandvika, er et konkret eksempel på ikke-digitalt ungdomsarbeid som det blir viktig å gjenopprette etter pandemien. Kadetten er også et eksempel på betydningen av frivillig ungdomsarbeid, og samarbeid på tvers av ulike organisasjoner, som det er viktig å legge til rette for etter pandemien. Kadetten ble etablert i 2018, via et samarbeid mellom Bærum kommune og ulike organisasjoner, for å bruke Kadettangen som en møteplass og ressurs for ungdom. Det var også et ønske om å motvirke tidligere problemer og utfordringer med rus og kriminalitet knyttet til Kalvøya festivalen på 90-tallet (Gjerstad 2018). Kadetten har vunnet flere priser da den har gitt sårbar ungdom i bærumsområdet, samt nærliggende områder i Oslo og Asker, tilgang til viktige fritidsaktiviteter og sosiale felleskap. En rekke kulturelle praksiser på Kadetten har gitt utsatt ungdom tilgang til viktige sosiale felleskap og samtidig vært en kilde til læring. De årene Kadetten har vært arrangert har også Bærum kommune sett en markant nedgang i hærverk og tagging, og andre former for ungdomskriminalitet. Det er viktig med fremtidige studier av hvordan Kadetten har fungert som viktig ungdomsarbeid for sårbar ungdom. Det er samtidig viktig å se nærmere på betydningen av samarbeid på tvers av ungdomsorganisasjoner, både frivillige og etablerte ungdomshus. Kadetten kan inspirere lignende former for ungdomsarbeid andre steder i landet og internasjonalt.

Jeunesses Musicales Norway (JM Norway): skape sosial endring via musikk

Ifølge André Ruud i Ungdom og Fritid var musikk en spesielt viktig dimensjon ved ungdomsarbeid da musikk kunne skape unike former for deltagelse. En organisasjon som har jobbet aktivt, og systematisk med musikk som ungdomsarbeid i Norge er JM Norway. JM Norway er den norske avdelingen av Jeunesses Musicales. Jeunesses Musicales er en internasjonal organisasjon som bruker musikk for å drive sosialt arbeid for ungdom. JM Norway ble etablert på 70-tallet og jobber aktivt ut ifra prinsippet om å skape sosial endring via musikk og organisasjonen forsøker å gi sårbar ungdom en stemme ved å legge til rette for ulike musikalske praksiser. Da jeg ba Sand, daglig leder i JM Norway, om å utdype litt om arbeidet de gjør i dag, uttalte hun:

Vi jobber ut ifra en ide om at musikk kan skape endring i unges liv. JM Norway er del av et stort internasjonalt nettverk, med totalt ca. 60 ulike nasjonale organisasjoner som fungerer som paraply-organisasjoner i ulike nasjonale kontekster. Sammen når de ulike nasjonale paraply-organisasjonene over 7 millioner ungdom. Vi er en nettverksbasert organisasjon, og det betyr at vi samarbeider med ulike organisasjoner i ulike land. Det kan være en musikk-skole i Malawi, en kulturskole i Brazil, eller en festival i Belgia. Det kan være en rekke ulike former for musikalsk praksis, men de må alle også ha en ambisjon om å skape sosial endring. Det er måten vi jobber på. [...] Målet vårt er å bringe ungdom sammen uavhengig av forskjeller i sosioøkonomisk bakgrunn, kjønn og etnisitet. At alle skal kunne delta på like premisser og vi har vært engasjert i verdenskjente JM-prosjekter som «Global Youth Choir» og «The World Orchestra» og vi jobber med mange forskjellige sjangre. Målet er å skape en endring i folks liv gjennom musikk. (Sand)

Jeunesses Musical har vunnet en rekke priser internasjonalt for innovativt ungdomsarbeid via musikk, og en rekke forskningsrapporter og studier, har påpekt det viktige arbeidet ulike JM-organisasjoner gjør i konkrete nasjonale kontekster (Welch 2014, Bontinck 1972, Haï 2001). Jeunesses Musical International ble etablert i 1945 etter andre verdenskrig og var et forsøk på å skape fred og drive sosialt arbeid via musikk, som senere ble utviklet i en rekke ulike land. Organisasjonen ble raskt en del av FN-systemet, og UNESCO, og Jeunesses Musical vært en viktig pådriver for å jobbe med menneskerettigheter og sosial endring via musikk på verdensbasis. Organisasjonen er et konkret eksempel på hvordan internasjonale organisasjoner kan få konkrete lokale og nasjonale ringvirkninger ulike steder i verden (JMI 2008, Jeunesses Musicales Croatia 2009). Ved at de ulike under-organisasjonene er løst organisert via det globale JM-nettverket er det også stor mulighet for å høste lærdom fra effektive lokale musikk-politiske tiltak for

ungdom i ulike nasjonale kontekster. Slike erfaringer kan gi mer kunnskap om hvordan musikk bidrar til sosial og politisk endring på ulike måter.

Normkritisk arbeid via Humle-metoden

Da jeg ba Ingunn Sand fortelle mer om hva slags arbeid de gjorde i JM Norway fokuserte hun på normkritisk arbeid og det hun kalte humle-metoden. Hun forklarte.

En sentral metode i vårt arbeid er den såkalte normkritiske metode. Målet med denne metoden er å utfordre etablerte normer knyttet til for eksempel rase, kjønn, etnisitet etc., ved å fortelle ungdom at de kan være slik de selv ønsker. De behøver ikke være slik eller slik fordi de er gutt eller jente eller kommer fra et bestemt sted i verden. Alle skal kunne være slik de selv vil. Vi kaller det ofte for humle-metoden (bumblebee-metoden). Inspirert av humlen så tenker vi at man ikke er begrenset av fysiske disposisjoner og strukturer. Humlen har for eksempel veldig stor kroppsvekt i forhold til vingespenn, likevel greier den å fly, selv om de fleste fysiske dimensjoner ved den skulle tilsa at den ikke kan fly. På samme måte tenker vi at ungdom skal kunne få være hvem de selv ønsker å være. Det finnes ingen faste regler eller normer, man kan velge egen seksualitet, kjønn og identitet m.m. ut ifra hva man selv ønsker, og musikkens ekspressive kvaliteter gir unike muligheter for det. (Sand)

Sands fokus på normkritisk ungdomsarbeid arbeid via musikk, og det hun kalte for humlemetoden, er inspirert av nyere konstruktivistisk og samfunnsvitenskapelige forskning knyttet til musikk, kjønn, rase, etnisitet og identitet (se, for eksempel, Gilroy 2000, Hall 1985, Butler 2002, Foucault 1982, etc.). Et premiss for denne forskningen er at sosiale kategorier og forståelser av identitet er flytende, og at man spiller ut ('perform') ulike identiteter i tråd med egne valg og ønsker ('agency'). Ut ifra dette perspektivet er fysiske kategorier, strukturer og forhold mindre relevante. Det som betinger identitet og selvforståelse, fra et konstruktivistisk perspektiv, er summen av sosiale strukturer, relasjoner og forhold. Disse perspektivene har vært sentrale innen utviklingen av feminisme, og andre kjønns-politiske bevegelser (for eksempel, homo-bevegelsen, Queer-bevegelsen og LGBTQ+ bevegelsen) og slike forståelser har fått økende innflytelse innen politikk-utforming knyttet til kjønn og likestilling (NOU 2019: 19, NOU 2012: 15). Dette konstruktivistiske perspektivet har også påvirket mye norsk ungdomsarbeid i ulike kontekster og inspirert forskning på musikk, identitet og ungdom, som understreker hvordan musikkens affektive og estetiske kvaliteter kan inspirere og påvirke ulike identiteter (Knudsen 2017, Knudsen 2008, Knudsen 2005, Ruud 1997, 2009, Krüger 2019, Hawkins 2017).

Da jeg ba Sand fortelle mer om konkrete prosjekter hvor de hadde brukt humlemetoden trakk hun frem prosjektene «Loud» og «MUA», og forklarte:

Et konkret prosjekt vi har jobbet med for å iverksette humle-metaforen i praksis er via «Loud» prosjektet, som startet for ca. 11 år siden. Målet med

Loud-prosjektet er å gi en stemme, via musikk, til ungdom som ikke føler at de passer hjemme i etablerte kjønns kategorier, som for eksempel transpersoner og andre knyttet til LGBTQ+. Loud startet som et musikalsk initiativ på en sommercamp for ungdom og utviklet seg senere til en bevegelse. I dag er det en viktig bevegelse som er tett knyttet til den bredere LGBTQ+ bevegelsen. [...] Et annet viktig prosjekt vi har drevet med de siste årene er MUA, «Musikk for asylsøkere». MUA er spesielt myntet på ungdom i asylmottak. For å få til dette har vi utviklet nye musikkpedagogiske praksiser. I MUA kan vi ikke anta at eleven kommer tilbake, og øver jevnlig, i og med at livet for ungdom på asylmottak kan være ustabil og endre seg på kort tid. Vi må for eksempel kunne gi musikkpedagogiske tilbud uten å forvente at elevene kommer tilbake, eller at de har hatt mulighet og ressurser til å øve. Vi benytter denne metoden på ulike instrumenter, særlig perkusjonsinstrumenter. Mye av dette handler om ledelse og læring, å lede ungdom gjennom læringsprosesser. Et sentralt element i vår metode innen MUA er knyttet til ulike musikk-leker, små improvisasjoner, oppvarmingsøvelser m.m. Gjerne med perkusjon. Mye handler om å skape trygghet, «break the ice». Målet vårt er alltid utenfor det rent musikalske, det handler om å skape trygghet, aksept og sosiale relasjoner. Musikk skaper rom for å være sammen. (Sand)

JM Norway's ambisjon om å bruke musikk som et kreativt instrument for å bekjempe etablerte normer og stereotyper, innen det de kaller 'norm-kritisk' metode, er viktig for å bekjempe tradisjonelle kjønnsrollemønstre og stereotyper via musikk og populærkultur. Mye musikk-forskning og ungdomsforskning knyttet til populærmusikk har understreket hvordan musikk kan skape aksept for alternative forståelser av kjønn (Hawkins 2017), etnisitet og mangfold (Knudsen 2005, 2017) og slik bidra til et mer inkluderende samfunn. Sands beskrivelser av Loud og MUA gir to konkrete eksempler på hvordan disse perspektivene kan iverksettes i praksis og det er viktig med fremtidig forskning som undersøker effekten av slike tiltak på ulike grupper.

Pandemiens påvirkning på JM Norway sitt arbeid

Da jeg spurte Sand om hvordan pandemien hadde påvirket JM sitt arbeid sa hun at pandemien gjorde det veldig vanskelig å gjøre mange av de etablerte aktivitetene de tidligere hadde gjort. Hun fortalte:

Og vi ser at vi sliter med å holde kontakt med flere av ungdommene vi hadde kontakt med tidligere. Pandemien har gjort det veldig vanskelig. Samtidig har vi etablert kontakt med nye organisasjoner, via nettverksmodellen vår, som vi ikke var i kontakt med tidligere. Pandemien har på en måte skapt nye kontaktflater også. Kanskje det er knyttet til Black Lives Matters-bevegelsen, og den politiske bruken av musikk i USA? Jeg vet ikke. Men det er mer oppmerksomhet rundt det sosiale arbeidet man kan utrette via musikk nå og dette diskuteres flittig på sosiale medier. I tillegg har vi lært å nå nye grupper og ungdommer via sosiale medier, da pandemien medførte en endring i måten vi jobbet på. Alt ble mer digitalt.

Smittevern hensyn gjorde at vi ble tvunget til å stenge ned en rekke prosjekter, samtidig som andre digitale prosjekter oppsto. Flere av de store EU-prosjektene vi deltok i ble satt på vent, og det var vanskelig å drive med europeisk ungdomsarbeid. Samtidig ble det nevnte prosjektet «Loud» mer populært i Europa, og fikk større synlighet via digitale plattformer. Derfor har vi nå støttet det europeiske prosjektet «Play it Loud» hvor deltagere i «Loud» i Norge jobber sammen med søsterorganisasjoner i Belgia, på Kypros, Frankrike og i andre land. Jeg gleder meg til å følge det arbeidet. «Play it loud» er et konkret eksempel på positive konsekvenser av pandemien. Men samtidig har det vært veldig mange prosjekter som har blitt nedstengt på grunn av smittevern, så pandemien har nok vært primært negativ for JM Music sitt arbeid og våre søsterorganisasjoner. (Sand)

Black Lives Matter-bevegelsen har skapt økt internasjonal oppmerksomhet knyttet til hvordan man kan gjøre ungdomspolitisk arbeid via musikk knyttet til kjønn, rase og etnisitet (Bohonos, Otchere, & Pak, 2019; Duvall & Heckemeyer, 2018). Dette er et eksempel på hvordan nye digitale felleskap, som er utviklet under pandemien, har kunnet skape ny oppmerksomhet rundt musikkens politiske og sosiale muligheter (Bøhler 2021, 2017, Street 2013, Hesmondhalgh 2013), og ifølge Sand har dette hatt en positiv innflytelse på JM Norway sitt arbeid. Takket være sosiale medier og nye digitale felleskap er det nå større aksept og forståelse for at musikk kan skape være med på å skape sosial endring for voksne og ungdom.

KIGO: Kultur i Gamle Oslo

Organisasjonene beskrevet hittil har hatt lang fartstid og er etablerte deler av norsk ungdomsarbeid. Samtidig har det de siste årene også kommet en rekke nye initiativ og organisasjoner. Flere av disse er et resultat av arbeidet til ildsjeler. Et eksempel er «KIGO: Kultur i Gamle Oslo» som ble stiftet av ildsjelene Kaja Vardøen og Sara Lydiksen i 2012. Målet med «KIGO: Kultur i Gamle Oslo» var å kompensere for mangelen på kulturtilbud til barn og ungdom i Gamle Oslo, og etter hvert andre bydeler hvor folk hadde lav sosioøkonomisk bakgrunn og hvor mange hadde innvandrerbakgrunn. Da jeg ba Vardøen fortelle litt om hvordan de brukte musikk i barne- og ungdomsarbeid, og hvorfor de valgte å starte KIGO, fortalte hun:

Jeg og Sara hadde fullført lærerutdanningen ved OsloMet, og hadde fordypning i musikk og begynte å jobbe sammen ved Gamlebyen skole i 2012. Vi så at veldig mange unge på skolen var glad i musikk, men at det ikke fantes noe særlig kulturtilbud for dem. Vi bestemte oss for å starte opp et gratis kor på skolen, der de som ønsket kunne være med. Vi så at noen kom, men de vi håpet skulle komme, de kom ikke. Vi så at det var stor forskjell med henhold til hvem som mottar, og hvem som benytter seg av kulturtilbud i Oslo. Middelklasseungdom og barn er overrepresentert i kulturskolen, da de, eller deres foreldre, skjønner hvordan systemet fungerer. For eksempel må man ofte være flere år på venteliste før man kommer inn som elev i kulturskolen, og mange vet ikke dette. Men de som har lavere sosioøkonomisk status, og som ofte har innvandrerbakgrunn, de deltar i mindre grad i aktiviteter registrert av kulturskolen. Det var blant annet derfor vi starta 'KIGO: Kultur i Gamle Oslo'. Vi ønsket å gi et tilbud til de som ikke har tilgang til kulturskolen, og vi fokuserer særlig på musikk. Vår målgruppe er både barn og ungdom. For å få det til å fungere har vi utviklet det vi kaller KIGO-metoden. Det er en spesiell måte å jobbe på der vi jobber aktivt i dialog med skolen, og foreldrene, og driver en rekke oppsøkende virksomheter da vi har lært at det er helt sentralt for å få arbeidet til å fungere. Det holder ikke å bare legge tilbudet ut på nett. Da får ikke de som trenger tilbudet mest, informasjon om det. Man må være mye mer proaktiv. Noen har ikke tilgang til internett, eller språk-kompetanse, eller nødvendig kulturell kompetanse for å få kontakt med oss. For å gi musikkundervisning og kultur til disse ungdommene så må vi drive mer aktivt oppsøkende virksomhet. Det er fundamentet i KIGO-metoden. (Vardøen)

Vardøen's observasjon er viktig da en stor del av de som benytter seg av kulturskolen har middelklassebakgrunn, og er etnisk norske. Det er viktig med systematisk forskning på hvilke sosiale grupper som har tilgang til kulturskolen, med et særlig henblikk på hvordan personer med innvandrerbakgrunn og med lav sosioøkonomisk bakgrunn er representert. Nyere forskning har vist at en del

velferdsgoder og tjenester benyttes primært av etniske nordmenn med middelklassebakgrunn som kjenner systemet, og at særlig personer med lavere språkkompetanse og innvandrerbakgrunn ofte blir ekskludert av systemet og etablerte sosiale strukturer (Bøhler 2022, Bøhler og Ugreninov 2021). Det er viktig å støtte opp under nye initiativ, og ildsjeler, slik som «KIGO: Kultur i Gamle Oslo», da slike tilbud kan komplementere etablerte ordninger som kulturskolen. Det er også viktig med mer samarbeid på tvers av ulike departementer og direktorater, for eksempel mellom Barne-, ungdom og likestillingsdirektoratet og kulturdepartementet, for å utforske hvordan kultur, musikk og estetiske praksiser kan skape inkluderende felleskap blant ungdom, og motvirke utenforskap og ekskludering knyttet til kjønn, etnisitet og klasse. Unge musikk- og lærerstudenter som Kaja Vardøen og Sara Lydiksen representerer viktige ressurspersoner som kan utvikle nye effektive tiltak. Det er viktig å legge til rette for at andre musikk- og lærerstudenter kan utvikle lignende tiltak i fremtiden og skape ordninger og insentiver som stimulerer til lignende arbeid. Det er enda viktigere at departementer, og offentlige institusjoner, legger opp til mer samarbeid på tvers slik at for eksempel musikk og populærkultur kan brukes i ulike kontekster og til ulike formål. Slik sett er det spesielt viktig at kulturdepartement, og relaterte institusjoner (f.eks. Norsk Kulturråd), er i dialog med andre departementer og virksomheter, samt forskere og praktikere på feltet, for å skape bedre og mer effektiv politikk. Kulturelle praksiser, som musikk og andre deler av populærkulturen, kan være effektive virkemidler for å motvirke diskriminering og utenforskap på en rekke områder da slike estetiske praksiser, potensielt, kan nå ut til store brukergrupper. For å få mer kunnskap om hvordan populærkultur kan brukes politisk på ulike måter for å utvikle bedre ungdomspolitik, samt andre former for politikk, er det også viktig med internasjonale meta-studier for å høste lærdom fra andre land da kultur har vært en viktig byggestein flere steder i verden for å utvikle ulike former for ungdomspolitik og sosialpolitikk.

Pandemiens påvirkning på KIGOs arbeid

Da jeg spurte Vardøen om hvordan deres ungdomsarbeid i KIGO var påvirket av pandemien svarte hun:

Det var vanskelig. For det første så viste jo ingen hvor lenge pandemien ville vare. Det gjorde det veldig vanskelig for oss å planlegge aktiviteter. Vi ble litt passive og handlingslammet av all nedstengingen og snakket om smittevern etc. Hvis vi hadde vist da, det vi vet i dag, så hadde vi nok gjort mye annerledes. Etter hvert så begynte vi å tilby opplæring digitalt. Vi holdt digitale kor-øvelser. Digitale gitar-timer og annen musikkundervisning. Men i det digitale mister du mange. Det er ikke alle som har tilgang til nødvendig utstyr, eller ferdigheter, eller et rom hvor de kan spille eller synge i fred. Hvis du har mange søsken så kan du ikke synge i stua. Men i fjor sommer [sommeren 2020] gjorde vi noe som var veldig vellykket. Vi lagde en liten mini-festival og sommerskole med KIGO. Det var en del jobb på grunn av smittevernhensyn og slikt, men det gikk veldig bra. Det skal vi gjenta i år. Men det har vært utfordrende med digitale øvinger, selv om vi

har holdt det gående med korøvelser på Zoom og Teams blant annet. Men vi har gjort en del innspillinger, av ulike art, og distribuert disse på YouTube. Det har vært produktivt. På 17 mai så deltok fem ungdom og barn fra oss, og de sang for statsministeren på NRK. Det var stas. Vi gir kulturtilbud til mange med innvandrerbakgrunn og de er lite representert i kulturskolen ellers. Det er viktig at vi viser frem ulik ungdom i Norge på 17 mai, og ikke bare hvite etnisk norske barn. (Vardøen)

Utfordringer med å planlegge ungdoms aktiviteter under pandemien er gjennomgående på tvers av intervjuene og ble også påpekt av andre informanter. Samtidig var Kaja Vardøen og Sara Lydiksen, i likhet med Kim på Helseth Ungdomshus proaktive og kreative med henhold til å utvikle nye tilbud på digitale plattformer (se for eksempel Kaja Vardøens bruk av YouTube og kor-øvelser på Zoom). Da jeg ba Vardøen utdype om hvordan ungdomsarbeidet i KIGO var påvirket av pandemien fortalte hun at flere alenemødre til ungdom med innvandrerbakgrunn, som var elever på KIGO, hadde tatt kontakt i senere tid:

Det siste året har vi erfart at en del alenemødre har tatt kontakt med oss og sagt at de har følt seg ensomme. Det er nytt under Covid, at mødrene til elevene tar kontakt. Jeg tror de søker kontakt. Flere av instruktørene har opplevde det i det siste. Vi opplever i større grad enn før at mødre, og andre i familien, ønsker å prate og tar kontakt. Jeg tror det er knyttet til ensomhet. Det virker som mange føler seg alene under pandemien. [...]. En utfordring med musikkundervisning i samarbeid med skolen under pandemien er alt ekstra-arbeidet knyttet til smittevern. For eksempel, da det ikke var lov å blande klassetrinn, og man ikke kunne være mer enn 12 personer samlet, så ble 2 korøvelser til 6 korøvelser. Og vi måtte vaske, desinfisere, og gjennomføre diverse smittevernstiltak. Istedenfor lønnskostnader til 2 timer så ble det lønnskostnader til 10 timer og det ble veldig komplisert for oss økonomisk. Vi har få ressurser og vi er hele tiden avhengig av å søke støtte fra ulike institusjoner og kommunen for å kunne drifte KIGO. Å søke penger er et mareritt. Det er som et lappeteppe. Men vi brenner for arbeidet vårt i KIGO og har stor tro på det, og vi ser at også sårbare barn og ungdom får tilgang til kultur og musikk som de vanligvis ikke har tilgang til. Og det gjør at vi holder på videre. Men pandemien har vært en stor belastning. (Vardøen)

Det at alenemødre med innvandrerbakgrunn tok kontakt med ulike musikk lærere i KIGO illustrerer et viktig mulighetsrom og potensial med henhold til å utvikle nye sosiale og flerkulturelle felleskap. Ved å tilby musikkundervisning hjemme hos barn og ungdom, kommer KIGO tettere innpå familier enn mye annen musikkundervisning. Slik sett kan KIGO-musikk lærere, potensielt, skaffe verdifull kunnskap som kan brukes inn i utviklingen av ulike sosialpolitiske tiltak. I tillegg kan kulturarbeidere motvirke ensomhet, og bidra til inkludering og flerkulturelle felleskap i praksis, ved å komme hjem til konkrete familier og tilby musikkundervisning på deres premisser. Vardøens beskrivelse av utfordringer knyttet til drift er også viktig. Det er sentralt å utvikle fremtidige ordninger som kan gjøre det

enklere for KIGO og andre aktører å søke støtte til drift da KIGO fyller et tomrom innen barn- og ungdomsarbeid og kultur i Norge.

Dybdeintervjuene med Vardøen, Kim, Ruud, og Sand gir rike beskrivelser av hvordan ulike former for ungdomsarbeid var påvirket av pandemien. For å kontekstualisere disse funnene er det imidlertid også viktig å intervjuer ungdomsforskere med inngående kjennskap til feltet. Følgende to ekspert-intervjuer med ungdomsforsker Anders Bakken og musikkterapeut Viggo Krüger gir viktig informasjon på dette feltet som kan sette funnene i en bredere forskningsmessig kontekst. I tillegg kan de to forskerne komplementere beskrivelsene til ungdomsarbeiderne ved å peke på andre aspekter.

Ungdomsforskernes perspektiver på pandemiens konsekvenser

Anders Bakken har gjort en rekke studier av hvordan pandemien har påvirket ungdom i Norge (Bakken 2021, Von Soest 2020a), hovedsakelig ved å analysere spørreskjemadata innhentet via Ungdata. Bakken har jobbet med Ungdata på Velferdsforskningsinstituttet NOVA siden midten av 90-tallet og er blant Norges fremste eksperter på ungdom. Da jeg ba Bakken sammenfatte funnene fra hans forskning understreket han at pandemien hadde hatt svært heterogene konsekvenser. Mens noen ungdom rapporterte om at pandemien gjorde en allerede krevende ungdomstid mer utfordrende meldte andre om at pandemien også hadde hatt positive effekter. Bakken forklarte:

I tråd med tidligere forskning så hadde vi på en måte forventet at pandemien ville få store negative konsekvenser relatert til psykisk helse, bekymringer og ensomhet i og med at mange sosiale arenaer ble stengt ned m.m. Og selv om denne hypotesen ble understøttet av datamaterialet ble vi overrasket over de mange positive effektene pandemien hadde hatt for enkeltpersoner. Noen rapporterte om at de kunne sove lenger og følte seg mer utvilte, og at de dermed fikk større læringsutbytte. Andre beskrev hvordan pandemien hadde gitt dem en mer fleksibel læringskontekst der de i større grad kunne følge sin egen rytme. I tillegg meldte mange om at de kunne fortsette å være sosiale på sosiale medier. Dette var overraskende da mye eksisterende ungdomsforskning antar at store kriser, som for eksempel en pandemi, vil gjøre en allerede utfordrende ungdomstid mer krevende. Det er viktig å understreke at mange også meldte om dette, og særlig jenter ga uttrykk for økt ensomhet, og både gutter og jenter savnet mer kontakt med læreren og elevene på ikke-digitale plattformer. I tillegg gav mange uttrykk for at pandemien var kjip og vanskelig, og at Covid-19 var en kilde til økt bekymring og lavere livskvalitet. Likevel hadde vi på mange måter forventet større grad av utilfredshet. Derfor synes jeg at det mest interessante funnet fra vår forskning på ungdom og pandemien var knyttet til de heterogene effektene av pandemien. Noen kom styrket ut av pandemien mens andre ble mer svekket. Pandemien hadde både positive og negative effekter. (Bakken)

Relatert ungdomsforskning knyttet til skole, og den nye digitale skolehverdagen for ungdom, har vist lignende funn og påpekt at den nye digitale undervisningshverdagen under pandemien har gitt flere ungdommer en mer fleksibel og tilpasset læringssituasjon som har gitt økt læringsutbytte og livskvalitet (Azevedo 2020, Blikstad-Balas et. al 2020). Samtidig peker funn fra disse studiene på at pandemien, i noen tilfeller, også har forsterket eksisterende forskjeller da de elevene som allerede gjorde det bra, og kom fra ressurssterke familier, hadde stor nytte av den nye fleksible undervisningshverdagen, mens ungdommer som

tidligere slet på skolen og som hadde mindre støtte fra foreldrene hadde utfordringer med den nye skolehverdagen under pandemien (Bøhler 2022, Bøhler og Ugreninov 2021). I og med at resultatene fra eksisterende forskning på pandemiens effekter på ungdom er såpass heterogene (Bakken 2020, Bakken 2021a, Bakken 2021b), og ferske, er det vanskelig å trekke konkrete slutninger. I tillegg vet vi fortsatt lite om effekten av ulike sosiale strukturer (for eksempel, klasse, makt, etnisitet, sosioøkonomisk bakgrunn, funksjonsnedsettelse etc.) på ungdoms opplevelse av pandemien og det er et stort behov for mer forskning på hvordan ulike sosiale strukturer virket inn på ungdoms opplevelse av pandemien. I en fersk oppsummerende rapport om pandemiens effekter på ungdom understreker Bakken likevel de heterogene effektene pandemien har hatt og minner oss på at ungdom er både sårbare og robuste (Bakken 2021). En viktig lærdom å trekke fra Bakkens forskning er at vi må utvikle nye teoretiske perspektiver, og ny ungdomspolitik, som ikke kun ser på ungdom som passive aktører under store kriser, men også som aktivt handlende subjekter som er sårbare, men også robuste, innovative og tilpasningsdyktige. Det er også viktig med empirisk forskning som kartlegger overraskende og uventede funn via kvalitative og kvantitative studier.

Pandemiens effekter på ulike grupper ungdom

Selv om heterogeniteten i datamaterialet gjorde det vanskelig å trekke konkrete slutninger for ulike undergrupper av ungdom pekte Bakken på noen tendenser i datamaterialet:

Generelt så fant vi at jenter var mer bekymret enn gutter. Dette funnet er ikke nytt. Vi så også at gutter spilte mer dataspill og at jenter brukte mer tid på sosiale medier. Dette er heller ikke nye funn. Fra et kjønnsperspektiv så er vel kanskje hovedfunnet at eksisterende forskjeller ble forsterket under pandemien. Altså, tendenser som man allerede hadde beskrevet i tidligere forskning, som at gutter spiller mer dataspill og at jenter er mer aktive på sosiale medier, virker som de ble forsterket under pandemien. (Bakken)

At jenter ble mer bekymret av pandemien enn gutter er i tråd med Ungdatas spørreundersøkelser siden årtusenskiftet og er ikke nødvendigvis koblet til pandemien som sådan. Ifølge disse spørreundersøkelsene rapporterer jenter i større grad enn gutter om bekymringer under ungdomstiden. Relatert forskning viser også at unge jenter snakker mer om følelser og bekymringer enn gutter. At gutter bruker mer tid på dataspill, og at jenter er mer på sosiale medier, er også godt dokumentert i eksisterende forskning.

Da jeg spurte Bakken konkret om hvordan pandemien hadde påvirket ulike grupper ungdom knyttet til kjønn, klasse, etnisitet, funksjonsnedsettelse og sosioøkonomisk bakgrunn, svarte han:

Datagrunnlaget gir ikke noe entydig bilde av dette og det er vanskelig å trekke konkrete slutninger. Men mye tyder på at pandemien kan ha forsterket eksisterende forskjeller. Dette blir mest spekulasjon fordi vi har ikke robuste data, og det blir viktig å undersøke dette nærmere i fremtidig forskning, men vi ser noen tendenser i den retningen. For eksempel så rapporterte rundt 3% av respondentene at de brukte mindre tid med familien enn tidligere og innen denne gruppen rapporterte de om en sterk økning i følelser av ensomhet. Denne lille gruppen meldte også om mindre tilfredshet generelt, både knyttet til skole og sosialt liv. Vi fant også et skille mellom ungdommer med og uten innvandrerbakgrunn. Ungdommer med innvandrerbakgrunn rapporterte at de var mindre involvert i sosiale aktiviteter. Mye av dette kan kanskje tilskrives den muslimske høytiden id, da vi vet at mange av disse ungdommene hadde muslimsk bakgrunn. Men også her fant vi et overraskende funn, da ungdom med innvandrerbakgrunn rapporterte om større grad av personlig utvikling. (Bakken)

Bakkens forskning gir et godt empirisk overblikk over noen av konsekvensene pandemien har hatt på ungdom. Likevel er det viktig med videre forskning som kan se nærmere på mekanismene som ligger bak de ulike funnene via supplerende kvalitative dybdeintervjuer og nye spørreundersøkelser. Komparative meta-studier som sammenfatter forskningslitteraturen på hvordan ungdom er påvirket av pandemien og nedstengingen i Norge, og internasjonalt, er også viktig for å kunne utvikle effektiv og relevant ungdomspolitikkk både i, og utenfor, krisetid.

En rekke ulike studier av barn og ungdom peker på at pandemien kan ha forsterket eksisterende forskjeller knyttet til klasse, sosioøkonomisk bakgrunn, funksjonsnedsettelse og etnisitet da ressurssterke barn og unge, med et robust nettverk, rapporterte om økt vekst under pandemien da den gav større rom for fleksibilitet og personlig tilpasning (Bøhler 2022, Bøhler og Ugreninov 2021, Blikstad-Balas et. al. 2022). Samtidig virker det som pandemien skapte større utfordringer for de som allerede hadde det vanskelig (ibid). I utviklingen av fremtidig ungdomspolitikkk på feltet, og i videre forskning, er det viktig å fortolke, diskutere og drøfte implikasjonene av disse ulike funnene.

Noen så på den nye «friheten» under pandemien som et gode, andre savnet rutiner (Bakken)

Den nye undervisningshverdagen påvirket ungdom på ulike måter. Noen savnet etablerte strukturer. Andre nøt godt av den nye friheten. Bakken forklarte:

Et tydelig funn fra undersøkelsen er at noen ungdom ønsker struktur i hverdagen, mens andre lærer mest, og trives best, når de kan velge sitt eget opplegg. Selv om pandemien var egalitær i den forstand at den rammet alle, hadde den veldig forskjellige konsekvenser for ulike individer. Noen håndterte den nye undervisningshverdagen med lite struktur og stor frihet veldig bra. De kunne lære i sitt eget tempo, og sove til de var utvilt. Andre savnet struktur, rutiner og regelmessig kontakt med læreren. For noen virket det som større fleksibilitet var et gode. For andre gjorde det

hverdagen mer utfordrende da mange valgmuligheter gjorde dem stressa. Det ville vært interessant å studere den variasjonen nærmere. Jeg vet ikke helt hva som kan forklare disse forskjellene. (Bakken)

I fremtidig forskning vil det være viktig å undersøke styrker og svakheter knyttet til strukturert undervisning og friere undervisningsopplegg. Funn fra en rekke andre studier tyder på at frie undervisningsopplegg kan ha positive effekter for en rekke ungdommer. I tillegg er det mye forskning som viser at mange også lærer mest via mer strukturert undervisning. Den nye undervisningshverdagen under pandemien gir en unik mulighet til å få mer kunnskap om effekten av strukturert versus frie undervisningsopplegg for ungdom, og vi trenger mer forskning på hvordan ungdom opplever ulike former for undervisning. Lærdom fra pandemien kan gi oss viktig kunnskap for å styrke tilpasset undervisning på ulike måter, og en dypere forståelse av heterogeniteten i læring, da ungdom lærer på forskjellige måter.

Fra forskning til politikktvikling

I desember 2020 deltok Bakken i en debatt på NRK med statsministeren, helseministeren og ministeren for barne- og familie-departementet for å diskutere hvordan funn fra egen forskning kunne påvirke utviklingen av ungdomspolitikken under pandemien. I debatten understreket Bakken betydningen av at ungdom har tilgang til en ressursperson og at dette behovet var enda større under pandemien. Da jeg ba Bakken utdype, svarte han:

I den diskusjonen [med statsministeren etc. på NRK] så understrekte jeg betydningen av at ungdom har en ressursperson å støtte seg på under pandemien. Det kan være foreldre, søsken, eller en venn. Vi vet for eksempel at foreldre spiller en nøkkelrolle i mange unges liv i dag og at de kan spille en sentral rolle knyttet til utfordringer med psykisk helse. Jeg mener foreldre kan være viktige ressurspersoner for ungdom i en sårbar tid, og at de kan fungere som «motkrefter» som kan motvirke noen av utfordringene pandemien har skapt. Dette er enda viktigere hos sårbar ungdom. I dag spiller foreldrene en mye viktigere rolle i ungdoms liv enn på 70 og 80 tallet. Dette er ikke et nytt funn og i Ungdata-undersøkelsene siden 90 tallet ser vi tydelig at ungdom er mye sterkere knyttet til foreldrene sine i dag enn tidligere. Relasjonen er i mindre grad preget av generasjonskonflikt og mange har mye sterkere bånd enn tidligere. Særlig fedre spiller en mye viktigere rolle i dag enn tidligere, og dette er et produkt av innføringen av pappaperm og et kulturelt skifte hvor det er blitt vanlig at fedrene stiller opp i større grad. (Bakken)

Bakkens argumenter støttes av nyere ungdomsforskning som viser at foreldre, og særlig fedrene, spiller en mye viktigere rolle i ungdoms liv i dag enn tidligere (Eriksen 2021, Bakken et. al 2018, Bakken 2016, Stefansen et. al. 2018). Slik sett representerer familien, og fedrene, en potensiell ressurs man kan bruke for å støtte ungdom i fremtidige krisesituasjoner som pandemi og lignende. Familien kan brukes mer aktivt i fremtidig ungdomspolitikken i møtet med kommende kriser og

pandemier. Samtidig er det viktig å huske på at de relativt få utfordringene vi har hatt i Norge er et produkt av at vi har en robust velferdsstat og et velfungerende demokrati og Bakken understrekte betydningen av dette da jeg ba han reflektere over hvordan norsk ungdom hadde blitt påvirket av pandemien i en internasjonal kontekst:

For å forstå dette komparativt, i en internasjonal sammenheng, så tror jeg det er avgjørende at vi forstår det i lys av den norske velferdsstaten. For eksempel, selv om noen ungdommer opplevde at deres foreldre mistet jobben under pandemien så opplevde de samtidig at velferdsordninger i regi av NAV (arbeidsledighetstrygd m.m.) kompenserte for frafallet av inntekt. Den norske velferdsstaten bidrar nok til å minske de uønskede effektene av arbeidsløshet. Vi kan fortsatt gjøre mye mer, og forbedre eksisterende ordninger, men jeg tror likevel at mange andre land, hvor folk ikke har tilgang til de samme velferdsgodene, er mye hardere rammet av pandemien. Samtidig må vi selvfølgelig se dette i lys av at Norge er et rikt land. Vi har råd til å gjennomføre velferdsordninger som andre land ikke har mulighet til. Mange familier har faktisk fått bedre råd under pandemien da det ikke lenger var mulig å gjennomføre aktiviteter de vanligvis gjorde. (Bakken)

Bakkens internasjonale refleksjoner er viktige for å forstå hvilke konsekvenser pandemien har hatt for norsk ungdom, og folk flest, i et internasjonalt perspektiv. Etablerte velferdsordninger, og et velfungerende byråkrati, har på mange måter vært med på å motvirke mer alvorlige negative konsekvenser knyttet til arbeidsløshet m.m. Dette er viktig å ha i bakhodet for å forstå de ulike konsekvensene pandemien har hatt for ungdom da arbeidsløse foreldre kunne få støtte fra NAV og andre institusjoner og dermed minske belastningen på barna.

Musikk som ressurs, terapi og hjelpemiddel i en vanskelig tid

Bakkens beskrivelser gir en fyldig, generell og bred beskrivelse av hvordan ungdom ble påvirket av pandemien. Det er viktig å komplementere slike brede sosiologiske beskrivelser med mer konkrete analyser av hvordan ungdom har blitt påvirket av pandemien via kulturell praksis og populærkultur. Et eksempel, som ble tematisert i flere av intervjuene med ungdomsarbeiderne, var hvordan musikk kunne utgjøre en ressurs for ungdom på ulike måter (se intervjuet med Ruud, Vardøen og Sand). Viktig forskning inne musikkterapi (Ansdell and Denora 2016, Denora 1999, Ruud 1997, 2013, Stige 2016, 2017, Krüger 2019) og populærmusikkstudier (Phillips-Hutton 2018, Taylor 2012, Bennet 2000) har lenge påpekt at musikk er en viktig ressurs for å motvirke isolasjon og bekjempe psykiske lidelser blant ungdom som samtidig gir ungdom en følelse av tilhørighet, mening og identitet. Musikkforsker og musikkterapeut, Viggo Krüger, har jobbet med slike tema over lang tid, og fulgt en rekke ulike musikkterapeutiske prosjekter under pandemien. Intervjuet med Krüger gir en dypere forståelse av hvordan musikk kan være en viktig ressurs for vanskeligstilt ungdom i krisetid. Da jeg ba Krüger fortelle

litt om hva vi har lært så langt om musikkens betydning for ungdom innen musikk-terapeutisk forskning og andre relaterte studier, svarte han:

Basert på eksisterende forskning vet vi allerede at musikk spiller en nøkkelrolle i livet til mange ungdommer, særlig blant ungdom som sliter med psykiske utfordringer. Musikk er en veldig heterogen ressurs som kan brukes til mange ulike formål. Musikk kan fungere som helseressurs, en ressurs for læring, en ressurs for sosial integrering og en arena for å skape nye sosiale felleskap. Jeg jobber som musikkterapeut og forsker ved GAMUT [senter for musikkterapeutisk forskning ved Universitet i Bergen] og er involvert i flere ulike prosjekter knyttet til musikkterapi for ungdom. Etter at pandemien brøt ut, ble flere av disse prosjektene stoppet. Ingen konserter. Ingen innspillinger. Ingen band-øvinger. Mange av ungdommene som tidligere hadde hatt utfordringer med psykisk helse, og som brukte musikkterapi som både en helseressurs og en sosial ressurs, samt en arena for mestringsfølelse, rapporterte om utfordringer med psykisk helse i denne perioden. En viktig del av livet deres ble borte. [...] Vår målgruppe er det som ofte betegnes som «drop-out kids», altså de som faller utenfor. Mange som sliter psykisk, kommer fra ressurssvake familier, institusjoner, barnevernet og vi har også mange som har utfordringer og spørsmål knyttet til egen seksuell identitet, og som ofte senere blir en del av ulike LGBTQ+ felleskap. Men i det store og det hele er det en ganske heterogen gruppe. De er ikke koblet til en konkret diagnose [...] Kort etter at pandemien inntraff så bestemte vi oss for å være proaktive og handle relativt raskt. Vi startet med å streame band-øvinger online. Deretter streama vi konserter. Og flere jobbet videre med musikk og sendte lydfiler frem og tilbake over nettet og utviklet låter. Jeg tror vi lærte veldig mye på kort tid. En digital revolusjon. I retrospekt tror jeg vi har lært noe viktig jf. møte med fremtidige kriser. Musikk er en veldig viktig del i mange ungdommers liv, og særlig viktig for en del ungdom som sliter med psykisk helse da musikk gir dem en arena for å bli hørt, og sett, samt til å spille ut egen identitet og artikulere følelser. Derfor var det viktig for ungdom å fortsette med musikalske aktiviteter digitalt under pandemien. Vi vet lite om de konkrete effektene pandemien har hatt på musikkterapi for ungdom som sliter psykisk, og det er viktig med forskning på dette fremover.[...] Jeg registrerte at kulturskolen stengte totalt ned under pandemien. Det tror jeg er en katastrofe. Vi forsøkte, etter beste evne å gjøre motsatt. Tilby mer. Behovet for musikk og kultur går ikke ned under en pandemi, men snarere opp, og det gjelder også følelser av ensomhet og utfordringer knyttet til psykisk lidelse. Ungdom har en rett, et ønske og en dyp kjærlighet til å uttrykke seg kreativt via kulturelle uttrykksformer som musikk. Derfor er det helt sentralt at slike tilbud opprettholdes også når det er pandemi. Da er behovet enda større, særlig for sårbar ungdom. (Krüger)

Måten Krüger og andre musikkterapeuter knyttet til GAMUT og Bergens-området reagerte på ved å bruke digitale plattformer kan, potensielt, også brukes i andre musikalske og ikke-musikalske kontekster for å gi ungdom som sliter en følelse av mestring, og av å bli hørt i en vanskelig tid. Ny teknologi, og digitale plattformer,

skaper viktige og nye muligheter for deltagelse som kan motvirke isolasjon og psykiske lidelser i en vanskelig tid, som for eksempel, en pandemi. Det er viktig med mer systematisk forskning på konsekvensene av ulike musikkterapeutiske initiativ under pandemien, samt på effektene av fraværet av musikkterapeutiske tiltak. Krügers beskrivelser ble gjenspeilet i flere andre av de nevnte intervjuene og samlet sett gir disse observasjonene oss verdifull kunnskap om hvordan musikk, og særlig populærmusikk, kan integreres mer aktivt i ungdomspolitik og skole m.m. Vi vet allerede at musikk engasjerer, og har noen affektive ressurser som kan mobilisere ungdom og å gi de tilgang til ulike identiteter og felleskap (Shelemay 2011, Hebdige 2012, Willis 2014). Dette kan brukes mer aktivt på et overordna politisk nivå, både under pandemi og utenfor krisetid, for å motvirke ensomhet, isolasjon og problemer knyttet til psykisk helse. Aktivt medborgerskap og politisk deltagelse er sentrale ungdomspolitiske mål som gjennomsyrrer mye norsk ungdomspolitikk. Likevel vet vi, via eksisterende forskning, at det ofte er utfordrende å mobilisere ungdom rundt disse temaene og at kun et fåtall engasjerer seg. Eksisterende forskning viser at ungdom kan lære mye om slike tema gjennom musikk. Det blir sentralt å kartlegge, via fremtidig forskning, hvordan musikk og andre ekspressive former for ungdomskultur kan brukes mer aktivt i utformingen av ungdomspolitiske virkemidler da musikk engasjerer ungdom på unike måter.

Musikk skaper felleskap, motvirker ensomhet og uttrykker følelser

Da jeg ba Krüger, fortelle mer om hvordan musikkterapi, og musikk, kan hjelpe ungdom generelt, og spesielt vanskeligstilt ungdom, svarte han:

Mye av mitt musikkterapeutiske arbeid tar utgangspunkt i følelser av ensomhet. Og etter å ha jobbet systematisk med utsatt og marginalisert ungdom i flere år har jeg erfart at ensomhet er et nøkkelord som på sett og vis binder ulike historier sammen. Følelsen av ensomhet er ikke reservert til en gitt aldersgruppe eller diagnose, men er ofte en utfordring mange ulike ungdommer og unge voksne møter. Aktivisering via musikk, og det som på engelsk heter «community-based music therapy» (sosiale tilnærminger til musikkterapi ofte inspirert av samfunnsvitenskapelige metoder, se for eksempel Stige 2016, 2017) kan motvirke ensomhet ved å gi ungdom en følelse av felleskap, identitet og stemme. Vi har for eksempel egne «work-shops» der ungdom som har falt ut for systemet kan bruke musikkterapi for å styrke egen selvfølelse og følelse av mestring. Slike sosiale tilnærminger til musikkterapi gir ungdom en sosial tilhørighet som kan motvirke stoffmisbruk og sosial ekskludering. Det er ofte enkle mekanismer som fungerer best, for eksempel at noen får følelsen av at de er gode til noe, og at de er sammen i ensomheten og mentale utfordringer. At de ikke står alene.

En rekke studier innen ungdomsforskningen viser at ensomhet er en sentral utfordring for mange. Og tall fra Ungdata viser at følelser av ensomhet har økt de

siste årene i tråd med at ungdom har rapportert om større utfordringer med psykisk helse. Musikk, og konkrete musikkterapeutiske tiltak, kan dermed gjøre viktig arbeid ved å motvirke ensomhet og gi utsatt ungdom en følelse av tilhørighet i ulike sosiale felleskap. For mange kan musikk også gi en identitet og en sterkere selvfølelse. Ifølge Krüger var kontakt med andre likesinnede et sentralt prinsipp i flere musikkterapeutiske behandlingsopplegg og han kalte dette for «likemannsprinsippet». Da jeg ba Krüger forklare, svarte han:

Eksisterende forskning på ungdom, og innen musikkterapi, har vist at sårbar ungdom finner mye støtte i å kommunisere med annen sårbar ungdom. Likesinnede. For eksempel, ungdom som sliter med selvskading har en tendens til å forstå andre som sliter med selvskading veldig bra. Det virker som de finner mye støtte i å høre historier de kan relatere til. Slik at de ikke føler seg alene. Særlig når de kan være anonyme. Og digitale former for musikkterapi, for ungdom, som vi kun har testet ut ad hoc., kan skape slike plattformer. Strukturen er beslektet med prinsippet bak «Anonyme Alkoholikere». Det er veldig viktig å skape møteplasser hvor ungdom som sliter kan møtes, å bli sett, og ulike former for musikk og musikalske praksiser, og felleskap, kan skape slike møteplasser. Men det er viktig at en ungdomsarbeider, musikkterapeut eller voksenperson også deltar i disse møteplassene da slike felleskap også kan være destruktive og farlige [potensielt lede til økende selvskading red. anm.]. Likevel tror jeg det er et stort potensiale her og at musikk kan skape verdifulle felleskap som kan hjelpe marginalisert ungdom på ulike måter. Og på grunn av pandemien har vi på en måte blitt tvunget til å teste ut dette på ulike digitale plattformer som gjør at dette kan brukes i større omfang. Det skaper blant annet nye rammer og muligheter for anonymisering. (Krüger)

Forskning på likemannsprinsippet i ulike terapeutiske kontekster støtter Krügers tolkning og «Anonyme Alkoholikere» er i dag en av verdens største, og mest effektive, organisasjoner for å bekjempe alkoholmisbruk, og organisasjonen har allerede vunnet flere priser. Musikkterapi for ungdom er spesielt interessant i en slik kontekst da eksisterende forskning har vist at musikk kan gi marginaliserte grupper og individer et språk for å snakke om egen sårbarhet, og egne styrker, som de ikke artikulere i andre sammenhenger. Slik sett kan musikkterapeutiske modeller inspirert av likemannsprinsippet ha en dobbel effekt. På den ene siden kan musikk gi ungdom et språk for eget følelsesliv, identitet og selvopplevelse. På den andre siden kan dette språket gi de tilgang til et felleskap av «likemenn/likekvinner» som har kjent på lignende utfordringer. Å treffe likesinnede på denne måten kan være av sentral betydning for mange. Det kan skape et rom for aksept og deltagelse for ungdom som sliter med ensomhet. For ungdom som sliter med å finne mening i eget liv, og som er usikre på hvem de er og hvor de skal i livet, kan musikk også gi mening, identitet og tilhørighet og slik være et viktig holdepunkt i en vanskelig tid.

Etter å ha sammenfattet funn fra de kvalitative dybde-intervjuene beskriver vi nå funn fra RAY COR sin elektroniske spørreundersøkelse som søkte å kartlegge norske ungdomsarbeidere sine erfaringer under pandemien.

Sammendrag fra RAY COR sin elektroniske spørreundersøkelse

Undersøkelsen hadde lav svar-prosent og kun 17 ungdomsarbeidere fra 14 organisasjoner har svart. Dette gjør at det er utfordrende å tolke dataene kvantitativt, men undersøkelsen gir likevel verdifull kvalitativ innsikt som underbygger og utdyper deler av funnene vi har diskutert hittil. Informantene jobbet i ulike ungdomsorganisasjoner på nasjonalt og europeisk nivå. Flesteparten av de 14 ungdomsorganisasjonene som deltok i undersøkelsen rapporterte om at pandemien hadde hatt store negative konsekvenser for deres ungdomsarbeid. En sentral utfordring, som gikk igjen på tvers, var at nesten alt det frivillige arbeidet hadde forsvunnet. De fleste organisasjonene måtte stenge midlertidig under pandemien. Andre rapporterte om mangel på økonomisk støtte for å kjøpe inn nødvendig IKT utstyr for å drifte ungdomsarbeid på digitale plattformer. Utdrag fra svarene til «Even» og «Jon» kan illustrere:

Vi er kommunale, så vi kommer oss nok igjennom uansett. Men vi får ingen økte bevilgninger til digitalt utstyr som nå trengs. Vi mottok støtte fra Ungdom og Fritid slik at jeg kunne kjøpe en pc (laptop) dette gjorde at vi kunne opprette møteplasser på teams og på discord. Uten dette ville jeg ikke kunne holde kontakten med ungdommene på en like god måte. Men det var håpløst når jeg satt og skulle lære meg alt selv. Utfordrende. (Even)

Dessverre er det i dag ikke all «undervisning» som kan gjøres fra leder til barn/ungdom som følge av avstand. Behovet for å undervise er større hvoretter barn/ungdom selv må vise hva de har lært. Dette påkrever større behov til undervisningsmateriell for å få en god lærekurve og undervisningsmateriell som utvilsomt vil belaste økonomien. (Jon)

Mens alle var enige i at ungdomsarbeid hadde vært viktig for å hjelpe ungdom å takle pandemien, da ulike former for ungdomsarbeid gjorde at ungdom kunne holde kontakt med hverandre å være aktive, var flesteparten likevel skeptiske til konsekvensene pandemien ville kunne ha på både kort og lang sikt. De var særlig bekymret for frivillig arbeid. De savnet også fysiske møteplasser, selv om de anerkjente betydningen av digitale møteplasser. Følgende to sitater kan illustrere:

Sørge for å fremdeles være til stede- fysisk er alltid bedre enn digitalt, men digitalt er så mye bedre enn ingen ting!! Og digitalt kan være starten på et engasjement i en klubb. (Josefine)

Mer aktiviteter digitalt. Forberede oss på at dette skal være en god stund. Investere i bedre digitale løsninger. Koble oss på hjelpetilbudene som kors på halsen og mental helse ungdom i mye større grad. (Kathrine)

Flesteparten av ungdomsarbeiderne måtte avlyse en stor andel av arbeid sitt med ungdom og nesten alle måtte endre arbeidsmetode. Mange måtte overføre arbeidet til virtuelle områder på internett. Dette var utfordrende for mange, og «Thomas» som jobbet med hest, skrev:

Mye vanskeligere å detektere om noe er galt uten den ukentlige/daglige/regelmessige kontakten ved fysisk oppmøte. Jeg leser veldig mye av kroppsspråket. Ikke bare fra ansikt og ord. Umulig for ungdommen å drive med hest digitalt, da det krever fysisk tilstedeværelse. Du blir faktisk ikke flinkere til å stelle hest, ri og gjøre stallarbeid ved bare å lese om det å se på via skjerm. Min hverdag har blitt mer stressende da jeg må rekke å holde kontakten med ungdommen digitalt og samtidig som alt stallarbeid må gjøres. (Thomas)

For de fleste ungdomsarbeiderne har koronapandemien blitt en ekstra belastning. Likevel skrev de at deres arbeid med ungdom under pandemien har hjulpet ungdom i å «skape god selvfølelse, selvtilit, samhold og tilhørighet». Andre påpekte at ungdomsarbeidet hadde «hjulpet med utfordringer knyttet til hjemmesituasjon, usikkerhet og miljøarbeid» og «at de trygge voksne ikke har forsvunnet, men har vært tilgjengelig digitalt og til en viss grad fysisk utenfor normal drift har vært viktig».

En utfordring var likevel at ungdomsarbeid på internett gjorde det enda vanskeligere å nå sårbar ungdom med få ressurser. Likevel svarte to av informantene at de hadde klart å nå nye eller andre grupper ungdom som de ikke nådde tidligere som for eksempel «gamere» og «tøffe guttene». En av de skrev:

Man har tatt i bruk mulighetene som ligger i digitalt ungdomsarbeid i større grad enn tidligere. Vi har sett at vi har fått kontakt med nye ungdommer på de digitale flatene. I tillegg har vi i det siste gått oppsøkende ute i miljøet. Årsaken til dette er at vi ser at ungdomsmiljøet har blitt "tøffere" under pandemien. (Kåre)

Samlet sett viser svarene fra spørreundersøkelsen i regi av RAY COR at ungdomsarbeid har blitt sterkt påvirket av koronapandemien. Dette funnet gjenspeiles i de andre kvalitative intervjuene og det er viktig med videre forskning som ser nærmere på de ulike konsekvensene pandemiene har hatt for ulike ungdom forskjellige steder. Under sammenfatter vi funn fra de tre analysene og studien som helhet og diskuterer dette i lys av forskningsspørsmålene som lå til grunn for forskningsutredningen.

Konklusjon

Utgangspunktet for denne studien var å undersøke hvordan koronapandemien, og den påfølgende nedstengingen av samfunnet, har påvirket norsk ungdom. For å studere dette formulerte vi følgende overordna problemstilling:

«Hvordan har ungdom, ungdomskultur og ungdomsarbeid blitt påvirket av pandemien?»

For å gi en systematisk undersøkelse av hovedproblemstillingen, myntet på ulike kulturelle praksiser, fokuserte vi særlig på følgende fire underproblemstillinger;

- 1) I hvilken grad har musikalske praksiser og gaming skapt konstruktive sosiale felleskap under, og før, pandemien for ulike grupper ungdom?
- 2) I hvilken grad kan ungdomsarbeid drives via sosiale medier og digitale møteplasser, og hvilke potensialer og begrensninger har disse for å gi ungdom tilgang til ulike sosiale felleskap og identiteter?
- 3) Hvilken rolle har konkrete ungdomsorganisasjoner spilt under pandemien, og hvilke muligheter og utfordringer erfarte disse i møtet med pandemien?
- 4) Hva sier samfunnsvitenskapelig ungdomsforskning, og forskning på ungdom innen musikkterapi, om pandemiens potensielle korttids- og langtidskonsekvenser?

Vi utforsket problemstillingene ved å gjennomføre ulike kvalitative dybde-intervjuer med ungdomsarbeidere og eksperter på ungdomsfeltet. Deretter analyserte vi data fra disse kvalitative intervjuene i lys av problemstillingen og eksisterende forskning på feltet. Vi gikk også gjennom kvalitative og kvantitative data innhentet via RAY-COR sin spørreundersøkelse om pandemiens konsekvenser for ungdom under pandemien, som er et europeisk forskningsprosjekt tilknyttet EUs ungdomsprogram «Erasmus+: Aktivt Ungdom».

Hovedfunn fra studien

Funn fra våre analyser peker på at pandemien og nedstengingen har hatt meget heterogene effekter på ungdom. Det er derfor behov for mer systematisk empirisk forskning på hvordan ulike grupper ungdom ble påvirket forskjellig. Mens noen ungdommer kom styrket ut av pandemien, og lærte mer under hjemmeskole og fleksible læringsprogrammer da de fikk sove lenger å kunne følge egne opplæringsopplegg (se intervju med Bakken), ble andre negativt påvirket. Flere rapporterte om økt ensomhet og savnet fysiske møteplasser. Et annet funn fra vår undersøkelse var at eksisterende former for ungdomsarbeid ble sterkt påvirket og flere ungdomshus og klubber måtte stenge ned. Dette var imidlertid forskjellig i ulike deler av landet. I noen deler av landet medførte pandemien omfattende nedstenging, mens andre regioner var mindre berørt. Det blir viktig å beskrive

disse ulike geografiske effektene på ungdomsarbeid i Norge i fremtidig forskning. Ifølge de ungdomsarbeiderne vi intervjuet hadde dette primært negative konsekvenser for sårbar ungdom, da disse utgjorde hoveddelen av brukerne på de ulike ungdomshusene.

Digitale muligheter og begrensninger, proaktivt ungdomsarbeid og gaming

Samtidig viser de kvalitative intervjuene at flere ungdomsarbeidere reagerte proaktivt under pandemien og nedstengingen, og utviklet nye tilbud via digitale plattformer (ved å legge til rette for å lage podcasts samt ulike gaming-aktiviteter, se intervjuet med Kim). I tillegg pekte flere på at gaming utgjør en viktig del av ungdomslivet for mange, og at det er viktig å bekjempe fordommer knyttet til gaming blant voksne og foreldre. Selv om gaming kan være skadelig i visse tilfeller, peker funn fra våre studier på at gaming også er en kilde for å skape sosial tilhørighet, mestringfølelse og læring via digitale plattformer. Det er viktig med fremtidige studier som undersøker de heterogene effektene av gaming blant ungdom, og som både ser på gaming som en ressurs, og hemske, avhengig av kontekst. Selv om gaming, og ulike digitale fellesskap utgjorde en ressurs for mange, påpekte ungdomsarbeiderne samtidig utfordringer knyttet til det Ruud kalte 'digital fatigue'. Både ungdom og ungdomsarbeidere ble utslitt av å hele tiden være på digitale plattformer, og alle etterlyste et behov for at ungdom skulle kunne være sammen i ikke-digitale kontekster etter hvert som pandemien og nedstengingen ble løst opp. Revitalisering av ikke-digitalt ungdomsarbeid, av ulik art, ville være særlig viktig for å gjenskape frivillig ungdomsarbeid som hadde falt bort under pandemien. I videre forskning vil det være viktig å undersøke de ulike konsekvensene pandemien har hatt for forskjellige grupper ungdom ulike steder i landet via systematiske og komparative studier. Det blir også viktig å få mer kunnskap om de ulike proaktive og kreative grepene ulike ungdomsarbeidere og ungdomshus gjorde under pandemien. Vi trenger også mer kunnskap om hvem som bruker de ulike ungdomshusene og hvordan pandemien har rammet sårbar ungdom spesielt.

Politikk-utvikling og ungdomsarbeid via musikk

Et tredje funn fra undersøkelsen er knyttet til betydningen av musikk i ungdomsarbeid. Intervjuene med Sand, Ruud, Krüger og Vardøen peker på at musikk kan være effektivt ungdomsarbeid, og at det er viktig å utvikle musikktilbud, og arenaer for musikalsk og kulturell deltagelse, til alle. Nyere forskning innen musikkterapi, og tverrfaglige musikkstudier, har vist at musikk er en viktig læringsressurs, helseressurs og sosial ressurs som kan gi utsatt ungdom en følelse av mestring, identitet og sosial tilhørighet som bør utforskes mer systematisk. Det er samtidig viktig å legge til rette for private initiativ fra ildsjeler som Kaja Vardøen og Sara Lydixen, illustrert via «KIGO: Kultur i Gamle Oslo», slik at kulturtilbud og musikktilbud kan nå ut til alle, og særlig til sårbar ungdom med lavere sosioøkonomisk bakgrunn og innvandrerbakgrunn. En rekke velferdstilbud og tjenester,

inkludert kulturskolen, virker som de er skreddersydd middelklassen og hvite etnisk norske som kjenner systemet (Bøhler 2022, Bøhler og Ugreninov 2021), og det er viktig å utvikle slike tilbud til befolkningen for øvrig, med særlig fokus på sårbar ungdom. Funn fra de kvalitative intervjuene peker videre på at musikk er en viktig ressurs for å skape et mer inkluderende og pluralistisk samfunn hvor ungdom kan spille ut ulike identiteter (f.eks. knyttet til kjønn). Musikk kan gi sårbar og utsatt ungdom en viktig følelse av identitet og tilhørighet og økt bevissthet rundt seksuell legning (for eksempel knyttet til LGBTQ+ m.m.). Ifølge Ruud, i Ungdom og Fritid, er musikk en sentral del av ungdomsarbeidet som drives rundt i landet. Musikk, og andre konkrete kulturelle produkter, er helt sentralt for å drive velfungerende ungdomsarbeid ifølge Ruud, da konkrete kulturelle objekter (musikk, LAN-party, film-produksjon) er blant de mest effektive formene for ungdomsarbeid.

Funn fra vår undersøkelse peker på at musikk, og populærkultur, kan brukes mer aktivt inn i utformingen av norsk ungdomspolitik og konkrete tjenester og tiltak. For å utvikle dette er det viktig å gjennomgå eksisterende forskning på feltet, samt undersøke hvordan musikk og populærkultur brukes i ulike ungdomshus og klubber, og blant ungdom generelt. Det er samtidig viktig å etablere dialog på tvers av departementer og direktorater, og andre politiske institusjoner, slik at man i større grad kan se på musikk og populærkultur som en ressurs for inkludering og sosialpolitikk av ulik art. Musikk, og annen populærkultur, kan for eksempel være et viktig instrument for å skape et mer likestilt samfunn tuftet på mangfold. Musikk er også en viktig læringsressurs, et verktøy for å jobbe med psykisk helse og en arena for å utvikle sosiale relasjoner og utforske egen identitet. For å utvikle mer effektiv ungdomspolitik, og konkrete tiltak, i kjølvannet av pandemien er det viktig å utforske muligheter i populærkulturen og utfordre etablerte forståelser i forvaltningen tuftet på prinsippet om «kulturpolitikk på armlengdes avstand» (Mangset 2015). Vi vet at musikk, og populærkultur (inkludert gaming), spiller sentrale roller i ungdoms liv. I kraft av dette kan populærkulturen være et viktig instrument i utviklingen av effektiv ungdomspolitik og ulike tiltak rettet mot sårbar ungdom.

Dette har vært en eksplorativ og primært kvalitativ studie av hvordan ungdom er påvirket av pandemien, med relativt brede rammer, og med et spesifikt fokus på populærkultur og musikkfeltet. Funnene beskrevet over bør utforskes mer systematisk, og grundig, via fremtidige kvalitative og kvantitative studier som fokuserer på hvordan ungdom er påvirket av pandemien med et særlig henblikk på sårbare grupper. En viktig utfordring er å konkretisere ulike former for ungdomsarbeid og få mer kunnskap om hvordan ungdom ble påvirket av pandemien via konkrete praksiser.

De skisserte funnene gir oss relevant og nyttig kunnskap som kan brukes i utviklingen av norsk og europeisk ungdomspolitik. Funn fra studien knyttet til betydningen av gaming, sosiale medier og musikk, er særlig relevant for å utvikle ny og innovativ ungdomspolitik i Norge og det er behov for videre forskning på feltet for å få mer kunnskap.

A Study of how Youth, Youth Work and Youth Culture were Affected by the Pandemic

Background and context for the study

Since April 2020, Norwegian society has been turned upside down due to a global pandemic. Several welfare services have been shut down temporarily, and vulnerable youths have been affected in complex ways. While much scholarship has addressed the role of older population groups, we need more research on how youths in Norway were affected by the pandemic. Existing research reports suggest that young people had to pay the highest price when social meeting places, schools, youth clubs and leisure clubs were closed (Van Soest et. Al, 2020a, Van Soest et. Al, 2020b, Bakken et. Al 2020, Ulset 2021, Bakken 2021, NOU 2021: 413-425). In this study, we describe how Norwegian youth, youth work and youth culture (e.g., musical practices and popular culture) were affected by the pandemic through qualitative interviews and review of existing research.

Our study builds on interviews with youth workers and established youth researchers within youth sociology and community-based music therapy. We also draw on analysis of new data collected via the research network "Research Based Analysis of Youth in Action" (hereinafter RAY), which is affiliated with the EU youth program "Erasmus + Active Youth". Findings from the study provide valuable insights that may improve future youth policies. These findings may be summarized under the following four headlines.

The pandemic had heterogeneous effects

Our analysis indicates that the pandemic, and the subsequent shutdown, had different consequences for different youths. Some adolescents learned more during home school due to flexible schooling programs. Others were able to sleep longer and were thus more concentrated when they studied. Yet others could follow educational programs specially designed to their level and interest. However, many were also negatively affected. Within this group, adolescents reported increased loneliness, and many argued that they missed physical meeting places.

In addition, our study suggests that existing forms of youth work were strongly affected as several youth organizations and clubs had to close. However, this was different in different parts of Norway. In some parts of the country, the pandemic caused extensive shutdowns (e.g. Oslo), while other regions were less affected by the virus. In short, to understand how the pandemic influenced youth work and youth life in Norway it is important to compare the effect of the virus in different regions in future studies. Another finding was related to social class and stratification as the youths who were already in a vulnerable position, and often

primary users of different youth organizations, were more heavily influenced than other youths with more resources.

Developing new tools and initiatives during the times of a crisis

Findings from our qualitative interviews show that some youth workers reacted proactively during the pandemic and the shutdown by facilitating social interaction on new digital platforms. This included, among other things, the creation of new podcasts and different gaming activities, as well as musical collaborations through social media. In addition, many pointed out that gaming was an important part of youth life that should be recognized as a source of empowerment and a platform for digital learning. More importantly, findings from our study suggest that it is important to correct pre-existing prejudices related to gaming among adults and parents. Although gaming can be harmful in some cases, findings from our research report indicate that gaming is also a source of empowerment, and a space through which people can create new social relationships and tools for learning via digital platforms.

It is crucial to carry out future empirical studies that examine the heterogeneous effects of gaming on young people. Such studies should both look at gaming as a potential resource *and* as a possible barrier, and in some cases, as both. More importantly, to understand the role of gaming in the life of specific youths, it is crucial to study individual and contextual factors in-depth. Although gaming, and various digital communities, constituted a resource for many, the youth workers also pointed out challenges related to what they called a general 'digital fatigue' as too much digital work was exhausting for many. It was simply tiresome to be online 24/7, and many missed non-digital forms of social interaction both during and after school. The revitalization of non-digital youth work of various kinds will be particularly important in recreating voluntary youth work that was lost during the pandemic.

Music as a resource in youth work

The third finding from our study was related to the importance of music in youth work. Several of the youth researchers and youth workers we interviewed argued that music can be an effective medium for youth work. It is crucial to develop musical policies and practices of different kinds to foster new arenas for cultural participation among vulnerable youths. Various forms of community-based music therapy, and musical collaborations and practices in general, can counteract loneliness during future pandemics and provide youths with a sense of voice and recognition.

Recent research in music therapy and music studies have shown that music is a vital learning resource, health resource, and social resource. In short, music can give vulnerable youths a sense of voice, recognition and identity, and a sense of social belonging, which should be explored more systematically in future research. At the same time, it is important to facilitate private initiatives from social entrepreneurs, NGOs, and enthusiasts so that cultural and musical programs of

different kinds can reach everyone, especially vulnerable youths from lower socio-economic backgrounds and youths with immigrant background.

Several welfare services, including the cultural school, seem to be tailor-made for the middle class and white ethnic Norwegians who know the system (Bøhler and Ugreninov 2021, Bøhler 2022, Salimi 2021, Bøhler 2021), as they are main users of these services. It is important to change these established practices so that culture and music schools, funded by the state, reach the whole population at large independent of racial, gendered and socio-economic background. Another finding from the qualitative interviews indicates that music is an important resource for creating a more inclusive and pluralistic society where young people can play out different identities (e.g., related to gender and the LGBTQ+ community). In addition, music can give vulnerable youths an important sense of identity and belonging and increased awareness of sexual orientation.

Using popular culture actively as a resource and tool for policy development

Lastly, the findings from our study indicate that music, and popular culture, can be used more actively in developing youth policies in Norway. To do so, it is important to review existing research in the field, as well as to examine how music and popular culture are used in various youth centers and clubs and among young people in general both in Norway and internationally.

At the same time, it is important to establish dialogues across ministries and directorates and other political institutions so that music and popular culture can be used as a resource for inclusion and social policy work of various kinds. More broadly, music and popular culture can be important instruments for creating a more equal society modelled on diversity.

Regarding future research, it will be important to investigate the different consequences the pandemic had for different groups of young people in different parts of the country via systematic and comparative studies that describe the heterogeneous effects of the coronavirus. It will also be essential to gain more knowledge about the various proactive and creative measures youth workers took during the pandemic. In addition, we need more knowledge about what groups and people that use the various youth centers and how the pandemic has affected vulnerable youths.

To develop more effective youth policies and concrete measures after the pandemic, it is important to explore opportunities in popular culture and challenge established understandings of Norwegian cultural policy modelled on the principle of "cultural policy at arm's length" ('Kulturpolitikk på armlengdes avstand', Mangset 2015). We know that music, and popular culture (including gaming), play key roles in the life of many youths. Therefore, popular culture can be an important instrument in the development of effective youth policies of various kinds that should be explored more in detail.

Referanser

- Ansdell, G., & DeNora, T. (2016). *Musical pathways in recovery: Community music therapy and mental wellbeing*. Routledge.
- Azevedo, J. P., Hasan, A., Goldemberg, D., Iqbal, S. A., & Geven, K. T. W. B. (2020). *Simulating the potential impacts of COVID-19 school closures on schooling and learning outcomes*. [Lenke til worldbank.org](https://www.worldbank.org)
- Bakken, A. (2016) Endringer i skoleengasjement og utdanningsplaner blant unge med og uten innvandringsbakgrunn: trender over en 18-årsperiode. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 16: 1.
- Bakken, A, Sletten, M, A, Eriksen, I, M. (2018) Generasjon prestasjon? Ungdoms opplevelse av press og stress. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 18: 2.
- Bakken, A., & Osnes, S. M. (2021a). *Ung i Oslo 2021. Ungdomsskolen og videregående skole*. NOVA Rapport. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Bakken, A. U. (2021). *Nasjonale resultater*. NOVA Rapport 16/20. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Bakken, A, Pedersen, W, Von Soest, Tilmann, Sletten, M, A. (2020). *Oslo-ungdom i koronatiden. En studie av ungdom under covid-19-pandemien*. NOVA Rapport.
- Barrett, M. S., & Bond, N. (2015). Connecting through music: The contribution of a music programme to fostering positive youth development. *Research Studies in Music Education*, 37(1), 37–54.
- Barry, M. (2004). *Youth policy and social inclusion: Critical debates with young people*. Routledge.
- Bennett, A. (2000). *Popular music and youth culture: Music, identity and place*. Macmillan Press Ltd..
- Bessant, J. (2003). Youth participation: a new mode of government. *Policy studies*, 24(2-3), 87–100.
- Blikstad-Balas, M., Roe, A., Dalland, C. P., & Klette, K. (2022). Homeschooling in Norway During the Pandemic-Digital Learning with Unequal Access to Qualified Help at Home and Unequal Learning Opportunities Provided by the School. In *Primary and Secondary Education During Covid-19* (pp. 177–201). Springer, Cham.
- Butler, J. (2002). *Gender trouble*. Routledge.
- Beavers, S. (2020). *The informal learning of history with digital games*. Open University (United Kingdom).
- Bontinck, I. (1972). New patterns of musical behaviour of the young generation in industrial societies. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 263–271.
- Bohonos, J. W., Otchere, K. D., & Pak, Y. (2019). Using Artistic Expression as a Teaching Strategy for Social Justice: Examining Music From the Civil Rights and Black Lives Matter Movements. *Advances in Developing Human Resources*, 21(2), 250–266.

- Bøhler, K. K. (2017). Theorizing musical politics through case studies: Feminist grooves against the Temer Government in today's Brazil. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 9(2), 118–140.
- Bøhler, K. K. (2021). The Political Force of Musical Actants: Grooves, Pleasures, and Politics in Havana D'Primera's «Pasaporte» Live in Havana. *Twentieth-Century Music*, 18(2), 185–222.
- Bøhler, K. K. (2022). Digital Home-Schooling for Children with Disabilities During Covid-19: A Qualitative Study with Eight Parents in Norway. *Education in the North* (forthcoming).
- Bøhler, K. K. (2021b). Fremlegg på Regjeringens integreringskonferanse. Innvandrerkvinnens situasjon under covid-19. Hvordan har pandemien påvirket likestillingen? Regjeringens nasjonale integreringskonferanse. [Lenke til regjeringen.no](https://www.regjeringen.no)
- Bøhler, K. K., & Ugreninov, E. (2021). *Velferdstjenester, stønader og informasjon til familier med barn med funksjonsnedsettelse under covid-19. En kvalitativ undersøkelse*. NOVA rapport. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Danielsen, A., & Kjus, Y. (2019). The mediated festival: Live music as trigger of streaming and social media engagement. *Convergence*, 25(4), 714–734.
- DeNora, T. (1999). Music as a technology of the self. *Poetics*, 27(1), 31–56.
- DeNora, T. (2016). *Music asylums: Wellbeing through music in everyday life*. Routledge.
- DeNora, T. (2007). Health and music in everyday life—a theory of practice. *Psyke & Logos*, 28(1), 17.
- Dibou, T. (2012). Towards a better understanding of the model of EU youth policy. *Studies of Changing Societies: Youth Under Global Perspective*, 1(5), 15–36.
- Downes, S. (2010). New technology supporting informal learning. *Journal of emerging technologies in web intelligence*, 2(1), 27–33.
- Duvall, S.-S., & Heckemeyer, N. (2018). # BlackLivesMatter: black celebrity hashtag activism and the discursive formation of a social movement. *Celebrity Studies*, 9(3), 391–408.
- Ekeland, T. G. (2009). Dataspill som kulturmøter i sosiale kontekster. *Tidsskrift for kulturforskning*, 8(1).
- Eriksen, I. M. (2021). Class, parenting and academic stress in Norway: Middle-class youth on parental pressure and mental health. *Discourse: studies in the cultural politics of education*, 42(4), 602–614.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical inquiry*, 8(4), 777–795.
- Gjerstad, L. (2018). *Kalvøyafestivalen – en musikalsk tidsreise*. Oslo: Absolutt Forlag
- Gilroy, P. (2000). *Against race: Imagining political culture beyond the color line*. Harvard University Press.
- Ha, J. H., Kim, S. Y., Bae, S. C., Bae, S., Kim, H., Sim, M., & Cho, S. C. (2007). Depression and Internet addiction in adolescents. *Psychopathology*, 40(6), 424–430.
- Haï, T. Q. (2001). Vietnamese music in exile since 1975 and musical life in Vietnam since Perestroika. *the world of music*, 103–112.
- Hall, S. (1985). Signification, representation, ideology: Althusser and the post-structuralist debates. *Critical studies in media communication*, 2(2), 91–114.

- Hagen, A. N. (2020). Music in Streams: Communicating Music in the Streaming Paradigm. In *Reimagining Communication: Mediation* (pp. 210–224). Routledge.
- Hawkins, S. (2017). *Settling the pop score: Pop texts and identity politics*. Routledge.
- Hebdige, D. (2012). *Subculture: The meaning of style*. Routledge.
- Hesmondhalgh, D. (2013). *Why music matters*. John Wiley & Sons.
- Huang, L., & Bøhler, K. K. (2021). *Deltakelse i Erasmus+: Aktiv Ungdom-programmet 2014–2020 i Norge*. NOVA Rapport. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Jacobsen, C. M., & Vestel, V. (2018). 'Look into My Eyes': Music, Religion, and the Politics of Muslim Youth in Norway. *Journal of Muslims in Europe*, 7(1), 47–72.
- Jeuness Musical (2008). Annual Report
- Kjus, Y. (2016). Musical exploration via streaming services: The Norwegian experience. *Popular Communication*, 14(3), 127–136.
- Kjus, Y. (2018). *Live and recorded: Music experience in the digital millennium*. Springer.
- Knudsen, J. S., Bohlman, P. V., Westhaver, G., Hayazawa, N., Verma, P., Vang, R. T., & Lovrić, J. (2017). Music in the Aftermath of the 2011 Utøya Massacre. *The Oxford Handbook of Popular Music in the Nordic Countries*, 257.
- Knudsen, J. S. (2008). Glatte gater–Musikkproduksjon I et urbant ungdomsmiljø. *Hip Hop i Skandinavia*, 49–74.
- Knudsen, J. S. (2005). Sted, tilhørighet og musikk i et innvandremiljø. Alsvik (Red.), *Musikk–identitet–sted*, 258–289.
- Kligler-Vilenchik, N., & Literat, I. (2020). Youth digital participation: Now more than ever. *Media and Communication*, 8(2), 171–174.
- Koutromanos, G., & Avraamidou, L. (2014). The use of mobile games in formal and informal learning environments: a review of the literature. *Educational Media International*, 51(1), 49–65.
- Krüger, Viggo, and Brynjulf Stige. «Between rights and realities–music as a structuring resource in child welfare everyday life: A qualitative study.» *Nordic Journal of Music Therapy* 24.2 (2015): 99–122.
- Krüger, V. (2019). Music as a structuring resource in identity formation processes by adolescents engaging in music therapy–A case story from a Norwegian child welfare setting. *Handbook of music, adolescents, and wellbeing*, 127–138.
- Krüger, V. (2019). Music as a structuring resource in identity formation processes by adolescents engaging in music therapy–A case story from a Norwegian child welfare setting. *Handbook of music, adolescents, and wellbeing*, 127–138.
- Kåring, K (2015a). Ikke frykt dataspill, kronikk i *Dagsavisen*. [Lenke til Dagsavisen](#)
- Kåring, K (2015b). Foreldres manglende forståelse er verre enn barnas tidsbruk, kronikk *NRK.no* [Lenke til NRK](#)
- Kåring, K (2014). Hvorfor er vi egentlig så redde for dataspill? Kronikk i *Radikal Portal*. [Lenke til radikalportal.no](#)
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 6085.

- NOU (2019). *Jenterom, gutterom og mulighetsrom — Likestillingsutfordringer blant barn og unge*. Regjeringen. [Lenke til regjeringen.no](#)
- NOU (2012). *Politikk for likestilling*. Regjeringen. [Lenke til Lovdata](#)
- Mangset, P. (2015). Om den korporative tradisjonen i nordisk kulturpolitikk—med særlig vekt på den svenske kulturpolitikken historie. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 18(01), 41–65.
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual review of psychology*, 70, 531–549.
- Phillips-Hutton, A. (2018). Private words, public emotions: performing confession in indie music. *Popular Music*, 37(3), 329–350.
- Regjeringens ungdomsutvalg. (1974). *Ungdom og fritid*. Universitetsforlaget.
- Rogstad, J., & Vestel, V. (2011). The Art of Articulation: Political Engagement and Social Movements in the Making among young adults in Multicultural settings in Norway. *Social Movement Studies*, 10(3), 243–264.
- Ruud, E. (2013). *Musikk og identitet*. Universitetsforlaget.
- Ruud, E. (2009). *Musikk i psykisk helsearbeid med barn og unge*. Norges musikkhøgskole.
- Ruud, E. (1997). Music and identity. *Nordic Journal of Music Therapy*, 6(1), 3–13.
- Salimi, Fakhra. (2021) Fremlegg på Regjeringens integreringskonferanse. Innvandrerkvinnens situasjon under covid-19. Hvordan har pandemien påvirket likestillingen? Regjeringens nasjonale integreringskonferanse. [Lenke til regjeringen.no](#)
- Scolari, C. A., Ardèvol, E., Pérez-Latorre, Ò., Masanet, M. J., & Rodríguez, N. L. (2020). What are teens doing with media? An ethnographic approach for identifying transmedia skills and informal learning strategies. *Digital education review*, (37), 269–287.
- Seland, I., & Andersen, P. L. (2020). Hva kjennetegner ungdom som går på norske fritidsklubber og ungdomshus?. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, 1(01), 6–26.
- Shelemay, K. K. (2011). Musical communities: Rethinking the collective in music. *Journal of the American Musicological Society*, 64(2), 349–390.
- Sletten, M. Å., Strandbu, Å., & Gilje, Ø. (2015). Idrett, dataspilling og skolekonkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(05), 334–350.
- Spilker, H. S. (2017). *Digital music distribution: The sociology of online music streams*. Routledge.
- Street, J. (2013). *Music and politics*. John Wiley & Sons.
- Stefansen, K., Smette, I., & Strandbu, Å. (2018). Understanding the increase in parents' involvement in organized youth sports. *Sport, Education and Society*, 23(2), 162–172.
- Stige, B. (2016). *Culture-centered music therapy*. Oxford University Press.
- Stige, B. (2017). *Where music helps: Community music therapy in action and reflection*. Routledge.
- Taylor, J. (2012). *Playing it queer: popular music, identity and queer world-making*. Peter Lang.

- Tveit, A. Opptre før du kan det!–Hva gode undervisningsopplegg og gode dataspill har til felles. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2003, 189–196.
- Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, 154, 103912
- Throndsen, I., & Hatlevik, O. E. Elevenes skoleprestasjoner sett i lys av IKT-bruk på fritiden. *Nordic Studies in Education*, 39(01), 5–23.
- Ulset, V. S., Bakken, A., & von Soest, T. (2021). Ungdoms opplevelser av konsekvenser av pandemien etter ett år med covid-19-restriksjoner. *Tidsskrift for Den norske legeforening*.
- Vestel, V. (2008). Musikk, identitet og kjønn i et flerkulturelt ungdomsmiljø på «Rudenga», Oslo øst. I: Lorentzen, Anne og Astrid Kvalbein (red.): Musikk og kjønn–i utakt.
- Von Soest, T., Bakken, A., Pedersen, W., & Sletten, M. A. (2020a). Life satisfaction among adolescents before and during the COVID-19 pandemic. *Tidsskrift for Den norske legeforening*.
- Welch, G. F., Himonides, E., Saunders, J., Papageorgi, I., & Sarazin, M. (2014). Singing and social inclusion. *Frontiers in psychology*, 5, 803.
- Williamson, H. (2007). A complex but increasingly coherent journey? The emergence of 'youth policy' in Europe. *Youth and Policy*, 95(Spring), 57–72.
- Wilson, A., Hailey, T., & Connolly, T. (2012). Evaluation of computer games developed by primary school children to gauge understanding of programming concepts. In *European Conference on Games Based Learning* (p. 549). Academic Conferences International Limited.
- Willis, P. E. (2014). *Profane culture*. Princeton University Press.
- Zamani, Eshrat, Maliheh Chashmi, and Nasim Hedayati. «Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of Isfahan.» *Addiction & health* 1.2 (2009): 98.
- Ødegård, G., & Berglund, F. (2008). Political participation in late modernity among Norwegian youth: an individual choice or a statement of social class?. *Journal of Youth Studies*, 11(6), 593–610.
- Ødegård, G., & Fladmoe, A. (2017). Samfunnsengasjert ungdom: Deltakelse i politikk og organisasjonsliv blant unge i Oslo. *Rapport fra Senter for forskning på sivilsamfunn og frivillig sektor*.