



Norges miljø- og  
biovitenskapelige  
universitet

**Masteroppgave 2023 30 stp**

Fakultet for landskap og samfunn

## **Aktive møteplasser -hva mener ungdommer fra Østlandet er viktig for å skulle ta disse i bruk?**

- **En metodetriangulering med bruk av Concept Mapping**

Important factors related to public open space usage among adolescents in eastern Norway

May Linn Bokma Mørch

Folkehelsevitenskap natur og miljø, helse og livskvalitet

## Forord

Året er 1994; Jeg er syv år. Etter skoletid myldrer det utendørs av barn og ungdommer i alle aldre. De hopper paradiser, sykler, står på skateboard, rulleskøyter, leker boksen går, og slåball. Andre driver kanskje med ringstikk, eller bare henger sammen utenfor nærkiosken. Året er 2023: Jeg har egne barn. Etter skoletid er det få barn å observere utendørs. Å motivere egne barn til utendørs lek krever til tider stor innsats av oss som foreldre. Det er langt mer forlokkende for dem å gjøre leksene i en fei slik at de kan benytte seg av skjermtiden. Foreldre jeg har snakket med erfarer det samme. Skjermen har stor makt over både små og store, og dette er noe som opptar meg i stor grad. Tanken var å skrive en masteroppgave om dette, helt til jeg ble introdusert for prosjektet; «samskaping av aktive møteplasser» -et prosjekt der intervensjonen nettopp kan tenkes å være en motpol mot passiv skjermbruk og dens ringvirkninger. I tillegg til dette, også et tiltak som har flere helsefremmende determinanter ved seg. Dette har ført meg på veien til å skrive denne masteroppgaven om aktive møteplasser og hva ungdommer mener er viktig for å skulle bruke disse plassene.

Som sykepleier med bakgrunn fra ulike avdelinger i kommunehelsetjenesten og spesialisthelsetjenesten, og i arbeid med syke mennesker i alle aldre har det vært som et friskt pust å studere folkehelsevitenskap de siste to årene. I denne masteroppgaven har jeg fått ta et dypdykk i ett av mange spennende, helsefremmende intervensjoner. Jeg ønsker å rette en stor takk til min veileder Ingeborg Pedersen, førsteamanuensis ved Norges miljø- og biovitenskapelige universitet, for å ha gitt meg muligheten til å delta i dette engasjerende prosjektet. Jeg har satt pris på dine konstruktive tilbakemeldinger og din tålmodighet. Videre ønsker jeg å takke Ellinor Moe, stipendiat ved samme universitet, for innsats med rekruttering av deltakere, for hyggelig reisefølge til kommunene, og for å dele av kunnskapen din fra miljøpsykologiens verden. Jeg er også svært glad for vennskap som er etablert i løpet av disse to årene ved universitetet, og ønsker spesielt å takke Catalina og Marte for gode samtaler og moralsk støtte. Det er verdifullt å ha noen å snakke med som er i samme båt. Til sist ønsker jeg å takke mann og barn for rom og tid til oppgaven, men også for at dere finnes, og at dere behøver meg. Det å være del av en familie har gitt naturlig avkobling gjennom hverdagslige rutiner og lek, som minner meg om hvor viktig nettopp det er for meg.

May Linn Bokma Mørch, Ås 11. 04. 2023

## Sammendrag

**Bakgrunn:** Inaktivitet, ensomhet og depresjon er folkehelseutfordringer en står ovenfor når det gjelder ungdommers helse. Samtidig finner man isolering, samt inaktivitet i problematisk høy grad for samme aldersgruppe. I et helsefremmende perspektiv finner man at nærmiljøet kan ha positiv betydning når det kommer til fysisk aktivitet og deltakelse hos unge. I samfunnsplanlegging har etablering av aktive møteplasser/nærmiljøanlegg fått et økende fokus som en viktig del av folkehelsearbeidet. I planleggingen av slike plasser vil det vil være nyttig kunnskap å vite hva ungdom mener er viktig for å skulle bruke plassene.

**Hensikt:** Denne masteroppgaven er en del av prosjektet *Samskaping av aktive møteplasser*, SAM som ledes av NMBU -institutt for folkehelsevitenskap i samarbeid med aktørene Tverga og Asplan Viak, Folkehelseinstituttet og Syddansk Universitet. Prosjektet har som mål å forske på etablering og bruk av møteplasser i nærmiljøet. Hensikten med denne masteroppgaven er å belyse hvilke kvaliteter ungdom vektlegger ved aktive møteplasser, og hva som skal til for at de brukes mye. Dette kan bli nyttig informasjon i forbindelse med planlegging av parker, nærmiljøanlegg og andre aktive møteplasser. Det er også interessant å se om det er et gap mellom hva de voksne planleggerne i prosjektgruppene har vektlagt i forhold til ungdommene selv.

**Metode:** Det er brukt data fra ytterligere et prosjekt; *En morsom omvei*, EMO som er drevet av Tverga; ressurscenter for egenorganisert idrett. Seks kommuner på Østlandet er med i prosjektet der hver av dem skal få etablert en aktiv møteplass. I prosessen har det vært fokus på brukermedvirkning fra ungdommer. 21 ungdommer og 21 planleggere har deltatt. Selve metoden som er benyttet heter Concept Mapping og er en metodetriangulering som kombinerer kvalitative data med kvantitative statistiske analyser. Metoden bidrar til å organisere ideer og presentere disse på en oversiktlig måte visuelt gjennom ulike figurer og kart.

**Resultater:** Deltakerne har sammen laget 99 utsagn som omhandler hva som er viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye. Utsagnene har gjennom statistiske analyser i dataprogrammet Group Wisdom™ resultert i 8 klustere som viser en oversikt over de ulike

temaene; 1 «*Fysiske elementer som dekker ulike behov*», 2 «*Mange aktivitetsmuligheter*», 3 «*For alle*», 4 «*Utforming for mangfoldige formål*», 5 «*Bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler*», 6 «*Lokal møteplass*», 7 «*Tilgjengelig plassering*» og 8 «*Lokalt engasjement i drift og vedlikehold*». Rangeringer utført av ungdommene viste en viktighet fra mest til minst slik; kluster 7 med gjennomsnittlig rangering (GR) 4.11, Kluster 3 (GR=4.09), Kluster 4 (GR= 3.98), Kluster 6 (GR=3.92). Kluster 8 (GR=3.72), Kluster 5 (GR=3.55), Kluster 1 (GR=3.45), Kluster 2 (GR=3.19). Planleggerne og ungdommene hadde størst ulikhet når det gjaldt kluster 1 «*fysiske elementer som dekker ulike behov*», Kluster 2 «*mange aktivitetsmuligheter*» og kluster 8 «*lokalt engasjement i drift og vedlikehold*». Resultatet fra to-utvalgs t-test viste imidlertid at det kun var for kluster 2 at det var en signifikant forskjell.

**Konklusjon:** Tilgjengelighet til aktive møteplasser var for ungdommene den viktigste faktoren for å skulle bruke aktive møteplasser mye. Videre viste det seg at sosiale forhold var viktigere enn de fysiske aktivitetsmulighetene. Allikevel så fysiske aktivitetsmuligheter ut til å være av større betydning for ungdommene enn for planleggerne. Når det gjaldt tilgjengelighet, inkludering og sosiale forhold var begge gruppene imidlertid samstemte i sine oppfatninger av at disse var sentrale. Det at planleggerne ikke bestandig reflekterte det ungdommene mente var viktig for bruk, bidrar til å sette søkelys på viktigheten av reell brukermedvirkning fra ungdom i slike planprosesser.

**Nøkkelord:** Aktive møteplasser, folkehelse, intervensjon, samfunnsplanlegging, ungdom, fysisk aktivitet, grønne områder, sosiale møteplasser, concept mapping, ungdomsmedvirkning

## Abstract

**Purpose:** Inactivity, loneliness and depression are public health challenges we face when it comes to young people's health. At the same time, sedentary behavior and increased isolation are problematically high for adolescents. In a health-promoting perspective, it is found that the local environment can have a positive impact when it comes to physical activity and participation among young people. In community planning, the establishment of public open spaces (POS) has received an increasing focus as an important part of public health work. In the planning of such places, it will be useful knowledge to know what young people think is important in order to use the places.

**Background:** This master's thesis is a part of the project *CO-Creating public health*, which is led by NMBU's Institute for Public Health Sciences in collaboration with the participants Tverga and Asplan Viak, The Norwegian institute of public health (FHI) and the University of Southern Denmark. The project aims to research the establishment and use of POS in the local environment. The purpose of this master's thesis is to shed light on which qualities adolescents emphasize in such places to use them widely. It is also interesting to look if there is a gap between what adult planners emphasize in relation to the youngsters themselves.

**Method:** Data from a further project *En morsom omvei* (EMO) run by Tverga, resource center for self-organized sports, has been used for this thesis. Six municipalities in eastern Norway are involved in the project, where the development of one unique POS in each municipality will take place. 21 adolescents and 21 municipal employees have participated in the process. The method, Concept Mapping is a mixed method that combines qualitative data with quantitative statistical analyses. The method helps to organize and present ideas visually through different figures and maps.

**Results:** The participants have together made 99 statements on what is important in order to use POS. The statements have resulted in 8 clusters through analyzes in the program Group Wisdom™. Each clusters show an overview of the various themes; 1 "*Physical elements that meet different needs*", 2 "*Many activity opportunities*", 3 "*For everyone*", 4 "*Design for diverse purposes*", 5 "*Use of different information and communication channels*", 6 "*Local meeting place*", 7 "*Accessible location*" and 8 "*Local involvement in maintenance of the*

*place*". Rankings made by the adolescents showing most to least important was; cluster 7 with average ranking (AR=4.11), Cluster 3 (AR=4.09), Cluster 4 (AR= 3.98), Cluster 6 (AR=3.92). Cluster 8 (AR=3.72), Cluster 5 (AR=3.55), Cluster 1 (AR=3.45), Cluster 2 (AR=3.19). Ranking between the planners and the adolescents showed greatest difference in cluster 2 *many activity opportunities*", cluster 1 *physical elements that meet different needs* and cluster 8 *local involvement in operation and maintenance*. However, the difference was significant only for cluster 2 *many activity opportunities*.

**Conclusion:** According to the youth themselves accessibility to POS is the most important factor regarding their use of POS, followed by social conditions such as social relations and being with someone at the POS. This seems to matter more than opportunities for physical activity. Nevertheless, opportunities for physical activity seemed to be more important to adolescents than to planners. When it comes to accessibility, inclusion, and the importance of social conditions, both groups agreed in their perceptions that these were essential. However, the planners did not always reflect what adolescents' thought was important. This points to the importance of youth participation in the planning processes.

**Keywords:** Public open space, green space, public health, health promotion, environmental health, spatial planning, intervention, adolescents, physical activity, social interaction, concept mapping, youth participation

# Innhold

<b>1.0 Innledning .....</b>	<b>8</b>
<b>2.0 Bakgrunn.....</b>	<b>9</b>
2.1 Ungdommers fysiske og psykiske helse .....	9
2.2 Unge oppfordres til økt grad av fysisk aktivitet.....	11
2.3 Nærmiljøets påvirkning på helsen.....	12
2.4 Aktive møteplasser.....	14
2.4.1 Egenskaper ved aktive møteplasser.....	15
2.4.2 Ung medvirkning for aktive møteplasser .....	17
2.5 Theory of affordances – et mangfold av muligheter på aktive møteplasser.....	18
2.6 Problemstilling .....	19
<b>3.0 Metode.....</b>	<b>19</b>
3.1 «En morsom omvei» (EMO).....	20
3.2 «Samskaping av aktive møteplasser» (SAM).....	20
3.3 Concept Mapping .....	21
3.3.1 Rekruttering og utvalg.....	21
3.3.2 Idémyldring .....	22
3.3.3 Sortering av utsagn i tema.....	22
3.3.4 Individuell rangering av viktighet.....	22
3.3.5 Datavask.....	23
3.3.6 Analyser av dataene .....	23
3.4 Etikk og HMS.....	26
<b>4.0 Resultater .....</b>	<b>27</b>
4.1 Hvilke faktorer som bidrar til at nærmiljøanlegg blir mye brukt- introduksjon av 8 klustere.....	27
4.2. Rangering av viktighet.....	29
4.3. Rangering av hvert klusters viktighet gjort av planleggere og av ungdom.....	30
<b>5.0 Diskusjon.....</b>	<b>32</b>
5.1 Hovedfunn .....	32
5.2 Hva ungdom anser som mest viktig for å bruke aktive møteplasser mye.....	33
5.2.1 Tilgjengelig plassering .....	33
5.2.2 For alle.....	35
5.2.3 Utforming for mangfoldige formål .....	38
5.2.4 Lokal møteplass.....	40
5.2.5 sosiale faktorer utpeker seg blant de viktigste klusterne.....	41
5.3 Hva ungdom anser som mindre viktig ved aktive møteplasser .....	42
5.3.1 Mange aktivitetsmuligheter.....	42
5.3.2 Fysiske elementer som dekker ulike behov.....	43

5.3.3 Aktivitetsmuligheter og uenigheter mellom planleggere og ungdom .....	45
5.6 <i>Metodediskusjon</i> .....	46
5.6.1 Problemstillingen .....	46
5.6.2 idémyldringen.....	47
5.6.3 sorteringen av utsagn.....	48
5.6.4 Rangering av utsagn.....	48
<b>6.0 Konklusjon</b> .....	<b>49</b>
<b>7.0 Referanser</b> .....	<b>51</b>
<b>Vedlegg</b> .....	<b>64</b>
<i>Vedlegg 1: Alle utsagn fra idémyldring og brukermedvirkning</i> .....	64
<i>Vedlegg 2: Statements and Cluster Report – ungdom</i> .....	68
<i>Vedlegg 3: Statements and Cluster Report- voksne</i> .....	74



## 1.0 Innledning

*“We in the west are the first generation in human history in which the mass of the population has to deliberately exercise to be healthy. How can society’s collective adaptation match?”*  
(Bouchard et al., 2012 s. 7)

I størsteparten av menneskets historie har man levd i ett med naturen (Katcher & Beck, 1987). For å overleve har man utnyttet naturen og det den har å by på gjennom kroppslig arbeid (Bouchard et al., 2012). En stadig økende industrialisering og urbanisering gjør at mange mennesker nå lever i omgivelser som kan sees på som ukjent habitat for oss mennesker (Maller et al., 2005). Undersøkelser viser at vi kun tilbringer 7 % av livet utendørs (Klepeis et al., 2001) og at fysisk anstrengelse ikke lenger er en nødvendighet for at vi skal overleve (Bouchard et al., 2012). I Norge og industrialiserte land for øvrig er inaktivitet å regne som en av de største helseutfordringene vi står ovenfor (FHI, 2019; WHO, 2022c). Blant de som sitter mest i ro, er ungdommer, der tall fra Verdens helseorganisasjon viser at 81% av ungdommer verden over er for lite aktive. Inaktivitet vil blant annet kunne resultere i redusert søvn, fedmeproblematikk og økt isolering (WHO, 2020), men på sikt også ulike psykiske lidelser, muskel- og skjelettplager, kardiovaskulære sykdommer, diabetes type 2 og kreft (FHI, 2019). Slike kroniske sykdommer er også kjent som *non-communicable diseases* NCD, og ifølge Verdens helseorganisasjon (2022) vil det bli registrert om lag 500 millioner tilfeller av NCDs, globalt mellom år 2020 og 2030 forårsaket av blant annet hypertensjon (47%) og depresjon (43%) grunnet inaktivitet. Det gjør inaktivitet til en stor økonomisk byrde, som er estimert til 3,2 milliarder kroner årlig. Insidensen av sykdommer forårsaket av inaktivitet er allikevel å anse som mulig å forebygge gjennom økt grad av fysisk aktivitet (FHI, 2019; WHO, 2022a). Man må ikke glemme at slike sykdommer ikke alene er forårsaket av inaktivitet, men totalt sett skyldes en kombinasjon av genetiske, psykologiske, adferdsmessige og miljømessige forhold (WHO, 2022b). Vårt moderne levesett bidrar ikke bare til økt grad av *inaktivitet* (Helsedirektoratet, 2018b). Sosial isolasjon og ensomhet blant ungdommer ser ut til å ha tiltatt i stor grad samtidig som bruken av digitale medier også har økt betraktelig de siste tiårene (Twenge et al., 2019), og både ensomhet og depresjon viser seg å være en stadig større utfordring når det kommer til ungdommers helse (Bang, 2018). De siste årene har derfor slike lidelser fått et økt fokus i folkehelsearbeidet (Barstad, 2021).

I folkehelsearbeidet er det essensielt å skape miljøer som er støttende slik ett av hovedpunktene i Ottawa charteret oppfordrer til (WHO, 1986). I det ligger det at områdene man lever i bør være trygge, stimulere innbyggerne som bor der, og skape trivsel. Ettersom våre omgivelser viser seg å kunne påvirke helse og livskvalitet, blir dette derfor sett på som en viktig helsedeterminant (Barton & Grant, 2006; Naidoo & Wills, 2016). Aktive møteplasser, eller *public open spaces* (POS) er å regne som en faktor ved omgivelsene som kan bidra til økt grad av fysisk aktivitet (Ommundsen & Samdal, 2008), og Helsedirektoratet foreslår nettopp slike møteplasser som en intervensjon mot inaktivitet og stillesitting blant ungdommer (Ommundsen & Samdal, 2008). Disse møteplassene vil også kunne være viktige områder for rekreasjon, og som sosiale møteplasser hvor ungdommer kan komme sammen (Höglhammer et al., 2018). En forutsetning for at aktive møteplasser skal påvirke helsen positivt er at de faktisk blir benyttet. Allikevel viser flere studier at POS sjeldent brukes av ungdommer mellom 11 og 16 år (Floyd et al., 2011; Klinker et al., 2014; Lindberg & Schipperijn, 2015), og at bruken er avtagende fra barnealder til ungdomsalder (Roemmich et al., 2018). Det er derfor viktig å se nærmere på faktorer for bruk av aktive møteplasser.

## 2.0 Bakgrunn

I dette kapittelet blir det først redegjort for sentrale tema for oppgaven, som ungdommers fysiske og psykiske helse og nærmiljøets betydning i helsefremmende arbeid. Deretter presenteres eksisterende empiri omkring aktive møteplasser, samt viktigheten av å bruke ungdommer i medvirkningsprosesser innenfor samfunnsutvikling. Mot slutten blir teorien om affordances lagt frem, samt hvorfor den er relevant for oppgaven, før problemstillingen til sist blir presentert.

### 2.1 Ungdommers fysiske og psykiske helse

Det finnes omtrent en halv million ungdommer mellom 13 og 19 år i Norge i dag (SSB, 2022). Disse ungdommene vil snart være en del av den voksne befolkningen.

Ungdomsepoken kjennetegnes av en identitetsutvikling, løsrivelse, og overgang til å bli mer selvstendig. Venner og et sosialt fellesskap er spesielt viktig som læringsarena for aktiviteter og mestring på mange livsområder i denne fasen av livet (Stänicke, u.å). Videre er god selvfølelse, opplevd mestring og sosial tilhørighet viktige faktorer for trivsel og vekst (Rogstad, 2021). Dette er i tillegg beskyttende når det kommer til psykiske utfordringer blant

ungdom, noe som blant annet kan bidra til å forhindre frafall i skolen (Helsedirektoratet, 2015).

Selv om levekår og levealder i Norge er blant verdens beste, har landet allikevel store sosiale ulikheter (Meld.St.13, 2018-2019). Politisk sett fokuseres det på å utjevne sosiale ulikheter, da lavere sosioøkonomisk status ofte har sammenheng med dårligere helse og økt dødelighet (Whitehead, 2009). Det å vokse opp i et hjem der dette er tilfelle kan bidra til et dårligere utgangspunkt for barnet, slik at man som ungdom og voksen selv ender opp med lav sosioøkonomisk status (Bøe, 2015; Helsedirektoratet, 2021a). Dette viser at man som ung er i en sårbar periode i livet sitt. Allikevel trenger man ikke å ende opp med lav sosioøkonomisk status selv om ens foreldrene hadde det (Gulbrandsen, 2021). Utdanning og andre oppvekstvilkår kan styrke grad av sosial mobilitet og personlig utvikling, og på den måten bidra til å redusere sosiale ulikheter (Meld.St.13, 2018-2019).

Den nyeste ungdataundersøkelsen viser at på tross av et par år med en pandemipreget hverdag har ungdom flest god livskvalitet, venner og gode relasjoner (Bakken, 2022). Når det gjelder ungdommers psykiske helse, ser det allikevel ut til at ensomhet blant norske tenåringer har steget langsomt siden 1990 (Barstad, 2021), og at stress, psykiske plager og diagnostisering av psykiske lidelser har økt over de siste tiår. Når det gjelder norske ungdommers fysiske helse er den blant de beste på verdensbasis (Totland, 2022). Allikevel er det mange som har en livsstil som kan føre til dårlig helse senere i livet (Suren, 2014). Ifølge FHI er fysisk inaktivitet en av hovedårsakene til dette (Totland, 2022).

Ungdommer bruker mye av tiden sin på skjermbaserte aktiviteter (Aziz et al., 2021; Brattøy et al., 2019; Helsedirektoratet, 2022; Luis & Richard, 2020; Medietilsynet, 2020; Twenge et al., 2019) Bruk av sosiale medier, er spesielt utbredt blant jenter, og kan se ut til å være mer vanlig enn det å være sammen fysisk (Reid Chassiakos et al., 2016). Slik skjermbruk blir også gjerne satt i sammenheng med psykiske utfordringer blant ungdommer (Brattøy et al., 2019; Steinsbekk, 2021). Forskning viser at både forekomst av depresjon (Chaput et al., 2020) og selvmord er høyere blant de som bruker flest timer på sosiale medier (Twenge et al., 2018), selv om man ikke med sikkerhet kan si at dette er en kausal årsakssammenheng (Keles et al., 2020). Gaming er også svært populært blant ungdommer, og spesielt blant gutter. Selv om dette kan ha positive sider ved seg, som god engelskspråklig utvikling (Medietilsynet, 2020), samt at det kan være en fin arena for å møte andre og skape relasjoner (Adachi & Willoughby,

2017) resulterer det svært ofte i gamingavhengighet (Young, 2009) og høy grad av inaktivitet (Aziz et al., 2021). De nyeste nasjonale tallene viser at 15-åringene er inaktive 9 timer per dag (Steene -Johannessen, 2018), og kun 50 % oppnår de nasjonale anbefalingene for fysisk aktivitet (FHI, 2021b). I håp om å få ned disse tallene anbefaler Helsedirektoratet (Meld. St. 19 (2018-2019)) derfor barn og unge om å bli mer aktive, og begrense passiv skjermbruk. Med dette menes tid foran PC, TV, nettbrett og telefon som fører med seg liten grad av bevegelse eller aktivitet.

## 2.2 Unge oppfordres til økt grad av fysisk aktivitet

Etter at WHO satte opp ulike mål for å redusere for tidlig død grunnet NCD, har man i Norge hatt en tilfredsstillende nedgang når det gjelder høyt blodtrykk, bruk av tobakk og alkohol, og ellers for 7 av de 9 målene som er satt opp (FHI, 2023).. Når det gjelder fysisk inaktivitet derimot har det vært liten nedgang blant voksne, men for barn og unge er det ingen nedgang. Dette betyr at mål 3 om å redusere fysisk inaktivitet er det eneste av 9 mål man ikke har klart å nå, sammen med mål 7 som dreier seg om å redusere diabetes og fedme (FHI, 2023). Helt siden målinger utført i 2005 har andelen 15 åringer som er fysisk inaktive ligget stabilt høyt. Tall fra 2018 viser at 45 % av guttene, og 55 % av jentene på 15 år ikke når de nasjonale anbefalingene for fysisk aktivitet (FHI, 2021a).

Anbefalinger for fysisk aktivitet for barn og unge mellom 6 og 17 år er 60 minutters fysisk aktivitet med moderat intensitet daglig, samt høy intensitet 3 ganger i uken (Helsedirektoratet, 2019). Sammenlignet med inaktivitet bidrar fysisk aktivitet til bedre helse, flere leveår, og økt livskvalitet (Nystad, 2022). Det å ha en fysisk aktiv barne- og ungdomsperiode vil kunne bidra til å danne grunnlaget for en aktiv livsstil senere i livet (Høstmark, 2020). Fysisk aktivitet kan påvirke hjerte, lunger og muskelfunksjon positivt, bedre den akademiske ytelsen, samt motvirke depresjon (WHO, 2022c). Fysisk aktivitet ser også ut til å kunne påvirke trivselsbildet til skoleelevene på en positiv måte ved å bedre konsentrasjon og sosial fungering (Helsedirektoratet, 2015).

Fysisk aktivitet kan blant annet oppnås gjennom aktiv fremfor passiv transport til og fra skole og andre mål, gjennom å delta i kroppsøvingstimer på skolen, turer i det fri, aktivitet i nærmiljøet, trening på treningssenter eller å ha en eller flere fritidsaktiviteter som dans, eller ballspill. Det er viktig å ta hensyn til ungdommens motivasjon, individuelle interesser og personlige forutsetninger (Helsedirektoratet, 2014), samt at all fysisk aktivitet teller positivt

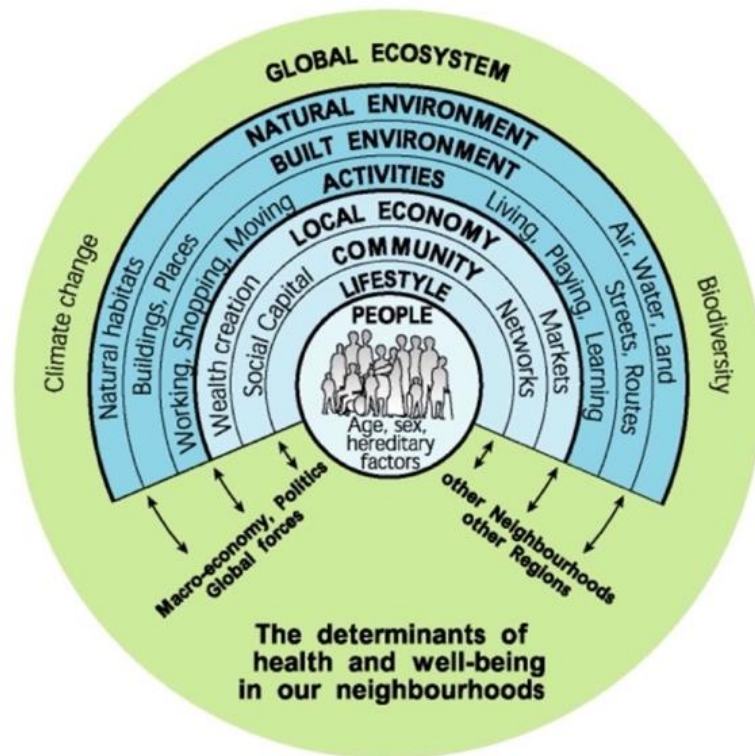
selv om man ikke nødvendigvis når anbefalt nivå (Helsedirektoratet, 2022). Standler (2014) og Höglhammer (Meld. St. 19 (2018-2019)) påpeker at nærmiljøområder som aktive møteplasser er steder der ungdommer kan utfolde seg fysisk, møte jevnaldrende, og oppleve rekreasjon borte fra skolen eller sitt eget hjem. Slike områder er derfor å anse som en viktig del av oppvekstmiljøet til ungdom.

### 2.3 Nærmiljøets påvirkning på helsen

Nærmiljøet er områdene ved og rundt der vi bor, altså det fysiske miljøet rundt oss. Det kan være naturlige og uberørte områder som skog, strender, eller en fjelltopp (St.meld. nr. 19 (2018-2019)). Nærmiljøet består også av steder som blir til gjennom planlegging og bygging, slik som bygninger, parker og turstier. Dette går under kategorien *built environment* (Sallis et al., 2012). I tillegg består nærmiljøet også av ulike sosiale og psykososiale forhold, slik som samspill mellom mennesker i dette området (St.meld.nr.16 (1979-1980)). Nærmiljøet er med sine ulike miljømessige faktorer, også kalt helsedeterminanter, med på å påvirke befolkningens fysiske og psykiske helse (Helsedirektoratet, 2018a; Naidoo & Wills, 2016), den har også en betydningsfull rolle når det kommer til barn og unges utvikling (Arbeidsforskningsinstituttet, 2017). Ifølge folkehelseloven kapittel 2, §4 har kommunen ansvar for å skape gode miljømessige forhold og fremme befolkningens helse og trivsel, samt forebygge sykdom eller lidelse (Folkehelseloven, 2012). I planlegging av bygde omgivelser skal befolkningens helse tas hensyn til, samt at sosiale ulikheter bør motvirkes (PBL, 2008). Det skal også ifølge plan- og bygningslovens formålsparagraf tas hensyn til barn og unges oppvekstvilkår.

Helsekartet (figur1) viser hvordan de ulike faktorene ved omgivelsene er med på å påvirke hverandre, og menneskene som bor der (Barton & Grant, 2006). Kartet er en videreføring av den kjente modellen til Dahlgren og Whitehead fra 1991 over helsedeterminanter, og er blant annet ment som et verktøy for forståelse og samarbeid mellom samfunnsplanleggere, og mellom planlegging og helse. Modellen forklarer hvordan det bygde miljøet er med på å forme ulike alternativer for befolkningen der ulike tilbud, men også mangel på tilbud kan påvirke den enkeltes helse (Barton et al., 2009). For eksempel vil mye motorisert trafikk gi større grad av luftforurensning og økte problemer for astmatikere. Mangel på parker kan resultere i en reduksjon av antall fotgjengere og gateliv. Dette vil i sin tur kunne føre til

reduisert mulighet for sosial interaksjon som betyr mye for den psykiske helsen (Barton et al., 2009).



FIGUR 1: THE HEALTH MAP (BARTON & GRANT, 2006).

Regjeringen påpeker at å ha tilgang til nærmiljøer som gir mulighet for egenorganisert aktivitet, rekreasjon og naturopplevelser, er noe som er sentralt i folkehelsearbeidet (Helse- og omsorgsdepartementet, 2018). Dette er basert på forskning, og da særlig hvordan grønne omgivelser blir satt i sammenheng med økt fysisk og psykisk helse. Det å bo nærmere enn 3 km fra grønne områder blir blant annet assosiert med generelt bedre fysisk helse (Berg et al., 2010) og mindre ensomhet (Maas et al., 2009). Grønne områder har blant annet en positiv innvirkning på stress, angst, depresjon, overvekt og lav fødselsvekt, i tillegg til respiratoriske og kardiovaskulære sykdommer, samt diabetes II (Zhang et al., 2020). Mennesker med god tilgjengelighet til grønne parker er også mer fysisk aktive enten det dreier seg om turen dit eller mens man er der (Gies, 2006; Paquet et al., 2013). Selv om det nesten utelukkende er positive helsegevinster knyttet til det å ha tilgang til grønne områder, påpeker Zhang og kollegaer (2019) imidlertid at byplanleggere og beslutningstakere bør få økt kunnskap innenfor landskaps sammensetning, spesielt med tanke på plantearter og pollenutslipp, da dette

kan hemme bruken av slike plasser ettersom helsen til mange mennesker kan bli forringet under pollensesongen.

I en oversiktsartikkel som undersøkte effekten av grønne omgivelser hos pasienter med psykiske helseproblemer viste 23 av 25 studier en positiv assosiasjon når det gjaldt grønne områder sin positive påvirkning på den mentale helsen (Callaghan et al., 2021). En større enkeltstudie som tok for seg grad av grønt i nabolag, viste at de menneskene som hadde de grønneste nabolagene hadde lavest risiko for psykiske helseproblemer og dårlig mental helse enn deltakerne med minst grønne nabolag. I tillegg var kardiovaskulære sykdommer redusert hos deltakere som hadde tilgang på mer enn 15% grønt (Richardson et al., 2013). Det kan også se ut som at dersom man som barn vokser opp med nærhet til grønne omgivelser fungerer dette som en beskyttende faktor mot psykiske helseplager i ungdoms- og voksenårene (Engemann et al., 2019). Nøyaktig hvilke mekanismer som bidrar til slike helseeffekter er usikkert, men det dreier seg hovedsakelig om at slike områder bidrar til å redusere stress, øker graden av sosialt samhold, sørger for bedre luftkvalitet, og bidrar til økt grad av fysisk aktivitet som i sin tur har en rekke helsefordeler (Hartig et al., 2014).

Sammen med grønne områder, finnes også andre nærmiljøområder som kan gi mulighet for egenorganisert aktivitet, rekreasjon og naturopplevelser. Dette er aktive møteplasser, eller nærmiljøanlegg. Nærmiljøanlegg er «*utendørs anlegg eller område for egenorganisert idrett eller annen fysisk aktivitet som ligger i tilknytning til bo- og/eller oppholdsområder*» (Kulturdepartementet, 2021). Internasjonalt, og i faglitteraturen blir slike plasser gjerne omtalt som både *open urban space*, eller *public open spaces* (POS). Fokuset i denne oppgaven er aktive møteplasser, men de ulike termene vil allikevel bli brukt noe om hverandre i oppgaven.

## 2.4 Aktive møteplasser

Aktive møteplasser inngår under kategorien *built environment*. I ordet *aktiv møteplass*, ligger det et sosialt aspekt, samt en forventning om muligheter til å kunne utfolde seg og å være fysisk aktiv (Asplan viak, 2022). Eksempler på slike plasser er blant annet parker, lekeplasser og torg. Det viktigste aspektet er at det er tilgjengelig for alle (Law-insider, 2022).

Aktive møteplasser kan være svært ulike med tanke på beliggenhet, utforming, og grad av grønt (Barchetta & Chiodelli, 2018). Når det gjelder andel av grønt eller krav til grønt i eller i tilknytning til nærmiljøanlegg er det lite å finne i litteraturen. Av kriterier som er å finne når



det gjelder utforming av aktive møteplasser/nærmiljøanlegg, har kulturdepartementet laget en veileder. Denne er skrevet med bakgrunn i målet om at Norge skal være universelt utformet innen 2025 (Helsedirektoratet, 2021b). Ved utarbeiding av nærmiljøanlegg bør man tenke på universell utforming slik at anlegget har noe å tilby personer med ulike funksjonsnedsettelse, både i forhold til elementene der, men også med tanke på adkomsten. Anlegget bør også innby til aktiviteter som er utfordrende for ungdommer. Videre oppfordres det til å ha *sosiale områder* som grillplass, bord og benker (kulturdepartementet, 2012). Anleggets betydning som *sosial møteplass* er et viktig aspekt (Bergem, 2019; kulturdepartementet, 2012). For de som bor og oppholder seg i områder med POS kan plassen spille en betydelig rolle når det kommer til å skape relasjoner, og øke grad av sosial kapital (Lee et al., 2018). POS fører ofte til økt grad av verbal og non-verbal kommunikasjon (Zordan et al., 2019), noe som i sin tur har sammenheng med å kunne gi økt trivsel, og livskvalitet, samt styrke følelsen av fellesskap, *sense of community* (Francis et al., 2012). Gies (2006) peker på at åpne møteplasser, slik som parker, er steder der befolkningen gjerne opplever et større fellesskap til samfunnet. I tillegg vil slike steder være med på å gi barn og unge i lavinntektsfamilier gratis tilgang til fysisk aktivitet og sosialt samhold. Forskning viser at av alle nærmiljøfaktorer som omgir oss, er det mangel på sosiale møteplasser som i aller størst grad hemmer folkehelsen (Kiland, 2015). En forutsetning for at nærmiljøanlegg skal påvirke helsen positivt er derfor at man har tilgang til slike, og at de faktisk blir benyttet.

#### 2.4.1 Egenskaper ved aktive møteplasser

Når det gjelder egenskaper ved aktive møteplasser som er viktig for at ungdommer skal ønske å være der mye, viser studier at både fysiske og sosiale faktorer ved møteplassene er viktig for de unge (Smith et al., 2017; Van Hecke et al., 2016; Van Hecke et al., 2018a). I en Belgisk studie utført på ungdommer på rundt 13 år ble det blant annet spurt om hvilke faktorer ved møteplasser som var viktige for bruken. At områdene både hadde naturlige trekk ved seg og at det var menneskeskapt fasiliteter der var det som betød aller mest for ungdommene når det gjaldt fysiske kvaliteter ved møteplassene. Det samme gjorde også tilgjengelighet til stedet enten ved å gå, sykle eller benytte offentlig transport. Det var også viktig at områdene var nært til hjemmet eller andre steder. Når det gjaldt bruk av møteplassene som hadde mer med sosiale kvaliteter å gjøre ble det oppgitt at det som var aller mest viktig var at det var venner å leke med eller være sosial sammen med på møteplassen, og at de kjente mange i nærområdet (Van Hecke et al., 2016).



Videre finnes det en oversiktsartikkel fra 2018 som har tatt for seg 17 kvalitative og 14 kvantitative studier for å se på hvilke faktorer ved POS som påvirker bruken av disse stedene, samt hvordan disse påvirker graden av fysisk aktivitet. De kvalitative studiene hadde benyttet fokusgruppeintervju, individuelle intervju og bruk av bilder og karttegninger, mens de kvantitative studiene hadde metoder der blant annet spørreskjemaer og geografiske informasjonssystemer (GIS) og var benyttet. Blant de kvalitative studiene ble det tydelig hvordan preferansene til ungdommer kan være nokså ulike. Resultatene fra enkelte av studiene viste at POS burde ha mer å tilby ungdom, ikke bare lekeplass-fasiliteter som husker og sklier (Van Hecke et al., 2018a). I et par andre studier derimot viste det seg at lekeplasser var positivt for å skulle besøke POS (Gallerani et al., 2017; Van Hecke et al., 2016). En oppsummering av alle studiene viste imidlertid at mangel på alderstilpassede fasiliteter totalt sett bidro til å forhindre POS-besøk (Van Hecke et al., 2018a).

Videre i en av studiene fra oversiktsartikkelen kom det også frem at yngre tenåringer kan være redd for eldre tenåringer. I Studien til Smith et al. (2015) oppga flere av informantene mellom 12 og 13 år at de synes det kunne være skummelt hvis det var mange ungdommer i en gruppe, og spesielt hvis de ikke kunne se hvem det var, for eksempel dersom de eldre ungdommene brukte hette. Noen var redd for gothere. Det kom også frem at de yngre ungdommene var mest redde for ungdom i aldersgruppen 15-18 år. I følge Van Hecke et al (2018a) vil opplevelser av å føle seg utrygg kunne bidra til at man ikke ønsker å besøke POS.

Sportslige fasiliteter ser ut til å være en viktig årsak til at ungdommer besøker POS. Ifølge Van Hecke et al (2018a) er fasiliteter som sykkelløyper, anlegg med digre husker, sklier, klatreutstyr og zip line/svevebane noe som gjerne appellerer til ungdom. Fotball- og basketballbaner, samt BMX-rampe er også positivt for bruken (Van Hecke et al., 2018a). Når det gjelder standarden på fasiliteter som dette, kommer det frem i studien til Smith et al (2015) at rust, vond lukt og søppel kan bidra til å gjøre området lite attraktivt, men at dersom fasilitetene allikevel fungerer som de skal så var ikke dette avgjørende for å besøke POS. Det kom også frem at det å ha en venn sammen med seg betød mest for bruken. Dette viser at det sosiale aspektet har mye å si for bruken av POS.

I studien til Smith et al. (2015) viser resultater fra fokusgruppene at ungdommene foretrakk å besøke POS sammen med venner eller familie, og at de ikke pleide å reise dit alene. Hvis venner bodde i nærheten så var dette en motivasjonsfaktor for å besøke POS. Ifølge Van Hecke et. al (2016) kan venner eller annet bekjentskap som man møter på plassen kunne

påvirke lysten til å henge der, noe som kan bety at det vil være en viss spenning knyttet til det å reise dit for å se hvem man treffer.

I de ulike studiene kommer de unges perspektiver for aktive møteplasser frem. Dette kan være med på å belyse at unges ønsker og behov for slike steder bør bli hørt ettersom disse stedene er en viktig del av deres omgivelser (Derr & Tarantini, 2016). Når medvirkning er benyttet som en del av planleggingen vil dette kunne bidra til å sikre aktive møteplasser som er tidsriktige, samt tilpasset brukernes behov (Standler, 2014).

#### 2.4.2 Ung medvirkning for aktive møteplasser

Deltakelse, eller brukermedvirkning blant barn og unge har et stadig økende fokus innenfor samfunnsplanlegging (Hagen et al., 2021; Hart & Unicef, 1992; Kudva & Driskell, 2009; Shier, 2001). At unge skal få være med å medvirke i saker er i tillegg forankret i det norske lovverket. I følge Plan- og bygningsloven skal de som legger frem planforslag ha medvirkning i tankene, og kommunen har et særlig ansvar for å sørge for å tilrettelegge for medvirkning fra barn og unge (PBL, 2009). Dette gir demokratisk deltagelse i lokalsamfunnet som kan bidra til å skape gode løsninger der ulike behov blir tatt hensyn til (Kommunaldepartementet, 2021).

Ifølge Hagen et al., (2019) foregår ungdomsmedvirkning både på systemnivå gjennom ungdomsråd, og på tjenestenivå. I studien ungdomstråkk fra 2016 ble unges bruk av urbane parker og plasser undersøkt. Både primær og sekundær medvirkning ble benyttet. Sekundær medvirkning omhandler blant annet intervju og deltagende observasjoner av de unges «hengesteder», mens primær medvirkning handler om å hente frem ungdommenes ønsker, drømmer og behov for de ulike plassene. Her ble blant annet workshop med bruk kreative samhandlingsmetoder benyttet (Hagen et al., 2016). Deltagelse fra unge vil ikke bare være nyttig hjelp for de voksne planleggerne. Det vil også kunne virke positivt inn på trivsel og livskvalitet hos medvirkerne (Raanaas et al., 2018), og gi en økt grad av stedsidentitet og tilhørighet til stedet de bor (Evensen & Raanaas, 2018). Medvirkning fra barn og unge har bidratt til at planleggere ser hvilken kapabilitet de unge besitter, og det å ha unge medvirkere på laget kan blant annet ofte gi rom for større grad av kreativitet og entusiasme, enn dersom det kun er voksne planleggere i prosessen (Frank, 2006). Gjennom å få medvirke økes i tillegg de unges kunnskap om lokalsamfunnet, i tillegg til at de gjerne lærer å ta ansvar for miljøet i større grad (Hart, 2013).

## 2.5 Theory of affordances – et mangfold av muligheter på aktive møteplasser

The theory of affordances ble i 1979 presentert av den amerikanske psykologen James Gibson. Teorien handler om hvordan vår oppfatning av miljøet gir oss ulike muligheter for handling (Gibson, 2015). Selve ordet affordance er et substantiv Gibson selv har funnet opp, og som dreier seg om komplementariteten mellom oss og omgivelsene. Dette kan for eksempel handle om hvilken form for bevegelse omgivelsene gir oss mulighet til. Ulike utforminger, gir ulike muligheter; klatre, svømme, skli, hoppe eller slenge seg fra ett sted til et annet. Dette gjør det aktuelt å se på, og vurdere ulike design i omgivelsene som folkehelsefremmende (Heft, 2010). Det er ikke kun bevegelse affordances dreier seg om, men også at omgivelsene kan gjøre oss i stand til å kjenne på ulike følelser, og skape muligheter for sosialisering (Kyttä, 2003). Det betyr at mennesket også kan sees på som en affordance i seg selv.

Teorien om affordances er av flere forskere brukt i studier der tematikken omhandler barn og unges sentrale omgivelser. Kyttä (2003) bruker i sin avhandling teorien om affordances sammen med perseptuell psykologi til å fastsette kriterier for barnevennlige miljøer. Hun beskriver hvordan barn gradvis utvikler et personlig forhold til omgivelsene rundt seg. De finner affordances som er utfordrende og som vekker nysgjerrighet og eventyrlyst slik at de kan finne enda flere affordances. Hun fant at muligheten til å aktualisere affordances er en særdeles sentral del av barns oppvekstmiljø. Duzenli med kollegaer (2010) søkte i sin studie med tanke på byplanlegging å finne faktorer som var viktige når det gjaldt å få ungdommer til å benytte seg av *open urban spaces*. For å finne ut av dette ble det undersøkt hvilke affordances man fant der ungdommene stort sett oppholdt seg; hjemme, på skolen, på kjøpesentre og i parker. 480 ungdommer mellom 12 og 18 år i Tyrkia år deltok i studien. Ungdommene skulle blant annet vurdere 15 urbane områder med tanke på affordances, eller hva som appellerte til dem ved disse stedene. De ulike affordances ved stedene var; «eating», «shopping», «recreation», «being alone», «playing sports», «trying new activities», «calm down», «meeting with new people», «hanging out», «feeling safe», «being with friends», «being alone with close friends», «far away from family», «obtaining new information» og «learning». Studien viste at affordances som rekreasjon, shopping og å være med venner var noe de unge foretrakk når de reiste til sentrum av byen. Å være alene, alene med nære venner og å lære var affordances de unge foretrakk når de var i urbane parker, mens det å prøve nye aktiviteter og å tilegne seg kunnskap hovedsakelig ble foretrukket i tilknytning til

skolemiljøet. Forfatterne mente avslutningsvis det er viktig for planleggere å se på hva ulike urbane områder har å tilby de unge.

Aradi et al. (2016) sin studie fra Fredrikstad så på hva nærområdene rundt Begeby og Gudeberg skole har å tilby av ulike affordances. Målet med dette var å finne ut hvordan landskapet hemmer eller fremmer fysisk aktivitet blant ungdommer. Ettersom det finnes et uendelig antall affordances ble de nødt til å snevre det inn til *aktualiserte affordances*. Dette er affordances som faktisk blir benyttet. For å finne disse så man på adferd for fysisk aktivitet og bevegelsesmønstre. Deretter fant man potensielle affordances ved å se på hva landskapet hadde å by på gjennom å kartlegge dets form og overflate. Dette fordi mulighetene for aktiviteter varierer med ulikt landskap. Med det fant man ulike aktivitetsmuligheter knyttet til de to skolene. Begby har aktualiserte affordances som tilbyr varierte aktiviteter som fotball, sykling, shopping og ridning mm., mens Gudebergs aktualiserte affordances dreier seg om å komme sammen fordi områdene først og fremst ble brukt til dette av ungdommer.

## 2.6 Problemstilling

Det at graden av fysisk aktivitet reduseres i ungdomsårene, samt at aktive møteplasser sjeldent brukes av ungdommer mellom 11 og 16 år (Floyd et al., 2011; Klinker et al., 2014; Lindberg & Schipperijn, 2015) er med på å belyse viktigheten av å utforske ungdommers preferanser for aktive møteplasser enda nærmere. Van Hecke et. al (2018) presiserer også i sin oversiktsartikkel at faktorer som er viktig for bruk av POS for ungdommer bør utforskes enda mer. Kunnskap om dette vil kunne tilføre viktig kunnskap innenfor samfunnsplanlegging og i arbeidet med etablering av aktive møteplasser slik at de på sikt benyttes enda mer.

Masteroppgaven har følgende problemstilling;

*Hvilke faktorer mener ungdommer i 3 kommuner på Østlandet er viktig for at aktive møteplasser i deres nærmiljø skal bli mye brukt? Og er det forskjeller mellom deres og planleggeres meninger?*

## 3.0 Metode

Denne studien er en del av et større prosjekt som presenteres i 3.1 og 3.2. For å besvare problemstillingen må man innhente deltakernes meninger og ønsker, samt finne forskjeller mellom grupper. En kvalitativ metode er det som best egner seg for å frembringe meninger og ønsker, mens en kvantitativ metode egner seg spesielt for å se på forskjeller. Ettersom denne

studien behøver en metode som er både kvalitativ og kvantitativ er det benyttet en metodetriangulering kalt Concept Mapping, forkortet CM. Dette er en blandingsmetode der meninger blir kartlagt gjennom den *kvalitative* delen av metoden, mens den *kvantitative* delen av metoden bidrar til å organisere ideer og presentere disse på en oversiktlig måte visuelt gjennom ulike figurer og kart.

### 3.1 «En morsom omvei» (EMO)

Tverga, ressurscenter for egenorganisert idrett og fysisk aktivitet i Norge (Tverga, u.å), er ansvarlig for prosjektet «En morsom omvei», forkortet EMO. I 2020 mottok de midler fra sparebankstiftelsen DNB for å kunne realisere EMO-prosjektet der kommuner på Østlandet skulle etablere en aktiv møteplass. 38 kommuner søkte om å delta. Det man blant annet så på i utvelgelsen av kommuner var motivasjon, hvilke ideer de hadde til møteplassen som skulle etableres, det tverrfaglige samarbeidet og om det ble tatt hensyn til medvirkning fra ungdommer. De seks kommunene som til slutt ble valgt ut til å få etablert en ny og spennende *aktiv møteplass* var Nordre Follo, Larvik, Vinje, Vestby, Trysil og Gjøvik. Byggingen av de aktive møteplassene starter opp i løpet av våren 2023.

### 3.2 «Samskaping av aktive møteplasser» (SAM)

«Samskaping av aktive møteplasser», forkortet SAM er et forskningsprosjekt der Norges miljø- og biovitenskapelige universitet (NMBU) er prosjekteier. Partnere i prosjektet er Folkehelseinstituttet, Tverga, Asplan Viak og Syddansk universitet. Prosjektet fikk midler fra Norges forskningsråd i utlysningen; «Samarbeidsprosjekt for å møte utfordringer i samfunn og næringsliv» (NMBU, u.å). Dette er et fireårig forskningsprosjekt der målet er å følge utviklingen av etableringen av de aktive møteplassene i EMO- kommunene. Til nå er det gjort mye arbeid med å dokumentere arbeid fra kartleggingsstadiet og planleggingsprosessen. Videre skal forskerne se på bruken og betydningen av plassene etter ferdigstillelse. Ifølge forskerne fra NMBU er hensikten med dette arbeidet å tilføre kunnskap om betydningen av aktive møteplasser; hvem de blir benyttet av og hvordan prosessene med møteplassene foregår ute i kommunene, samt hvordan denne kunnskapen vil kunne være overførbar til andre kommuner i deres arbeid med nærmiljøutvikling (NMBU, u.å). I SAM sitt forskningsarbeid er det blant annet benyttet Concept Mapping (CM), og det jeg skal se på i min masteroppgave vil være en liten del av dette arbeidet for å få svar på min problemstilling.

### 3.3 Concept Mapping

CM er en to-steps metodetriangulering som ble utviklet i 1980 (Trochim & McLinden, 2017), og som er blitt tatt stadig mer i bruk de siste tiårene til blant annet planleggings- og evalueringprosesser innenfor samfunnsutvikling og folkehelse (Rosas & Kane, 2012). En metodetriangulering er en blandingsmetode der både kvalitative og kvantitative metode tas i bruk for å besvare forskningsspørsmålet (Creswell, 2012). Når det gjelder kvalitative metoder, bygger disse på induktive tilnærminger der empirisk data i form av for eksempel enkeltstående meninger og utsagn tilfører teoretisk verdi, noe som kan gi en dybdeforståelse av temaet som utforskes (Malterud, 2017). Kvantitative metoder tar sikte på å trekke generelle slutninger (Aadland, 2011) på bakgrunn av informasjon som er tallfestet og systematisert, såkalte harde data (Johannessen et al., 2019). En blandingsmetode derimot tar i bruk tilnæringsmetoder fra både det kvalitative og kvantitative. Dette bidrar til å belyse et tema fra ulike sider, og gi en bred forståelse innenfor det som utforskes (Malterud, 2017). Trochim og kollegaer (2017) beskriver CM-metoden som verdifull for å hente frem ideer fra interessenter innenfor en gitt problemstilling, og organisere disse ideene på en systematisk og strukturert måte. Mål med dette er å bringe frem så mye informasjon som mulig fra informantene, da det er deres verdier det er ønskelig at resultatene skal gjenspeile (Trochim & McLinden, 2017). CM består av to steg der ikke alle informantene behøver å delta i begge disse (Trochim & McLinden, 2017).

#### 3.3.1 Rekruttering og utvalg

Ettersom forskningsprosjektet SAM undersøker prosessene i EMO-kommunene, er det planleggere (de ansatte i Tverga og Asplan Viak, og medlemmer i prosjektgruppene i EMO-kommunene), samt barn og unge fra brukermedvirkningsgrupper i EMO-kommunene som er informanter i arbeidet med CM.

Det ble rekruttert totalt 38 informanter fordelt på planleggerne og konsulenter i privat virksomhet (disse blir heretter kalt planleggere), og ungdomsdeltakere fra brukermedvirkningsgruppene. Disse informantene ble rekruttert fra de 6 EMO-kommunene, samt fra 4 kommuner som også hadde søkt om å få delta i EMO-prosjektet, men som siden fikk avslag.

Ved rekruttering av ungdom til denne masteroppgaven var det ungdommer fra skoler og ungdomsråd som har deltatt i brukermedvirkning i de ulike EMO-kommunene som ble

kontaktet. Det ble sendt mail med forespørsel om å delta til alle 6 kommunene som er en del av EMO-prosjektet og SAM. Dette ble gjort i november og desember 2022. De kommunene som responderte var Gjøvik, Vestby og Trysil. Til sammen 21 ungdommer hadde mulighet til å delta med henholdsvis 13, 1 og 7 deltakere. Totalt 13 jenter og 8 gutter.

### 3.3.2 Idémyldring

Når man skal ta i bruk CM som metode utføres det som første steg en kvalitativ datainnsamling (Rosas & Kane, 2012). I SAM sitt forskningsarbeid på nærmiljøanlegg ble det et mål å finne ut hva som er viktig for at aktive møteplasser skal brukes mye. Det ble i tråd med metoden utviklet en fokussetning: *“I min kommune vil nærmiljøanlegget bli mye brukt hvis ...”* Denne setningen skulle informantene fullføre på så mange måter som mulig i en idémyldring som foregikk i grupper. Informantene ble rekruttert for å samle data til det første steget i prosessen ved en av prosjektsamlingene som ble avholdt av Tverga. Dette foregikk via Zoom 09.03.2021. Data fra brukermedvirkningsgruppene ble skriftlig hentet inn i tiden etterpå, og kvalitetssikret av to forskere 18.05.2021. Idémyldringen resulterte i 99 utsagn (vedlegg1).

### 3.3.3 Sortering av utsagn i tema

I steg 2 i CM metoden skal utsagnene sorteres i tema av hver informant individuelt. Sorteringene ble utført basert på hvordan hver deltaker opplevde grad av likhet eller ulikhet i meningsinnholdet mellom utsagnene. Utsagn de opplevde at hadde lignende meningsinnhold ble dermed sortert i samme tema. Deltakerne hadde tilgang til Group Wisdom™, for å gjøre dette. Informantene skulle selv avgjøre antall temaer, men fikk beskjed om at mellom 5-20 var i tråd med metoden (Trochim og McLinden, 2017). Deretter ble hvert tema navngitt slik informantene selv mente temaene best ble representert.

### 3.3.4 Individuell rangering av viktighet

Steg 2 består også av rangering av utsagn. Som en del av metoden fikk deltakerne tilbud om å være med å rangere hvert utsagn på en skala fra 1 (lite viktig) til 5 (svært viktig) utfra hva de mener er viktig for bruk av møteplassene. De fikk beskjed om å rangere utsagnene innbyrdes, slik at hver rangering fikk sin verdi i forhold til hverandre. De fikk også beskjed om å bruke hele skalaen fra 1 til 5 mest mulig. Planleggerne utførte rangeringen digitalt i Group Wisdom™. Da ungdommene skulle utføre rangeringene ble dette utført gjennom fysiske

spørreskjema. De fikk både muntlig og skriftlig informasjon om hvordan det skulle gjøres. Spørreskjemaene var fordelt på 3 versjoner med 33 utsagn i hver versjon. Bakgrunnen for dette var en respons fra noen av EMO-kommunene om at 99 utsagn ble for mye å svare på for ungdommene. Ved besøk til den første kommunen i forbindelse med denne studien ble det imidlertid observert at ungdom ønsket å besvare mer enn en spørreskjemaversjon. Ungdommene ble derfor spurt om de kunne tenke seg å svare på 2 versjoner hver, noe mange hadde kapasitet til, og ønsket å gjøre. Alle ungdommene har dermed rangert mellom 33- 66 utsagn hver.

### 3.3.5 Datavask

Svar på spørreskjemaene fra ungdommene ble lagt inn i og kvalitetssikret i programvaren Group Wisdom™. 3 av ungdommene hadde på enkelte av utsagnene krysset av på flere svaralternativer. Disse utsagnene ble derfor tatt ut av besvarelsen til de ungdommene dette dreide seg om. I følge Trochim og kollegaer (2017) er det metodemessig uproblematisk at deltakere ikke har rangert alle utsagnene. En av ungdommene hadde imidlertid krysset av på verdien 5 på alle utsagn, og ble derfor tatt ut av datasettet. Totalt antall ungdomsdeltakere inkludert i analyser og resultatdel er derfor 20, fordelt på 12 jenter og 8 gutter. Kunnskap om fordeling av kjønn er innhentet gjennom andre forskeres arbeid med SAM der de samme informantene deltar.

Når det gjelder planleggerne var det 34 av de opprinnelige 38 deltakere som hadde utført sortering og/eller rangering. Kvalitetssikring av dataene hadde kriterier om at minst 75 % av utsagnene måtte være sortert og at informantene ikke hadde sortert alle utsagn i bare ett tema. Det måtte heller ikke virke som utsagnene var sortert tilfeldig. Når det gjelder rangeringene bør skalaen benyttes så variert som mulig, i tillegg til at man ikke kan gi alle utsagnene en og samme verdi (Concept Systems Inc, 2017). Etter at forskerne hadde kontrollert for disse kriteriene, var sorteringene man stod igjen med basert på arbeidet fra 13 deltakere, mens rangeringer fra planleggerne var basert på arbeidet fra 21 deltakere.

### 3.3.6 Analyser av dataene

Da analysene ble utført ble det tatt utgangspunkt i en matrise der de 99 utsagnene hadde fått et unikt nummer. I matrisen angis det hvor mange ganger hvert utsagn er sortert sammen med et annet utsagn. Gjennom en multidimensjonal skalering ble det laget et punktkart (figur 2) ved hjelp av programvaren Group Wisdom™. Hvert utsagn har en gitt plassering på kartet. Punkter som ligger langt fra hverandre viser ulike utsagn som sjelden er blitt sortert sammen,



mens punkter som ligger nærme hverandre representerer utsagn som ofte er blitt sortert sammen.

Dette betyr at punkter som ligger tett antydes å ha lignende meningsinnhold og tematikk enn punkter langt fra hverandre (Trochim, 1989).



FIGUR 2: PUNKTKART

Når punktkartet ble laget ble det benyttet en cutoff-verdi på 1. Det betyr at dersom en deltaker hadde gjort en sortering der to utsagn er plassert i samme tema og dette ikke er gjort av noen andre av deltakerne, vil ikke programvaren ta hensyn til denne ene deltakerens sortering av disse to utsagnene. Punktkartet (figur 2) hadde en estimert stressverdi på 0.29. Ifølge Rosas og Kane (2012) indikerer en lav stressverdi at punktkartet samsvarer bra med matrisen. Basert på 69 studier fant forskerne at stressverdiene lå mellom 0.17 og 0.34. Det betyr av denne studiens stressverdi er innenfor hva som er av akseptable verdier.

På bakgrunn av informantenes sorteringer og navngivning ble det i tråd med metoden laget et klusterkart ved hjelp av en hierarkisk kusteranalyse i Group Wisdom™. I denne prosessen tas det utgangspunkt i punktkartet (figur 2) som blir dannet under sorteringen, hvorpå nærliggende punkter med lignende meningsinnhold blir gruppert sammen (Rosas & Kane, 2012). Klusterkartet er en oversikt over temaene som informantene mener har betydning for at nærmiljøanlegget skal bli mye brukt. Det er Group Wisdom™ som foreslår antall klustere, men det ble også utført en vurdering av et par av forskerne før antallet ble endelig bestemt.

Dette er en kvalitativ vurdering der forskerne undersøkte om meningsinnholdet i hvert av utsagnene representerte temaene i de ulike klusterne. Klustrene ble navngitt på bakgrunn av deltakernes navngivning under arbeidet med sorteringen, men dersom forskerne opplevde navn som misvisende fikk disse klustrene nye navn som bedre representerte klusterets innhold. Når det gjelder klusternes plassering i forhold til hverandre har klustere som ligger nært hverandre lignende meningsinnhold, og klustere som ligger langt fra hverandre har mer ulikt meningsinnhold. Klusteret som befinner seg i sentrum av alle klusterne fungerer som et bindeledd for påvirkningen av klusterne seg imellom. Samtidig er de andre klusterne avgjørende for det midterste klusterets betydning for bruk. Når det gjelder klusternes størrelse kan et stort kluster bety at meningsinnholdet varierer mer enn i små klustere, der meningsinnholdet i større grad er oppfattet entydig av deltakerne. Klusternes form er bestemt av utsagn som ligger i ytterpunktene. (Trochim & McLinden, 2017).

Gjennomsnittsrangeringene for alle utsagn i klusterne viser informantenes vurdering av viktighet når det gjelder de ulike klusterne. Analyser basert på gjennomsnittsverdiene lager ved hjelp av Group Wisdom™ et klusterrangeringskart. Kartet er en illustrasjon av de åtte klusterne, hvorpå antall lag gjenspeiler gjennomsnittsverdiene, se figur 4 i resultater. Et kluster med høy gjennomsnittsverdi er illustrert med flere lag. Dette indikerer at meningsinnholdet i klusteret er ansett som viktig for at den aktive møteplassen skal bli mye brukt. Et kluster med lavere gjennomsnittsverdi er illustrert med færre lag. Dette antyder at meningsinnholdet i klusteret blir ansett som mindre viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye.

Gjennomsnittsverdiene for hvert kluster blir så brukt til å lage et stige kart med to parallelle loddrette akser, se figur 5 i resultater. Gjennomsnittsverdien for hvert kluster vises som punkter på hver av aksene. Disse er plassert i rangeringsrekkefølge fra lavest til høyeste verdi. En linje mellom to tilsvarende punkter på hver akse ble plassert for å bedre kunne sammenligne rangeringen mellom de to gruppene. Med et slikt stige kart er det lett å få et overblikk over både rangorden innad i hver av gruppene, i tillegg til grad av samstemthet mellom gruppene (Trochim & McLinden, 2017). Det ble til sist utført to utvalgs t-tester for de tre klusterne med størst forskjell i gjennomsnittsskår mellom gruppen med ungdommer og planleggere.

### 3.4 Etikk og HMS

Gjennom SAM sitt forskningsprosjekt har det blitt innhentet godkjenning fra NSD til å gjøre intervju med ungdommene, samt å gjennomføre spørreundersøkelse. I denne masteroppgave har ungdommene gjennom å svare på spørreskjema rangert utsagn knyttet til bruken av aktive møteplasser. Spørreskjemaene er anonyme, og utsagnene kan ikke spores tilbake til noen av ungdommene. Det å delta ved å svare på disse undersøkelsene innebærer «minimal risiko» for deltakerne. Det vil si at deltakelsen utgjør lite eller ingen konsekvenser for ungdommene (Carlsen et al., 2014). Det vil allikevel være forhold man bør tenke gjennom. For det første er det viktig å være sikker på om deltakerne har lyst til å delta, og unngå å legge press på dem. De har fått informasjon om hva dataene skal brukes til, samt at de kan trekke seg fra deltakelsen når som helst, hvilket er gjort gjennom et informert samtykkeskjema (Johannessen et al., 2016; Malterud, 2017). Det ble ikke lagt noe press på ungdommene til å svare på så mange spørreskjemaer som mulig, men de fikk beskjed om at de kunnesvare på flere spørreskjemaer dersom de ønsket det selv.

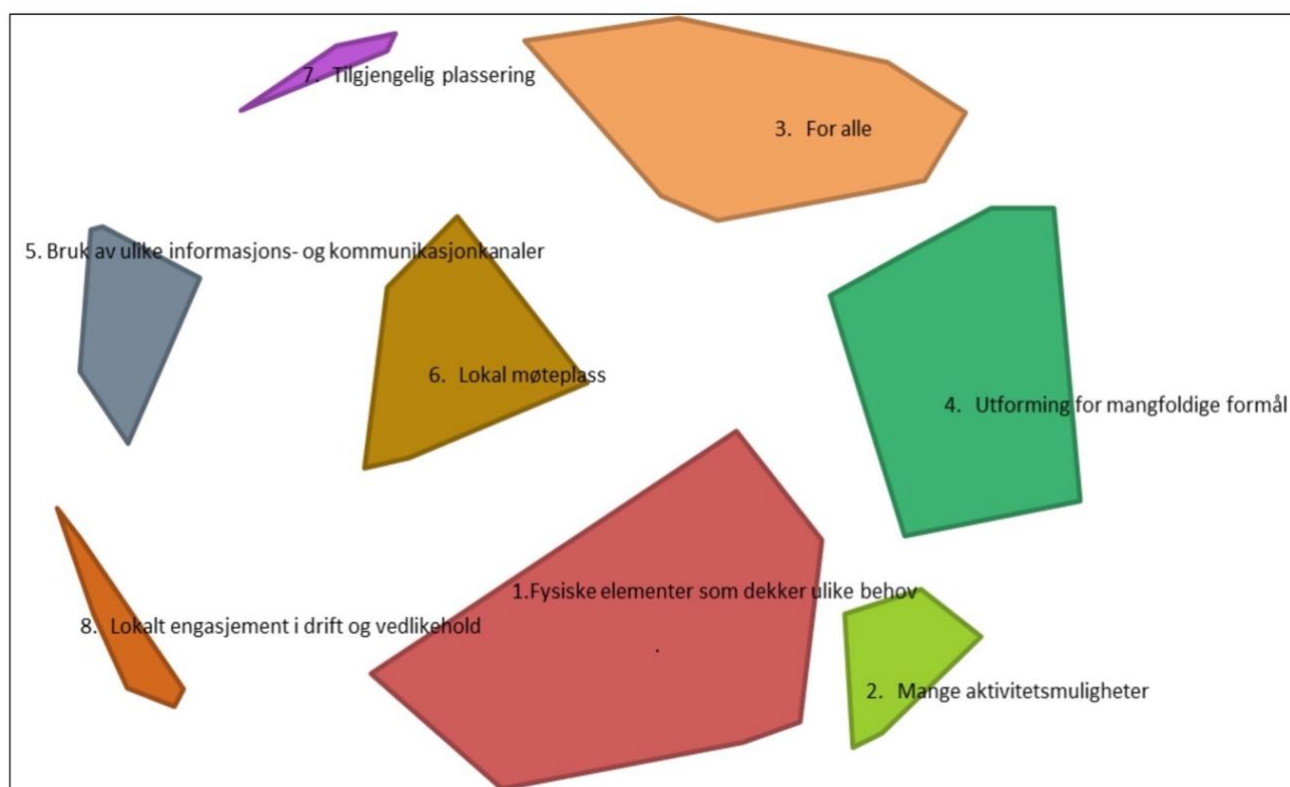
Det er benyttet privat bil ved reise til og fra EMO-kommuner i forbindelse med datainnsamlingen. NMBU sine retningslinjer for helse, miljø og sikkerhet ved feltarbeid, feltkurs og ekskursjoner er fulgt ved å gjøre vurdering av risikoforhold i forbindelse med transport til eller fra stedet hvor feltarbeidet skal utføres, og i forbindelse med arbeidet der (NMBU, 2022).

## 4.0 Resultater

Resultatene baserer seg på datamateriale innhentet gjennom SAM sitt prosjekt, fra informanter i de ulike EMO-kommunene. Dette datamaterialet dreier seg om utsagn fra idémyldringen, samt rangering-og sorteringsdata.

### 4.1 Hvilke faktorer som bidrar til at nærmiljøanlegg blir mye brukt- introduksjon av 8 klustere

Figur 3 viser oversikt over de 8 klusterne som kom frem av analysene, og av de kvalitative vurderingene utført av forskerne. Hvert kluster presenterer ulike temaer som er av betydning for at aktive møteplasser skal bli mye brukt. Vedlegg 1 viser alle utsagn. Rangeringer utført av ungdommene vises i vedlegg 2, mens rangeringer fra de voksne vises i vedlegg 3. Hvilke utsagn som hører til hvert av klusterne vises på samme måte i begge disse vedleggene.



FIGUR 3. KLUSTERKART MED TEMAER SOM ER VIKTIGE FOR AT MØTEPLASSENE SKAL BLI MYE BRUKT.

Kluster 1 «*Fysiske elementer som dekker ulike behov*» inneholder 17 utsagn som representerer ulike kvaliteter ved anlegget. I klusteret ligger utsagn som ... *det er toaletter der ... det er tilrettelagt for WiFi, ... det er høyttaleranlegg med musikk der eller mulighet for musikkavspilling, ... det er god belysning, og ...vi kan game der.*

Kluster 2 «*Mange aktivitetsmuligheter*» inneholder 13 utsagn som omhandler ulike muligheter for fysisk, mental eller sosial utfoldelse som ... *det er en fin plass å bade, ... det er parcourløype der, ...det er klatreparkanlegg der, ... det er grill/bål plass der, ... og det skal være aktivitet som utfordrer hodet.*

Kluster 3 «*For alle*» inneholder 16 utsagn som omhandler tilrettelegging og inkludering som skal bidra til at flere ønsker å bruke anlegget. I dette klusteret finnes utsagn som ... *når anlegget er universelt utformet så tilgjengeliggjør vi det for alle aldre og funksjonsnivåer, ... å bruke det koster ikke penger,... anlegget legger til rette for møteplasser på tvers av generasjoner og ...det er lav terskel, og utfordringer på ulikt nivå på de aktivitetene som er der som gir en mestringsfølelse.*

Kluster 4 «*Utforming for mangfoldige formål*» inneholder 20 utsagn som tar for seg diverse kvaliteter ved anlegget som bidrar til å dekke fysiske, mentale og psykososiale behov. Dette klusteret har utsagn som ... *Det er tak eller designelementer som beskytter mot vær og vind, ... Det er et sted å sitte i fred, ... Det er en gressplen som folk kan slappe av på, ... Det er soner som er tilrettelagt for ulikt tempo og puls, og ... Anlegget er utformet på en måte som gjør det mulig å se og å bli sett for å inspirere hverandre.*

Kluster 5 «*Bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler*» inneholder 8 utsagn, som er knyttet til bruk av sosiale medier, markedsføring og informasjon. Dette klusteret har utsagn som ... *Sosiale medier brukes for å markedsføre anlegget, og ordet spres for å få flere til å bruke anlegget, og ... vi har en informasjonskanal for varsling om aktiviteter som skjer i anlegget.*

Kluster 6 «*Lokal møteplass*» inneholder 6 utsagn knyttet til den aktive møteplassen som lokalt nærmiljøanlegg. Dette klusteret har utsagn som ... *anlegget bygger på lokal identitet og tar hensyn til lokale behov, ... det allerede er folk som bruker området, så er det lettere at det*

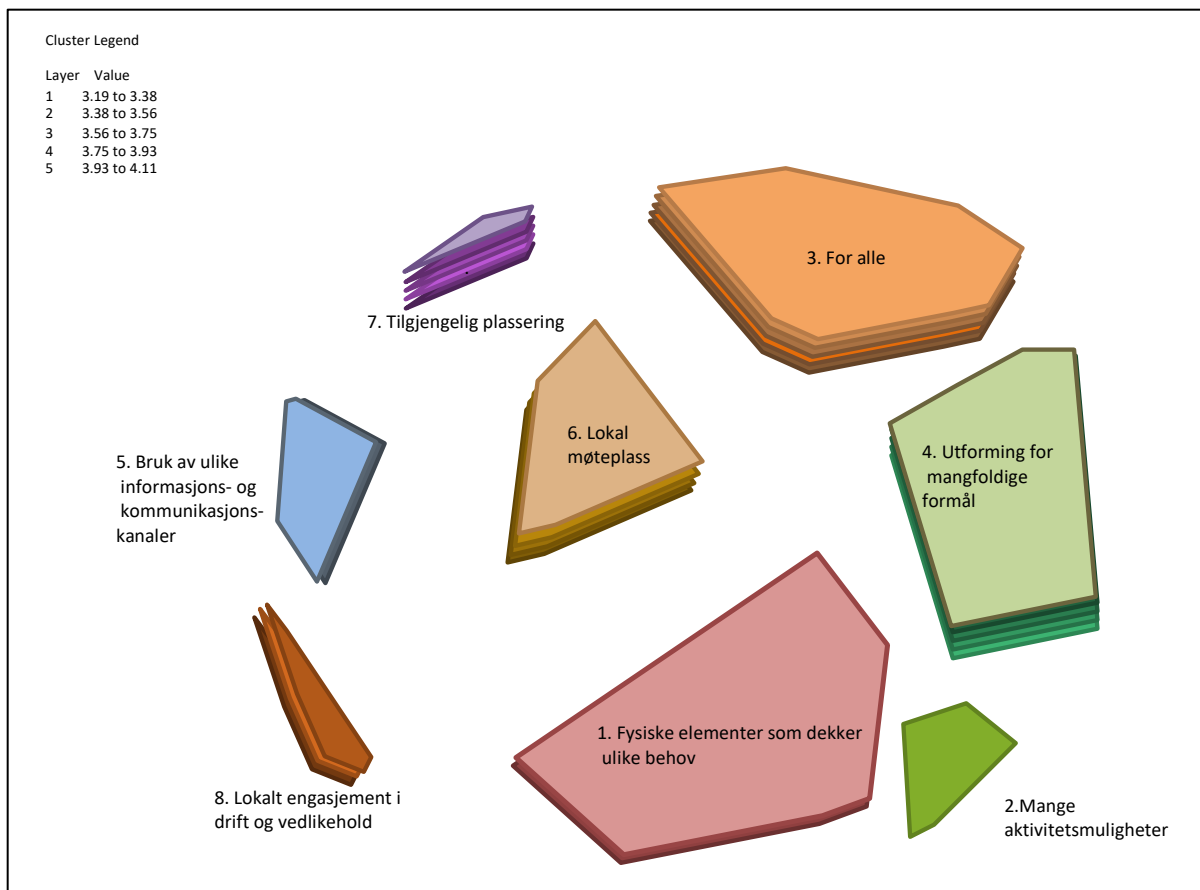
*kommer flere, og ... anlegget gir muligheter for gode møteplasser ved å involvere barn og unge.*

Kluster 7 «Tilgjengelig plassering» inneholder 9 utsagn som i store trekk inneholder meningsinnhold knyttet til hvorvidt det er enkelt å ta seg til den aktive møteplassen. I dette klusteret finnes utsagn som ... *Det er trygt å komme seg dit, ... det er parkering i nærheten for alle typer fremkomstmiddel, og ... anlegget ligger sentralt i nærmiljøet.*

Kluster 8 «Lokalt engasjement i drift og vedlikehold» inneholder 10 utsagn tar for seg hvordan man ved hjelp av lokale ildsjeler, brukermedvirkning og dugnader kan holde anlegget ved like. I dette klusteret finnes utsagn som ... *vi har lokale ildsjeler som er med i prosessen og forankring i et sterkt lokalt engasjement, og ... ulike grupper har tilsyn og ansvar for ulike aktivitetsområder.*

#### 4.2. Rangering av viktighet

Planleggerne hadde gjennomført rangering av viktighet som en del av forskningsprosjektet SAM, (vedlegg 3). For ungdommene vises i klusterrapporten oversikt over resultatene fra rangeringene utført med gjennomsnittsverdi for hvert enkelt utsagn, og kluster (vedlegg 2). Figur 4 viser et klusterrangeringskart som illustrerer viktigheten av hvert kluster for ungdommene. Klusterfigurene har fra ett til fem lag, alt etter hvor viktig deltakerne har rangert hvert kluster. I figuren vises intervallene for verdiene for hvert klusterlag. Kluster 2 *Mange aktivitetsmuligheter* har gjennomsnittsverdien 3.19, og blir illustrert med ett lag i figur 4. Kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* har gjennomsnittsverdi 3.45. Kluster 5 «*bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler*» har gjennomsnittsverdi 3.55. Disse klusterne blir illustrert med to lag. Kluster 8 *lokalt engasjement i drift og vedlikehold* har gjennomsnittsverdi 3.72. Denne er illustrert med tre lag. Kluster 6 *lokal møteplass* har gjennomsnittsverdi 3.92. Denne er illustrert med fire lag. Kluster 3 *for alle* har gjennomsnittsverdi 4.09. Kluster 4 *utforming for mangfoldige formål* har gjennomsnittsverdi 3.98. Kluster 7 *Tilgjengelig plassering* har gjennomsnittsverdi 4.11. Disse tre klusterne er derfor illustrert med fem lag i figur 4.

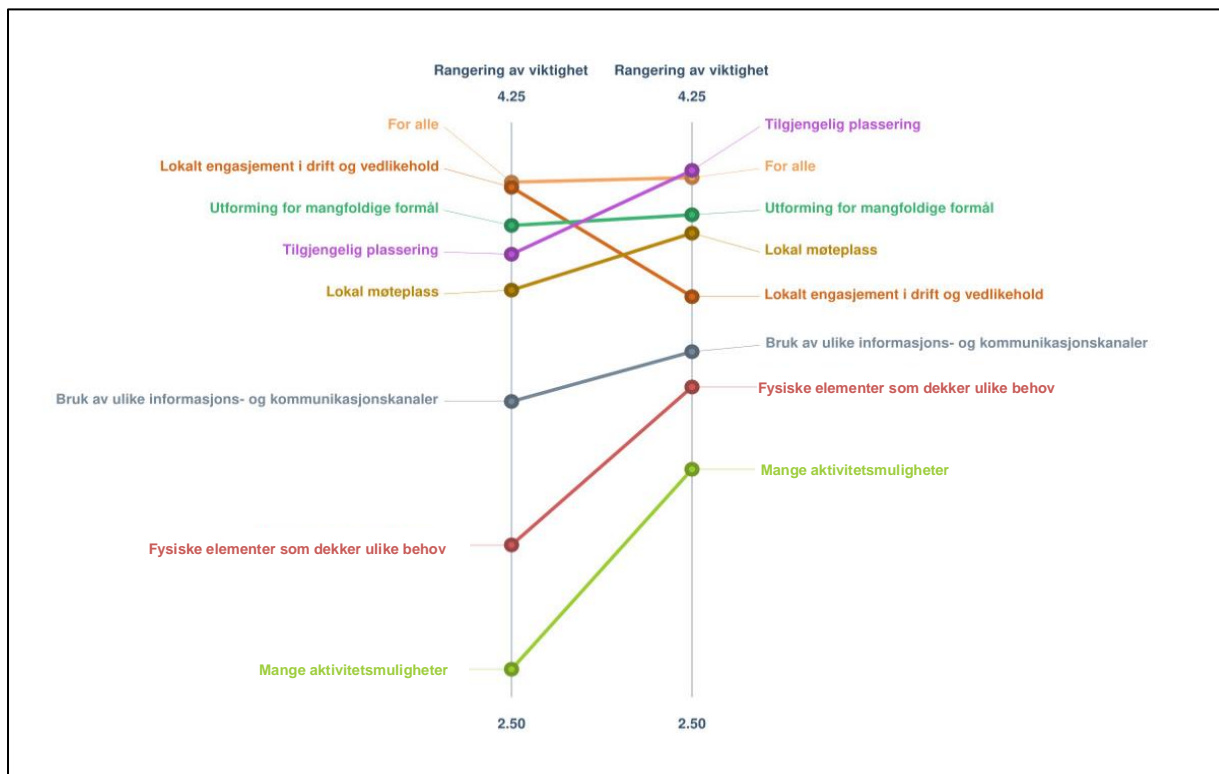


FIGUR 4. GJENNOMSNIITTLIG RANGERING FOR HVERT KLUSTER FOR UNGDOM

### 4.3. Rangering av hvert klusters viktighet gjort av planleggere og av ungdom

Stigekartet nedenfor (figur 5) sammenligner klusterrangering utført av planleggerne (n=21) og ungdommene (n=20), og er basert på klusterscore for hver av de to gruppene. Stigegrafen viser hvor på skalaen (fra 1= lite viktig til 5 = svært viktig) planleggerne og ungdommene har sine gjennomsnittsrangeringer når det gjelder de ulike klusterne.

De tre klusterne med størst forskjell i gjennomsnittsrangering mellom gruppene er kluster Kluster 1, 2 og 8. Ettersom dette er klusterne med størst forskjeller i rangeringene er det kun utført to-utvalgs t-test for disse. Rangeringer og standardavvik for de andre klusterne presenteres også, men uten p-verdier.



FIGUR 5. STIGEKART SOM SAMMENLIGNER PLANLEGGERE (VENSTRE SIDE, N=21) VERSUS UNGDOMMER (HØYRE SIDE, N=20).

Kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* er av ungdommene rangert til (GR = 3.19) med (SD = 0.49). Planleggerne anser klusteret for mindre viktig (GR = 2.62) med (SD = 0.65) enn ungdommene. Resultatet fra to-utvalgs t-test viser en signifikant forskjell mellom gruppene for dette klusteret (p=0.012).

Kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* har gjennomsnittsrangering (GR) 3.45 med standardavvik (SD) 0.78 for ungdommene. Planleggerne anser klusteret for mindre viktig (GR=2.96) med (SD= 0.99) enn ungdommene. Resultatet fra to-utvalgs t-test viser en ikke signifikant forskjell (p=0.12).

Kluster 8 *lokalt engasjement i drift og vedlikehold* er av ungdommene rangert til (GR= 3.72) med (SD = 0.52). Planleggerne anser klusteret som mer viktig (GR = 4.06) med (SD = 0.39) enn ungdommene. Resultatet fra to-utvalgs t-test mellom disse viser en ikke signifikant forskjell (p=0.12).



Kluster 7 *tilgjengelig plassering* ble av ungdommene rangert til (GR= 4.11) med (SD=0.28). Dette er det klusteret som ungdommen anser som viktigst. Planleggerne anser klusteret som noe mindre viktig (GR= 3.86) med SD=0.54) enn ungdommene. Kluster 6 *lokal møteplass* ble av ungdommene rangert til (GR= 3.92) med (SD=0.50). Planleggerne anser klusterets viktighet ganske likt (GR=3.81) med (SD=0.59) som ungdommene. Kluster 5 *bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler* ble av ungdommene rangert til (GR=3.55) med SD=0.38). Planleggerne anser klusteret som mindre viktig (GR= 3.34) med (SD=0.61) enn ungdommene

Kluster 4 *utforming for mangfoldige formål* ble av ungdommene rangert til (GR=3.98) med (SD=0.46). Planleggerne anser klusteret som omtrent like viktig (GR= 3.95) med (SD=0.43) som ungdommene. Kluster 3 *for alle* ble av ungdommene rangert til (GR= 4.09) med (SD=0.39). Planleggerne anser klusteret som omtrent like viktig (GR=4.08) med (SD=0.42) som ungdommene.

## 5.0 Diskusjon

Hensikten med denne oppgaven er å finne svar på hva ungdommer mener er viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye. Videre er det et mål å finne ut om det er forskjeller mellom planleggere og ungdommer når det gjelder hva de anser som viktig for bruk av de aktive møteplassene. I dette kapittelet skal empirien presenteres og diskuteres opp mot tidligere studier og teori. Studiens validitet og reliabilitet drøftes i metodediskusjonen.

### 5.1 Hovedfunn

Klusteret som ble ansett for å være mest viktig for ungdommene var kluster 7 *tilgjengelig plassering*. Kluster 3 *for alle* ble rangert som nest viktigst. Kluster 4 *utforming for mangfoldige formål* var det tredje viktigste klusteret. Kluster 6 *lokal møteplass* var det fjerde viktigste klusteret. Kluster 8 *lokalt engasjement i drift og vedlikehold* var det femte viktigste. Kluster 5 *bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler* var det sjette viktigste. Kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* var det sjuende viktigste, og kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* var det åttende viktigste klusteret.

Når det gjelder ulikheter i rangeringer utført av planleggerne og ungdommene, hadde ungdommene en høyere skår enn planleggerne når det gjaldt kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* og kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter*, mens planleggerne hadde høyere skår enn ungdommene på kluster 8 *lokalt engasjement i drift og vedlikehold*. Disse tre klusterne viste størst ulikhet i rangeringene mellom de to gruppene, men en to-utvalgs t-test viste imidlertid at det kun var for kluster 2 at resultatene viste en statistisk signifikant forskjell.

For å best mulig besvare problemstillingen skal jeg først diskutere de fire klusterne som ungdommene rangerte høyest. Disse reflekterer ungdommenes preferanser for å skulle bruke aktive møteplasser mye. I denne sammenheng vil også eventuelle forskjeller i rangering mellom planleggere og ungdommene bli trukket frem. Tilsvarende vil klusterne som ungdommene rangerte lavest diskuteres, og eventuelle likheter og ulikheter mellom ungdommer og planleggerne trekkes frem.

## 5.2 Hva ungdom anser som mest viktig for å bruke aktive møteplasser mye

De fire viktigste klusterne har hvert sitt delkapittel. I det femte delkapittelet er det en oppsummering av disse, der også folkehelserelevansen for de aktuelle klusterne blir trukket frem.

### 5.2.1 Tilgjengelig plassering

Kluster 7 *Tilgjengelig plassering* ble av ungdommene vurdert som det viktigste klusteret (GR=4,11) for å skulle bruke aktive møteplasser mye (figur 5). Planleggerne rangerte dette klusteret som noe mindre viktig (GR=3.86). For dem var kluster 7 rangert som det fjerde viktigste (Figur 5). Kluster 7 fokuserer på at anlegget har en beliggenhet som det er trygt og enkelt å komme seg til, både for lokalbefolkningen og for gjennomreisende. Anlegget bør ligge sentralt i nærmiljøet, og i tilknytning til infrastruktur og kollektivtransport. Samtidig bør den også være godt skjermet for trafikk, og ligge i nærheten til andre kultur- og fritidstilbud.

Aldersgrensene for å skaffe seg førerkort til moped og bil i Norge er henholdsvis 16 og 18 år (Førerkortforskriften, 2004). En del ungdommer har derfor en mer begrenset form for fremkommelighet enn andre ettersom de ikke har førerkort enda. Ungdommers mulighet for å kunne gå, sykle eller reise kollektivt til den aktive møteplassen har derfor mye å si for at ungdommer kan besøke plassen (Van Hecke et al., 2016). Dette viser viktigheten av at den aktive møteplassen ligger i tilknytning til kollektivsystemet slik at plassen blir lett

tilgjengelig. Det er også viktig at det er enkelt å komme seg til anlegget ved hjelp av kollektivtransport (Van Hecke et al., 2016; Van Hecke et al., 2018a; Van Hecke et al., 2018b). Transportsystemet er en betydningsfull del av mange menneskers hverdag, og ifølge den nye nasjonale transportplanen er satsningsområdet for de neste ti årene å bedre befolkningens mobilitet på tross av ulike forutsetninger, bosted og reiseønsker slik at man får deltatt i hverdagslivets mange aktiviteter (St.meld.nr.20(2000-2001) s.103). Når det gjelder mulighet for aktiv transport i form av å kunne gå eller sykle til den aktive møteplassen påpeker Grow og Norman (2008) at dette bidrar til økt grad av fysisk aktivitet, samt muligheten til å benytte nærmiljøanlegget mer aktivt. Selvstendig mobilitet gjennom å kunne gå eller sykle til den aktive møteplassen blir dessuten assosiert med mer besøk av plassen enn dersom man er avhengig av andre for å komme seg dit (Veitch et al., 2014). Dette viser at det er spesielt viktig at nærmiljøanlegget også ligger i tilknytning til stier (Zhang et al., 2019), og sykkelstier (Van Hecke et al., 2018a).

Kluster 7 handler også om at det er trygt å komme seg til den aktive møteplassen. Hva denne tryggheten dreier seg om er ikke nærmere definert, men kan både tolkes som trygghet i form av trafikksikkerhet, men også trygghet i forhold til det å føle seg trygg for kriminelle handlinger eller ubehagelige situasjoner. Når det gjelder trafikksikkerhet kan dette se ut til å spille en rolle for besøk av de aktive møteplassene. Van Hecke et al (2018) påpeker at fasiliteter som gjør det trygt å krysse veien bidrar til økt POS-besøk, mens motorisert trafikk i nærhet til POS har en negativ sammenheng med POS-besøk fordi det kan oppleves utrygt eller farlig. I en studie fra Brazil med 1130 ungdommer fra 14 år som deltakere, fant at trafikksikkerhet fungerer som en mediator for parkbesøk med 16% når stedene ligger i nærhet til hjemmet (Dias et al., 2019). Studier utført i Europa viste også at trafikksikkerhet betød en rolle for POS-bruk blant ungdommer, og at motorisert trafikk var negativt for POS-besøk (Van Hecke et al., 2016; Van Hecke et al., 2018a). Rišová & Madajova (2020) ønsket i sin studie å se nærmere på sammenhengen mellom gangbarhet og opplevd trygghet. De studerte over 300 ungdommer mellom 13 og 16 år, med 54% jenter og fant at kirkegårder, togstasjoner, sidegater, puber og parker var områder der mange følte seg utrygge eller var redde. Flest jenter opplevde også å være redd hvis de så mennesker som var påvirket av rusmidler. Dette kan bidra til å belyse at den aktive møteplassen bør ligge i et trygt område. Samtidig fant også studien til Rišová & Madajova (2020) at det å være langt hjemmefra i seg selv ofte bidro til en følelse av redsel og utrygghet, og at mørke og mangel på belysning var en av de viktigste årsakene når det gjaldt å føle seg utrygg både for guttene og jentene, men

aller mest for jentene. Van Hecke et al., (2018a) fant også at dersom stien man benytter for å komme seg til en POS går gjennom en skog kan dette hindre bruk av POS ettersom noen opplever skogen som noe utrygt (Van Hecke et al., 2018a). Dette er med på å belyse at områder som stort sett, og i all hovedsak er trygge, i visse tilfeller og til visse tidspunkt på døgnet allikevel kan oppleves som utrygge. Spesielt dersom man ferdes alene (Risova & Madajova, 2020).

Kluster 7 handler også om at dersom den aktive møteplassen er plassert i nærheten av andre kultur- og fritidstilbud og samtidig sentralt i nærmiljøet vil det bidra til at plassen brukes mer. Her fant Zhang et al. (2019) at det å ha andre parker i nærheten av anlegget bidrar til mer besøk av den aktuelle plassen. I Roemmich et al. (2018) sin studie studerte man 15 rurale og 15 urbane parker for å kartlegge besøkende, og hva de gjorde der. Totalt 5486 besøkende ble registrert. Når det gjaldt bruk av sportslige fasiliteter for ungdommer mellom 13 og 18 år var det en langt større prosentandel med ungdommer i de urbane parkene (69,6%) enn i de rurale parkene (8%). Det er vanskelig å si nøyaktig hva det skyldes at det er færre ungdommer i de rurale område, men man kan ikke utelukke at ungdommer synes det er mer attraktivt å besøke parker som ligger sentralt, og er urbane ettersom slike områder gjerne også har kjøpesentre og spisesteder, noe som er populært blant ungdom og som kan tilby affordances som shopping, spise god mat, være sammen med venner, og for noen også det å være langt hjemmefra. Dette er affordances som er populære blant ungdommer (Duzenli et al., 2010). I tillegg kommer det frem i studien til Van Hecke et al. (2016) at alle ungdommene hadde oppgitt at dersom det var fasiliteter eller andre sosiale forhold som gjorde det attraktivt å besøke POS som lå langt unna hjemmet deres, så var de villig til å besøke disse møteplassen på tross av at det var vanskeligere å komme seg dit. Dette viser at forhold som *tilgjengelighet* til den aktive møteplassen er en faktor som er noe kompleks sammensatt, og at selv om en møteplass ligger lett tilgjengelig, og nært hjemmet kan det allikevel hende de unge velger en møteplass lenger unna dersom den kan tilby noe som mer ettertraktet der.

### 5.2.2 For alle

Kluster 3 *for alle* ble av ungdommene vurdert som nest viktigst (GR=4.09) for å skulle bruke aktive møteplasser mye (figur 5). Av planleggerne ble klusteret rangert som aller viktigst (GR=4.08). Dette klusteret fokuserer på at den aktive møteplassen er et trygt sted å være, at plassen bidrar til inkludering, at den er universelt utformet, og at man kan treffes der på tvers av generasjoner.

Resultatene viser at den aktive møteplassen skal være et sted for hele familien, og at alle skal føle at de har like stor rett til å være der. Det skal være gratis å komme inn, og dersom man trenger utstyr, så skal det være mulig å låne dette. Dette gjør aktive møteplasser spesielt egnet som en intervensjon som kompenserer for negative konsekvenser av lav inntekt i lavinntektsfamilier (Bøe, 2015). Ifølge Van Hecke et al., (2016) kan unge med lav sosioøkonomisk status oppleve økte barrierer i forhold til det å drive med fysisk aktivitet. Grunner til dette kan være at organiserte fritidsaktiviteter ofte koster en del penger, og støtte fra foreldre til dette kan være manglende. POS er derimot en gratis plass hvor alle kan være (Van Hecke et al., 2018b) uavhengig av sosioøkonomisk status (Jian et al., 2020). Dette betyr at man uansett utdanning, inntekt, bosted og arbeid har tilgang til en plass der det er mulighet for å fostre fysisk aktivitet, sosiale interaksjoner, og en sunn livsstil. Nesten alle ungdommene i Van Hecke et al. (2016) sin studie påpekte at det å ha med seg venner og familie var viktig for bruken av POS. Det kommer også frem at ungdommene gjerne tar med seg yngre søsken. Det gjør det hensiktsmessig å se på hva også yngre barn foretrekker ved nærmiljøanlegg. I studien til Roemmich et al. (2018) fant forskerne at blant barna som benyttet seg av de rurale parkene var det sportslige aktiviteter som var mest populært, mens for barna som benyttet seg av de urbane parkene var det lekeplasser som ble aller mest brukt. En stor norsk studie utført på 8-åringer konkluderte med at det å ha lekeplasser og idrettsbaner i nabolaget er assosiert med aktivitetsdeltakelse (Nordbø et al., 2019). Dette betyr at lekeplasser, lekeapparater og idrettsbaner er fasiliteter som er viktige for barn. Installasjon av lekeplasser har også vist seg å kunne føre til økt grad av fysisk aktivitet hos mennesker i alle aldre, gjennom blant annet turgåing i området rundt lekeplassen (Veitch et al., 2012). Dette kan bety at en aktiv møteplass kan ha innvirkning på befolkningens helse selv om de ikke benytter seg direkte av aktivitetene der.

Resultatene viser at den aktive møteplassen bør ha elementer som gir en mestringsfølelse på tross av ulike funksjonsnivåer, og at universell utforming er viktig i denne sammenhengen. Dette er i tråd med FNs bærekraftsmål 11.7 som sier at det er viktig å sørge for trygg, tilgjengelig og inkluderende tilgang til offentlige rom og grøntområder for alle, spesielt for barn, eldre og mennesker med funksjonsvansker (FN-sambandet, 2022). Teorien om affordances kan bidra til å sette den aktive møteplassen i sammenheng med bruk blant ulike mennesker og deres forutsetninger. Det at de ulike elementene på en aktiv møteplass er

avhengig av den enkeltes evner for å skulle bli benyttet (Rietveld & Kiverstein, 2014) bidrar til å belyse at det er viktig å tilby aktiviteter for alle, og spesielt for mennesker med nedsatt funksjonsevne. Anlegget bør være utformet på en måte som gjør at alle føler seg velkommen der. I tillegg bør de fleste ha noe der som de kan benytte seg av, jmf. målet om universell utforming (moderniseringsdepartementet, 2021). Tilgjengelighet, som nevnt i 5.1. er et viktig aspekt i denne sammenheng, og kanskje spesielt viktig for mennesker som har ulike utfordringer i forhold til ferdsel. Det å komme seg til den aktive møteplassen kan være mer utfordrende for enkelte, spesielt for funksjonshemmede (Helsedirektoratet, 2021b). Seeland et al. (2006) fremhever at *accessibility*, eller mulighet til å komme seg til den aktive møteplassen er helt avgjørende for om de kan dra nytte av det plassen har å by på. Dette handler blant annet om å fysisk legge til rette for at trapper og stier skal være brede nok for rullestolbrukere (Seeland & Nicolè, 2006), og å tilrettelegge for mennesker som ellers har ulike utfordringer som orienteringsvansker eller kognitive problemer (Helsedirektoratet, 2021b). Når det gjelder tilgjengelighet for alle er dette allikevel lite verdifullt alene dersom anlegget i seg selv er dårlig tilrettelagt. Ifølge Jian et al (2020) vil området som skal være åpent, gratis og for alle, oppleves ekstra ekskluderende dersom det ikke er designet med tanke på alle. For blinde og svaksynte finnes det detaljerte krav som gjør de fysiske omgivelsene lettere å orientere seg i for denne brukergruppen. Dette kan blant annet være ledelinjer, oppmerksomhetsfelt og merking av trapper og nivåforskjeller (Blindeforbundet, 2022). For rullestolbrukere er det viktig med fast dekke, trinnfrie stigninger, og at det er reservert parkering nært inngangen (kulturdepartementet, 2012). Rullestolbrukere bruker gjerne mye tid og energi på å planlegge turen til urbane grønne parker, møteplasser og naturområder, og ofte kan tilstedeværelse av et handicap-toalett eller egnet underlag for rullestol bli det som avgjør om turen er verdt å ta (Dahlberg et al., 2022).

Klusteret *for alle* handler også om at man kan treffes på tvers av generasjoner, og at det bør være tilpasset mennesker i alle aldre. Det gjør det viktig å se på hva som kan være viktig for at de voksne og eldre skal ønske å bruke plassen. I følge Van Hecke et al. (2018) er stier og muligheter for turgåing noe som spesielt appellerer til voksne. Turgåing har i tillegg vist seg å være den mest vanlige formen for fysisk aktivitet blant voksne og eldre (Helsedirektoratet, 2014-2015), og for mange en del av deres rutine for å holde seg i form (Schmidt et al., 2019). Van Hecke et al., (2018) fant at stier i tilknytning til POS bidrar til økt POS-besøk, noe som kan bety at voksne og eldre turgåere tar en tur innom den aktive møteplassen. Ettersom voksne også setter pris på opplevelse av natur, frisk luft og avslapning (Fongar et al., 2019)

kan det i tillegg være hensiktsmessig å ha fasiliteter for rekreasjon, slik som benker, sitteplasser, bål plass eller mulighet for ly, da dette er fasiliteter som gjerne blir benyttet av voksne (Roemmich et al., 2018)

Den aktive møteplassen bør ha noe å tilby for begge kjønn viser resultatene. Når det gjelder bruk av POS viser imidlertid undersøkelser at det er en større andel gutter enn jenter som benytter seg av slike plasser (Dias et al., 2019; Van Hecke et al., 2018b). Årsaker til dette kan være at gutter er mer aktive enn jenter, og derfor bruker den aktive møteplassen mer jevnlig (Dias et al., 2019). eller at plassen har fasiliteter hvor spesielt jenter er redd for å skade seg (Van Hecke et al., 2016). Ifølge resultatene er trygghet et viktig aspekt når det gjelder å etablere aktive møteplasser *for alle*. Det kommer frem i studier at jenter oftere opplever redsel for å bli overfalt av enten mennesker eller hunder, noe som kan bidra til at de ikke like ofte bruker POS (Van Hecke et al., 2018b). For at fler jenter skal ønske å bruke plassen kan det derfor være hensiktsmessig å ta disse aspektene med i betraktning. Belysning på plassen er et eksempel på tiltak som bidrar til å skape trygghet (Van Hecke et al., 2018a), og som viser seg å kunne bidra til økt POS-bruk for ungdommer, spesielt for jenter (Zhang et al., 2019).

### 5.2.3 Utforming for mangfoldige formål

Kluster 4 *utforming for mangfoldige formål* ble av ungdommene vurdert som det tredje viktigste klusteret (GR=3.98) (figur 5). Dette er nokså jevnt med hva planleggerne mener er viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye (GR=3.95) (Figur 5), og klusteret var også for dem det tredje viktigste. Dette klusteret handler om at anlegget er tilrettelagt for de som ønsker å være aktive, men også for de som ønsker å se på. Det bør derfor være et oversiktlig anlegg der man også har muligheter for å trekke seg tilbake og sitte i fred. Det har en gressplen hvor man kan slappe av, og tak som beskytter mot vær og vind, Anlegget er utformet på en måte som gjør det til et sted der venner kan møtes for å henge.

Det å henge med venner er ifølge Duzenli et al., (2010) en form for affordance som ungdommer er spesielt opptatt av. Selv om det kan se ut som at ungdommene ikke gjør noe når de henger med hverandre, omfatter det å henge likevel langt mer. Atmodiwirjo (2008) fant at den primære aktiviteten når ungdommene henger, er å prate med hverandre, og at dette er som et hovedelement når det gjelder å henge. Spise, spille, shoppe, observere, vente, slappe av, lese, gå rundt, eller drive sportslig aktivitet er også aktiviteter ungdommer varierer mellom når de henger med hverandre, og at å spise, vente, drive med sport og prate er de mest vanlige

aktivitetene når ungdommene henger med hverandre i parker (Atmodiwirjo, 2008). I studien til Van Hecke et al., (2018b) kom det frem at 15,6 % av ungdommene befant seg på POS alene, mens 59.8% var der med venner eller klassekamerater. Dette kan bidra til å vise at ungdom foretrekker å henge med venner eller jevnaldrende, noe teorien om affordansces støtter opp under; Mennesket er den mest nyanserte affordanscen som omgivelsene har å by på (Clark & Uzzell, 2006). Videre viste studien til Van Hecke et al., (2018b) at fordelingen av aktiviteter blant de 373 ungdommene som deltok var slik; å stå (43,1%), gå (38.5%), sitte eller ligge (13,8%), drive med ballspport (6,4%), sykle (2.8%), skate (0.9%), drive aktive spill (0.9%), jogge (0.9% ), eller diverse annet (1.8%). Dette er med på å belyse at den aktive møteplasser bør være et sted for variert aktivitet, slik kluster 4 handler om.. En aktiv møteplass for mangfoldige formål vil derfor kunne være et egnet sted for å henge med venner.

Både ungdommene og planleggerne mener det er viktig at aktive møteplasser er komfortable områder som fostrer mange ulike muligheter, og at det er en balanse mellom lek og avslapning. Dette blir av Askari & Soltani (2019) ansett som suksessfaktorer ved slike plasser. De hevder at opplevd komfort vil påvirke om man ønsker å bruke den aktive møteplassen og hvor lenge man ønsker å være der. Dette kan også dreie seg om at det er komfortabelt å være der på tross av miljøfaktorer som vær og vind slik også resultatene fra kluster 4 foreslår. Klarvær viser seg for eksempel å være en viktig motivasjonsfaktor som bidrar til at folk ønsker å komme seg ut for å bruke slike plasser. Trær og andre muligheter for å søke skygge for solen er imidlertid også ansett som viktig for bruken, spesielt om sommeren (Mehta, 2014). Askari & Soltani (2019) påpeker videre at det å sitte et sted og bare observere andre er en viktig aktivitet for avslapning og opplevelse av komfort. Forskerne kalte dette for passiv deltakelse. Passiv deltakelse blir gjerne satt i sammenheng med det å hente seg inn når man er stresset. I tillegg viser det seg at passiv deltakelse gjennom å iaktta andre er noe mange mennesker verdsetter nettopp når de er på slike områder (Grahn & Stigsdotter, 2010). At den aktive møteplassen har slik resultatene viser; et rolig område, mulighet for å sitte i fred, en gressplen man kan slappe av på, samt at den er oversiktlig vil kunne bidra til mulighet for passiv deltakelse som nevnt over. I tillegg vil det kunne fostre både aktiv og sosial deltakelse. Den aktive møteplassen er dermed en aktiv møteplass for mangfoldige formål.



#### 5.2.4 Lokal møteplass

Kluster 6 *lokal møteplass* var det fjerde viktigste klusteret for ungdommene (GR=3.92) (Figur 5). Planleggerne hadde rangert dette lavere enn ungdommene (GR=3.81). For planleggerne var dette det femte viktigste klusteret. Klusteret handler om at plassen er et naturlig møtepunkt for lokalbefolkningen, og at ved å bli brukt kommer det også flere mennesker til.

En lokal møteplass assosieres gjerne som et rekreasjonsområde for innbyggerne som bor i nærheten av plassen. Ifølge Barton (2009) vil attraktive og trygge omgivelser bidra til å gjøre nabolag levedyktige. En lokal møteplass kan sees på som et slikt område. Lokale møteplasser er ifølge Maas et al., (2009) steder der naboer møtes og holder kontakt. Betydningen av lokale møteplasser som et naturlig møtepunkt eller destinasjon i hverdagen, og hvilken innvirkning det kan ha for menneskers helse, trivsel og velvære kommer frem i flere studier (Każmierczak, 2013; Kirby et al., 2013; Nordbø et al., 2019; Plane & Klodawsky, 2013; Van Hecke et al., 2016). Nordbø et al., (2019) fant at tilgang til parker og lekeplasser innenfor en radius på 800 meter, hadde en positiv sammenheng med Norske 8-åringers grad av fysiske aktivitet og det å være sammen med venner og leke. En lokal møteplass kan dermed være positiv for de yngres grad av sosialisering og fysiske aktivitetsnivå. Plane & Kodawsky (2013) undersøkte i sin studie hvilken betydning Dundonalds Park i Ottawa hadde for ni tidligere hjemløse kvinner, som nå levde under boligstøtte i nærhet til parken. Resultatene i studien viste at den lokale parken ble identifisert som det stedet som påvirket deltakernes livskvalitet og helse aller mest. Årsaken til dette var mennesker og dyr i parken som åpnet opp for sosiale interaksjoner. Det kom også frem at kinokvelder virket samlende på nabolaget, og ga en opplevelse av tilhørighet. Sosial deltakelse og opplevelse av tilhørighet er buffere mot depresjon og ensomhet (Barstad, 2015). Lokale møteplasser kan dermed være en nabolagsarena som er helsefremmende for den enkelte, og dette er nettopp et av målene i utviklingen av gode nærmiljø (FHI, 2020). Askari & Soltani (2019) påpeker at det sosiale aspektet ved en POS er spesielt viktig. Dette handler om at plassen har et rikt mangfold av mennesker, og at det er en sosial møteplass for daglig samspill mennesker imellom. Dette kan bidra til personlig vekst og gi mulighet for å tilegne seg sosial kompetanse (Mehta, 2014). Kaźmierczak (2013) fant at regelmessig parkbruk med sosiale aktiviteter (minst en gang i uken), i tillegg til å være der over lengre tid (mer enn 30 minutter) hadde sammenheng med styrkede sosiale relasjoner med andre besøkende sammenlignet med de som var der sjeldnere og oppholdt seg der kortere. Det å hilse på andre mennesker utendørs og ha korte samtaler som gjentar seg, kan skape relasjoner og styrke naboskap (Kaźmierczak, 2013). Dette kan

bidra til å skape relasjoner og sosial støtte som er svært viktig for mental helse og livskvalitet hos mennesker i alle aldre (Barstad, 2015). Kluster 6 viser også at dersom det allerede er folk der som bruker området, så er det lettere at det kommer fler. Dette får støtte fra Shafique & Majid (2020) som hevder at mennesker som bruker slike områder kan være en inspirasjonskilde for andre til å bruke plassen.

#### 5.2.5 sosiale faktorer utpeker seg blant de viktigste klusterne

Klusterne som ovenfor er blitt diskutert; *7 tilgjengelig plassering*, kluster *3 for alle*, kluster *4 utforming for mange formål*, og kluster *6 lokal møteplass* var de fire klusterne som av ungdommene ble ansett som mest viktige for å skulle bruke aktive møteplasser mye. De to gruppene, ungdommene og planleggerne er samstemte i sine vurderinger av at disse klusterne er blant de viktigste, selv om de ikke er enige i rekkefølgen av dem (Figur 5).

I tillegg til en aktiv møteplass som det er trygt og enkelt å komme seg til, er en fellesnevner for de tre andre klusterne det sosiale aspektet. Kluster *3 for alle* handler om å *inkludere*, kluster *4 utforming for mangfoldige formål* viser til ungdommers behov for å henge med hverandre, og kluster *6 lokal møteplass* belyser hvordan lokale møteplasser kan skape sosiale relasjoner for små og store, styrke naboskap, og gi en opplevelse av tilhørighet og fellesskap. Også kluster *7 tilgjengelig plassering* viser at selv om lett tilgjengelighet til den aktive møteplassen er viktig for ungdom, kan det sosiale aspektet være så viktig at det bidrar til at de velger å reise lenger for å treffe venner. Av Gibson ble betydningen av mennesker som en affordance ansett som den aller rikeste, men også mest komplekse affordansen ved omgivelsene (Clark & Uzzell, 2006). I enkelte tilfeller kan man oppleve utrygghet og frykt forårsaket av enkeltes oppførsel, men man kan også erfare opplevelser av inkludering, fellesskap, samhold og trivsel. Det sosiale aspektet er en spesielt viktig faktor for bruken av aktive møteplasser, noe man også fikk kjennskap til da det ble krav om sosial distansering og delvis nedstengning av samfunnet i begynnelsen av koronapandemien. Venter et al., (2020) fant at graden av utendørs rekreasjonsaktiviteter i urbane grønne områder i Oslo steg med 291% i denne tidsperioden. Dette kan bidra til å belyse hvor viktig det er for mennesker å møtes. Aktive møteplasser foster menneskelig kontakt og sosial interaksjon hvilket har en stor sammenheng med menneskers helse trivsel og livskvalitet (Mehta, 2014; Xie et al., 2020), og som bidrar til å motvirke ensomhet og depresjon (Xie et al., 2020). Videre er aktive møteplasser gratis og åpne for alle. Dette viser at aktive møteplasser kan være en viktig del av folkehelsearbeidet og i arbeidet mot sosiale ulikheter (Meld. St. 19 (2018-2019)). I tillegg

tydeliggjør dette aktualiteten av det bygde miljøets betydning for helsen (Barton et al., 2009), noe som kan være viktig å ta med seg videre i ulike planleggingsprosesser.

### 5.3 Hva ungdom anser som mindre viktig ved aktive møteplasser

I de neste delkapitlene blir de to klusterne som var rangert lavest av ungdommene, diskutert før det kommer en samlet oppsummering som ser disse i lys av et folkehelseperspektiv.

#### 5.3.1 Mange aktivitetsmuligheter

Kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* fikk av ungdommene lavest gjennomsnittsrangering (GR=3.19). Planleggerne hadde en lavere score enn ungdommene (GR=2.62) (Figur 5). For dem var også dette klusteret rangert som det minst viktige blant de åtte klusterne (Figur 5). Utsagn som tilhører dette klusteret tar for seg de ulike aktivitetene man kan bedrive på den aktive møteplassen; slik som at det er badeplass, skatepark, klatreparkanlegg, parcourløype, grillplass eller overnattingsmuligheter.

Det at en aktiv møteplass har fasiliteter som innbyr til aktivitet er helt elementært, noe flere studier poengterer (Bergem, 2019; Egli et al., 2020; Gallerani et al., 2017; Kirby et al., 2013; Rehrer et al., 2011; Roemmich et al., 2018; Smith et al., 2017; Van Hecke et al., 2016; Van Hecke et al., 2018a; Veitch et al., 2017). Aktiviteter som har vist seg å være aktuelle i denne sammenhengen er å skli, huske, spille bordtennis (Veitch et al., 2017), klatre i trær, klatrenett/spider web, og å bruke; zip line, BMX løyper, basketballområde, turstier (Van Hecke et al., 2018a), samt muligheter for dans og skating (Van Hecke et al., 2016). Det kommer frem i oversiktsartikkelen til Van Hecke et al. (2018a) at slike muligheter er viktig for å skulle bruke POS, og å være fysisk aktiv. I studien til Van Hecke et al., (2016) kom det frem at fotball var den aktiviteten som var mest populær blant både jentene (27,3%) og guttene (78,9%). For guttene var den andre viktigste aktiviteten som de helst engasjerte seg i, basketball (31,6%), etterfulgt av bordtennis (21,1%), jogging (21,2%) og skateboard (15,8 %). Blant jentene var også jogging (18,2%), basketball (18,2%) og ballspill (18,2%) blant de mest populære aktivitetene, etterfulgt av aktiviteter som frisbee (9,1), rulleskøyter (9,1%) og dansing (9,1%). Lignende aktiviteter kommer frem av resultatene i denne studien. Kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* reflekterer det å ha mange aktiviteter å velge mellom. Det å ha muligheter til å kunne variere mellom ulike aktiviteter har vist seg å være av stor betydning for bruk av POS (Egli et al., 2020; Kirby et al., 2013; Rehrer et al., 2011) ettersom mange ulike aktivitetsmuligheter gir en større sannsynlighet for at man finner noe som appellerer til

en. Dette er også noe som styrker muligheten til å aktualisere affordances på den aktive møteplassen, hvilket er en sentral del av unges oppvekstmiljø (Kytta, 2003). Samtidig må man ta høyde for at valg av- og muligheter for å lage en aktiv møteplass med mange ulike aktiviteter/fasiliteter, i stor grad er styrt av økonomiske forhold (Barton & Grant, 2006), samt av de geografiske mulighetene i området (Aradi et al., 2016).

### 5.3.2 Fysiske elementer som dekker ulike behov

Kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* ble av ungdommene rangert som det andre minst viktige klusteret (GR=3.45). Planleggerne hadde gitt klusteret en lavere score enn ungdommene (GR=2.98). For planleggerne var dette klusteret også rangert nest nederst (figur 5) i likhet med ungdommenes rangering. Dette klusteret fokuserer mye på kultur, kunst og estetikk, i tillegg til hva som kan gjøre den aktive møteplassen mer spennende, som det å kunne benytte gaming der.

Selv om resultatene viser at ungdommene ikke anser det estetiske ved de aktive møteplassene som særlig viktig viser allikevel litteraturen at dette har mye å si for å gjøre aktive møteplasser tiltrekkende. Koohshari et al., (2015) fant at POS som er store og attraktive har en positiv innvirkning på både besøk av området og på fysisk aktivitet. Ifølge Smith et al., (2015) kan estetiske elementer dreie seg om fargerike steder og utstyr, noe som i deres studie så ut til å innby til parkbesøk og fysisk aktivitet for ungdom mellom 12-14 år. Estetiske elementer kan også være frodige trær, blomster og andre planter (Veitch et al., 2020). Jahani & Saffariha (2020) fant at beplantning, som trær og blomster, samt elementer med vann, var positive estetiske attributter som i tillegg så ut til å kunne redusere mentalt stress. Vakre naturlige omgivelser som bidrar til å gjøre aktive møteplasser fine å se på er noe som appellerer til både unge (Van Hecke et al., 2018a) voksne (Fongar et al., 2019) og eldre mennesker (Veitch et al., 2020). Når det gjelder vann har dette blitt benyttet som estetisk element i ulik arkitektur verden over allerede flere århundrer år f.Kr., og i studien til Völker og kollegaer (2016) påpekte forskerne at vann er en naturlig del av vakre omgivelser, som både kan erfares direkte gjennom for eksempel å nyte utsikten av det reflekterende vannet i en liten innsjø, men også gjennom å benytte den indirekte ved å svømme i den eller til å mate ender. Elementer med vann stimulerer ulike sanser som syn, hørsel og berøring, og er videre en elementær del av naturen som i tillegg til å være vakker, også er helsefremmende (Kaplan, 1995). Aktive møteplasser som er tiltrekkende vil imidlertid være mindre innbydende dersom

det er søppel, grafitti, eller ødelagt utstyr der (Van Hecke et al., 2018a), selv om dette ikke nødvendigvis trenger å ha noe å si for bruk av slike plasser blant ungdom (Smith et al., 2015).

Kluster 1 har utsagn som sier at dersom det er kunst i anlegget bidrar det til at anlegget blir mye brukt. Resultatene viser imidlertid at ungdommene opplever dette som lite viktig. I Van Hecke et al., (2016) sin studie ble kunst, og historiske elementer som statuer trukket frem som noe som kan påvirke bruk av POS positivt, men det ble også her bare nevnt av et fåtall av deltakerne, noe som underbygger at slike attributter ser ut til å være blandt de mest spennende for denne aldersgruppen. I studien til Derr & Tarantini (2016) fra Colorado, USA kom det imidlertid gjennom ungdomsmedvirkning frem forslag fra deltakere om å ha kunst og design som reflekterte stedets historie ved å representere indianerne som tidligere hadde bodd i samme område. Dette kan være med på å belyse at dersom ungdommene selv får bidra med ideer til kunst kan denne kunsten treffe målgruppen i større grad, og skape en wow-faktor slik også kluster 1 handler om.

Kluster 1 fremstår som et kluster der ulike behov blir dekket, og utsagnet om at det er en scene der, og at det er muligheter for å spille musikk gjør den aktive møteplassen til et sted der man både kan bli underholdt, eller underholde andre. Van Hecke et al., (2016) fant at scene og musikk er faktorer som er positive for POS-bruk blant ungdom.

En scene kan for eksempel være et alternativ for en lokal eller gjennomreisende dansegruppe til å opptre utendørs (Linnerud, 2012), eller som en egnet fasilitet for sosial oppmerksomhet, som nevnt i 5.2.4.

Med tanke på at gaming er blitt et så stort interesseområde for enkelte ungdom, kan kluster 1 sitt utsagn om muligheten for å game bidra til at nettopp denne målgruppen ønsker å besøke aktive møteplasser. En nyere amerikansk studie med 897 deltakere fant at mange barn og unge finner lekeplasser lite spennende, og at interaktive lekeplasser som tar i bruk teknologi vil gjøre slike plasser mer attraktive (Loukaitou-Sideris, 2021). Dette kan bidra til at de unge kommer seg ut, og i fysisk aktivitet fremfor å sitte inne foran skjermen. Schilhab et al. (2020) påpeker at bruk av teknologi i kombinasjon med naturopplevelser kan skape rom for nye muligheter og opplevelser. Det finnes en rekke eksempler på bruk av teknologi i kombinasjon med fysisk aktivitet og naturopplevelser, deriblant virkelighetsspill som er GPS-baserte, og der man ved å spille disse også er fysisk aktiv. Slike forhold kan gjøre det interessant å være på den aktive møteplassen slik at de unge ønsker å bruke den aktive møteplassen mye.

Noe annet som kan bidra til å gjøre aktive møteplasser mer spennende er forandring. Resultatene viser at temporære eller midlertidige installasjoner vil bidra til at den aktive møteplassen blir brukt mer. Når det gjelder temporære installasjoner viser en oversiktsartikkel at endring i fysiske omgivelser gjerne bidrar til mer bruk (Muraas, 2022). Forandring og renovering av slike plasser er dermed et viktig aspekt som kan øke grad av bruk og fysisk aktivitet (Cosco et al., 2014). noe som igjen vil kunne påvirke helse og livskvalitet i positiv retning (Muraas, 2022).

### 5.3.3 Aktivitetsmuligheter og uenigheter mellom planleggere og ungdom

Kluster 1 *fysiske elementer som dekker ulike behov* og kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* er de to klusterne som ungdommene anser som minst viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye. Disse klusterne reflekterer i stor grad grunnlaget for å kunne være fysisk aktiv. I et folkehelsevitenskapelig perspektiv er det et håp og mål om at befolkningen skal bli mer fysisk aktive for å motvirke ikke smittsomme sykdommer og for tidlig død (FHI, 2023). Aktive møteplasser er en del av de bygde omgivelsene som bidrar til å påvirke menneskers livsstil og helse (Barton & Grant, 2006). Slike plasser har sammenheng med bruk av aktiv fremfor passiv transport (Grow & Norman, 2008). Videre har aktive møteplasser et varierende tilbud av fasiliteter som innbyr til fysisk aktivitet (Van Hecke et al., 2018b). Ifølge teorien om affordances kan slike fasiliteter benyttes på en svært variert måte (potensielle affordances) selv om affordances som faktisk blir benyttet (aktualiserte affordances) er noe snevrere (Aradi et al., 2016). For eksempel kan en skaterampe brukes til å skate, skli, klatre, ligge og sole seg, spise matpakken sin, lese en bok, sykle, løpe osv. men det mest vanlige er å benytte den til å skate. Dette viser at det ofte er individet selv som legger føringer for mulighetene man har ved de ulike fasilitetene.

Planleggerne og ungdommene er ikke enige i sine vurderinger av kluster 1 og 2. Planleggerne har rangert kluster 1 og 2 lavere enn ungdommene, og det er en signifikant forskjell når det gjelder kluster 2 *mange aktivitetsmuligheter* ( $p=0.012$ ). Selv om kluster 2 av ungdommene fikk lavest score, er det ikke ensbetydende med at dette klusteret ikke er viktig for dem. Ifølge Hagen et al., (2021) kan det i planleggingsprosesser der barn og unge står sentralt oppstå konflikt mellom hva planleggere tenker de unges behov og ønsker består i, og hva de faktisk er. Selv om slike medvirkningsprosesser ikke nødvendigvis gir et resultat som alle er fornøyde med, vil man i større grad lykkes dersom man lener seg mer på medvirkernes

perspektiver gjennom å involvere dem fra idéstadiet og sørger for reell, eller faktisk medvirkning. Selv om dette ofte genererer et mangfold av ideer som det kan være vanskelig å imøtekomme viser studien til Derr og Tarantini (2016) imidlertid at det å tenke sammen kan bringe frem helt unike løsninger for slike plasser.

## 5.6 Metodediskusjon

Formålet med denne studien har vært å utøve handlingsrettet forskning som eventuelt kan være med på å gi grunnlag for beslutningstaking. Det derfor viktig å diskutere ulike forhold ved metoden som jeg tenker kan ha vært med å påvirke studiens *validitet*, eller *gyldighet*. Det finnes ulike former for validitet. *Ytre validitet* omhandler generalisering, eller overførbarhet av funnene i tid og rom (Johannessen et al., 2016), mens *indre validitet* omhandler hvorvidt metoden er egnet for å besvare problemstillingen, eller i hvilken grad CM-metoden reflekterer meninger og vurderinger av informantene (Rosas & Kane, 2012) Videre forteller *reliabiliteten* noe om hvorvidt resultatene er repeter- og reproduserbare, noe som er viktig med tanke på studiens pålitelighet (Pripp, 2018),

### 5.6.1 Problemstillingen

Problemstillingen legger føringer for valg av metode og teori. Den er med andre ord essensiell og styrende for hele oppgaven, samt avgjørende for et vellykket forskningsprosjekt. Det er derfor viktig at den er presist formulert, og at det kommer klart frem hva og hvem som skal studeres, og hva som er formålet (Johannessen et al., 2016). Problemstillingen i denne studien var; «*Hvilke faktorer mener ungdommer fra 3 kommuner på Østlandet er viktig for at aktive møteplasser i deres nærmiljø skal bli mye brukt? Og er det forskjeller mellom deres og planleggeres meninger?*» Her kommer det frem at ungdommer som potensielle brukere av aktive møteplasser og planleggere av slike plasser er de som skal studeres, og at bruken av aktive møteplasser er tema. Problemstillingen inneholder nøkkelbegrep som *aktiv møteplass*, *nærmiljø* og *faktorer* (ved de aktive møteplassene) som alle ble forklart i bakgrunnsdelen av oppgaven. Det ble ikke definert ytterligere hva som ligger i betydningen å bruke de aktive møteplassene «*mye*». Hvor ofte dette er kan oppfattes som noe diffust, og kan tenkes å kunne bidra til ulik oppfattelse av informantene, noe som kunne ha bidratt til skjevhet, og videre påvirke den indre validiteten. Det ble gjort en del søk i håp om å komme nærmere et svar på hvor ofte eller lenge man besøker en aktiv møteplass for å kunne si at man er der «*mye*». Det som ble funnet i litteraturen handlet mer om subjektive oppfatninger, eller objektive målinger av plassen gjennom observasjoner eller bruk av GIS, der man kun får svar på hvor mye



plassen er brukt, og ikke hvor mye hver enkelt person er der. Hvor ofte «mye» er, handler dermed om en relativ sammenligning av mye i forhold til lite. Det var fokussetningen «*I min kommune vil nærmiljøanlegget bli mye brukt hvis ...*» fra idémyldringen som ble førende for valg av problemstilling. Heller ikke i sammenheng med idémyldringen så man det nødvendig å forklare nærmere hva det lå i begrepet «mye» da de skulle fylle ut fokussetning eller besvare spørreskjemaer. Dette er årsakene til at det ble valgt å ikke definere dette begrepet inngående i selve oppgaven.

### 5.6.2 idémyldringen

Når det gjaldt det første steget i metoden med idémyldringen, var det 30 informanter som deltok. Ifølge Rosaas & Kane (2012) foreligger det store variasjoner med tanke på antall deltakere i denne delen av prosessen (mellom 20 og 649). De 30 informantene som deltok i idémyldringen var planleggere i EMO-kommunene, men forskerne sørget også for å få med utsagn fra ungdom gjennom å hente inn nedskrevne ideer som hadde fremkommet gjennom ungdomsmedvirkning i EMO-kommunene. Antallet her er uvisst, noe som selvfølgelig gjør det vanskelig å vurdere graden av representativitet for denne gruppen, men det at ungdommene har bidratt med utsagn styrker allikevel studiens indre validitet ved at studien blir mer representativ også for denne aldersgruppen ettersom deres meninger blir reflektert. Dersom ungdom ikke hadde deltatt ville studien reflektert voksne planleggeres ønsker for de unge, og ifølge Hagen et al., (2021) er det som planleggere anser som de unges ønsker og behov ikke nødvendigvis samstemt med hva som faktisk er deres preferanser. Utsagn fra idémyldringen kommer fra 10 ulike EMO-kommuner. Disse er både utkantkommuner, og kommuner med bystatus. At informanter fra så mang ulike kommuner har deltatt er noe som kan bidra til å styrke studiens ytre validitet og gjøre funnene gyldige ikke bare for Østlandet, men også for kommuner generelt i Norge. 99 utsagn ble til sist hentet ut fra idémyldringen, noe som er nært Rosaas & Kane (2012) sine utregninger av gjennomsnittlig antall utsagn ( $n=96.3$ ) basert på vurderinger fra 69 CM-studier. Et stort sett med utsagn er nødvendig for å representere interessefeltet (aktive møteplasser) tilstrekkelig (Rosaas & Kane, 2012).

I fokussetningen som ble benyttet til idémyldringen ble det spurt om hva som skal til for å bruke nærmiljøanlegget mye. Allikevel kan man også tenke seg at det kunne være nyttig å spørre hva som eventuelt bidrar til å *hindre* bruk av nærmiljøanlegget, i søken om å finne ut hva som bidrar til økt bruk. For eksempel forteller Van Hecke et al (2018) at ungdommer er i en fase i livet der de ikke nødvendigvis ønsker å være så mye sammen med yngre barn. En kan på bakgrunn av dette tenke seg at et nærmiljøanlegg der mange barn leker er med på å



forhindre at ungdommer bruker det. Det er derfor ikke utenkelig at dette ville vært tilfelle også for deltakerne i denne oppgaven, og noe som kan ha vært med og påvirke studiens indre validitet, altså i hvilken grad metoden reflekterer de unges meninger. I en helt kvalitativ studie der man for eksempel benyttet dybdeintervju ville man imidlertid kunne fått dypere innsyn i hva deltakerne mente om forhold som dette. Slike studier er for øvrig med i en annen del av SAM.

### 5.6.3 sorteringen av utsagn

Desto fler deltakere som gjør sortering, desto bedre blir reliabiliteten (Trochim, 1993). Det var 13 deltakere som gjorde sortering i dette prosjektet. Flere sorterere gir en bedre stressverdi, men dersom det er over 40 deltakere vil stressverdien ikke synke nevneverdig videre. Stressverdien i dette prosjektet var imidlertid 0.29, og dermed innenfor spennet på 0.17 og 0.34 som ble funnet basert på 69 studier (Rosas & Kane, 2012). Allikevel kan man ikke utelukke at flere deltakere til sortering av utsagn kunne ha bidratt til sorteringsresultater som var mer pålitelige (Rosas & Kane, 2012), noe som ville ha styrket reliabiliteten til studien.

### 5.6.4 Rangering av utsagn

Når det gjelder fordelingen av kjønn for antallet ungdommer som er inkludert i resultatene er dette 12 jenter og 8 gutter. Litteraturen viser at jenter og gutter kan ha ulike preferanser. For eksempel vises det til at flere gutter foretrekker sportslige fasiliteter, mens jenter oppgir at de er redde for å være på POS etter mørkets frembrudd. I tillegg viser også tidligere forskning at jenter er mer inaktive enn gutter, og mer opptatt av at den aktive møteplassen også er en sosial møteplass. På denne måten kunne et overtall av enten gutter eller jenter ha påvirket resultatet i den ene eller andre retningen. La oss si at de fleste som svarte var gutter, det betyr at funnene ville ha reflektert unge gutters meninger. Dette kunne ha påvirket den indre og ytre validiteten, og man ville i teorien endt opp med aktive møteplasser som muligens ikke var jentevennlige. Det at fordelingen av jenter (60%) og gutter (40%) i dette tilfellet er såpass jevn som her, bidrar til at en skjevhet i datamaterialet grunnet fordeling av kjønn imidlertid er mindre sannsynlig.

Det kom frem at ungdommene syntes 99 utsagn kunne bli for mye å rangere, det ble derfor laget spørreskjemaer med kun 33 utsagn i hvert spørreskjema slik at det skulle oppleves mer overkommelig å besvare spørreskjemaene. Å oppleve at spørreskjemaene er for omfattende kan bidra til at informantene forhaster seg når de skal besvare spørsmålene slik at resultatene ikke gjenspeiler de faktiske forhold. Tiltaket om å lage spørreskjema med 33 spørsmål er i

tråd med Johannessens (2016) anbefaling om å ikke ha langt mer enn 30 spørsmål. Dersom ungdommene måtte ha rangert 99 utsagn ville det vært større sannsynlighet for at de tok forhastede vurderinger, og det kunne bidratt til å redusere repeterbarheten. Dette tiltaket kan dermed tenkes og ha styrket reliabiliteten.

Rosaas & Kane (2012) påpeker at høyere antall deltakere som rangerer gir høyere reliabilitet. Det hadde av den grunn vært ønskelig og hatt med fler deltakere, men innenfor tidsfristen lot det seg imidlertid kun gjøre å få tak i 21 ungdomsdeltakere. Når det gjelder antall ungdommer (n=20) (og planleggere (n=21)) er det allikevel innenfor det Rosas & Kane (2012) anbefaler i forhold til metoden med minst 20 deltakere.

De voksne har brukt en større del av skalaen enn ungdommene. Dette kan man se av både klusterrapportene (Vedlegg 2 og 3) og figur 5. Punktene på den vertikale aksene som går fra verdien 2.50 til 4,25 på aksene til de voksne har mer ekstreme verdier enn punktene på aksene til ungdommene som ikke har noen punkter på nederste tredjedel av aksene. Selv om ungdommene fikk beskjed både muntlig og skriftlig om viktigheten av å bruke hele skalaen, kunne dette ha blitt presisert enda bedre. Dette kan være en form for skjevhet som kan ha bidratt til å svekke studiens indre validitet ettersom gruppene kan ha gitt vurderinger på ulik måte. Dersom ungdommene var nødt til å rangere noen klustere enda lavere kunne dette gitt mindre ulikhet mellom gruppene enn det som var reelt for de klustrene som var lavest ratet av de voksne. Når det er sagt er det også en mulighet at ungdommene faktisk opplevde utsagn som så viktige at vurderingene er reelle fordi de anså fler av klustrene som mer viktig i forhold til planleggerne.

## 6.0 Konklusjon

Studiens formål var å finne ut hva ungdommer på Østlandet mener er viktig for å skulle bruke aktive møteplasser mye. Videre var det et mål å finne ut om det er forskjeller mellom ungdommer og planleggeres preferanser når det gjelder bruk. Studien fant at selv om det i stor grad er de ulike aktivitetsmulighetene som gjør plassen til en aktiv møteplass, kan det se ut som at bruk av aktive møteplasser er avhengig av både fysiske og sosiale forhold. I tillegg til tilgjengelighet til den aktive møteplassen mener ungdommene i studien at sosiale forhold som inkludering, og det å ha noen å være med er av særlig betydning. Affordanscesteorien bidrar

også til å belyse hvordan venner eller andre sosiale forbindelser er blant de viktigste faktorene for ulike muligheter for deltakelse ved omgivelsene. Den aktive møteplassen bør med dette være godt tilrettelagt for at vennegjenger kan samles og henge der. Det er også helt essensielt at den aktive møteplassen ligger sentralt med god tilknytning til gang/sykkelvei og eventuelt stier for å skulle brukes mye. Den må være universelt utformet, både med tanke på adkomst, men også gjennomgående på den aktive møteplassen. Den skal også være gratis og åpen for alle.

Planleggerne i studien var enige med ungdommene i at sosiale forhold hadde mest å si for bruk av de aktive møteplassene. Når det gjaldt det fysiske aspektet med de ulike aktivitetsmulighetene viste resultatene at ungdommene anså disse som mer viktig enn hva planleggerne gjorde. Det kom frem i studien at faktorer som ungdommene mente var viktige for å skulle bruke aktive møteplasser mye, ikke alltid ble reflektert av planleggerne. For å skape aktive møteplasser som både er tidsriktige og som møter de unges behov må man la ungdom få delta med sine perspektiver i planleggingsprosessene, gjennom å skape en arena for reell ungdomsmedvirkning. Dette kan bidra til etablering av aktive møteplasser som fostrer fysisk aktivitet, mulighet for sosialt samspill, og som er inkluderende. Slike møteplasser vil være en viktig del av folkehelsearbeidet og i arbeidet med å utjevne sosiale ulikheter. Det viser videre at det bygde miljøet er av stor betydning for befolkningens helse, og at kunnskap om dette bør tas med videre i ulike planleggingsprosesser.

## 7.0 Referanser

- Adachi, P. J. & Willoughby, T. (2017). The link between playing video games and positive youth outcomes. *Child Development Perspectives*, 11 (3): 202-206.
- Aradi, R., Halvorsen Thorén, K. & Fjørtoft, I. (2016). The urban landscape as affordance for adolescents' everyday physical activity. *Landscape research*, 41 (5): 569-584. doi: 10.1080/01426397.2015.1077943.
- Arbeidsforskningsinstituttet. (2017). *Oppvekststedets betydning for barn og unge - Nabolaget som ressurs og utfordring*. AFI Rapport 02:2017. Oslo og Akershus: Arbeidsforskningsinstituttet.
- Atmodiwirjo, P. (2008). The use of urban public places in Jakarta for adolescents' hanging out. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 7 (2): 339-346.
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J. & Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10 (9): 996.
- Bakken, A. (2022). *Ungdata 2022. Nasjonale resultater*, ISSN 1893-9503 NOVA/OsloMet.
- Bang, L., Hartz, I., Furu, K., Odsbu, I., Handal, M., Suren, P., Torgersen, L. (2018). Folkehelse rapporten- Psykiske plager og lidelser hos barn og unge.
- Barchetta, L. & Chiodelli, F. (2018). The variety of urban green spaces and their diverse accessibility. Available from: % 0AThe variety of urban green spaces and their diverse accessibility% 0Awww. regionalstudies. org> wp-content> uploads, 7.
- Barstad, A. (2021). *Blir vi stadig mer ensomme?* : SSB. Tilgjengelig fra: <https://www.ssb.no/sosiale-forhold-og-kriminalitet/artikler-og-publikasjoner/blir-vi-stadig-mer-ensomme>.
- Barstad, A., Sandvik L. (2015). *Deltaking, støtte, tillit og tilhørighet*  
*En analyse av ulikhet i sosiale relasjoner*  
*med utgangspunkt i levekårsundersøkelsene*, IS-2387.
- Barton, H. & Grant, M. (2006). A health map for the local human habitat. *J R Soc Promot Health*, 126 (6): 252-253. doi: 10.1177/1466424006070466.

- Barton, H., Grant, M., Mitcham, C. & Tsourou, C. (2009). Healthy urban planning in European cities. *Health Promotion International*, 24 (suppl\_1): i91-i99. doi: 10.1093/heapro/dap059.
- Berg, v. d. A. E., Maas, J., Verheij, R. A. & Groenewegen, P. P. (2010). Green space as a buffer between stressful life events and health. *Social science & medicine (1982)*, 70 (8): 1203-1210.
- Bergem, R., Dahl, S.L., Olsen, G.M., Synnevåg, E.S. (2019). *Nærmiljø og lokalsamfunn for folkehelse*. Rapport – nr. 95/2019. Volda: Høgskulen i Volda.
- Blindeforbundet. (2022). *Krav til ledelinjer og ledesystemer*. Tilgjengelig fra: <https://www.blindeforbundet.no/universell-utforming/ledelinjer-og-ledesystemer>.
- Bouchard, C., Blair, S. N. & Haskell, W. L. (2012). *Physical activity and health: Human Kinetics*.
- Brattøy, S. C. S., Rosvoll, Å. & Eines, T. F. (2019). Hyppig bruk av sosiale medier kan gi ungdom psykiske utfordringer. *Sykepleien*, 107 (79774): 79774.
- Bøe, T. (2015). *Sosioøkonomisk status og barn og unges psykologiske utvikling: Familiestressmodellen og familieinvesteringsperspektivet*, IS-2412.
- Callaghan, A., McCombe, G., Harrold, A., McMeel, C., Mills, G., Moore-Cherry, N. & Cullen, W. (2021). The impact of green spaces on mental health in urban settings: a scoping review. *Journal of Mental Health*, 30 (2): 179-193.
- Carlsen, K. C. L., Staff, A., Arnesen, H. & Oslo, u. (2014). *Forskningshåndboken : fra idé til publikasjon*. 6. utg. utg. Oslo: Oslo universitetssykehus i samarbeid med Haukeland universitetssykehus.
- Clark, C. & Uzzell, D. L. (2006). The socio-environmental affordances of adolescents' environments. *Children and their environments: Learning, using and designing spaces*: 176-108.
- Concept Systems Inc. (2017). *he Concept System ® Global Max™Software Guide*. Tilgjengelig fra: <https://www.conceptsystems.com/content/uploads/2015/09/CS-Global-Max-Software-Guide.pdf>.
- Cosco, N. G., Moore, R. C. & Smith, W. R. (2014). Childcare outdoor renovation as a built environment health promotion strategy: evaluating the preventing obesity by design intervention. *American Journal of Health Promotion*, 28 (3\_suppl): S27-S32.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. 4th utg. Boston, Mass: Pearson.

- Dahlberg, A., Borgström, S., Rautenberg, M. & Sluimer, N. (2022). A nearby park or forest can become Mount Everest. Access to urban green areas by people in wheelchair from an environmental justice perspective: a stockholm case. I: *Whose Green City? Contested Urban Green Spaces and Environmental Justice in Northern Europe*, s. 19-40: Springer.
- Derr, V. & Tarantini, E. (2016). "Because we are all people": outcomes and reflections from young people's participation in the planning and design of child-friendly public spaces. *Local environment*, 21 (12): 1534-1556. doi: 10.1080/13549839.2016.1145643.
- Dias, A., Gaya, A., Brand, C., Pizarro, A., Fochesatto, C., Mendes, T., Mota, J., Santos, M. M. & Gaya, A. (2019). Distance from home to the nearest park and the use of the parks for physical activity: the mediator role of road safety perception in adolescents. *Public health*, 168: 9-16.
- Duzenli, T., Bayramoglu, E. & Ozbilen, A. (2010). Needs and preferences of adolescents in open urban spaces. *Scientific Research and Essays*, 5 (2): 201-16.
- Egli, V., Villanueva, K., Donnellan, N., Mackay, L., Forsyth, E., Zinn, C., Kytta, M. & Smith, M. (2020). Understanding children's neighbourhood destinations: presenting the Kids-PoND framework. *Children's geographies*, 18 (4): 420-434. doi: 10.1080/14733285.2019.1646889.
- Engemann, K., Pedersen, C. B., Arge, L., Tsirogiannis, C., Mortensen, P. B. & Svenning, J.-C. (2019). Residential green space in childhood is associated with lower risk of psychiatric disorders from adolescence into adulthood. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116 (11): 5188-5193. doi: doi:10.1073/pnas.1807504116.
- Evensen, K. H. & Raanaas, R. K. (2018). Helsefremmende nærmiljøutvikling gjennom medvirkning –erfaringer fra Akershus. *kartogplan.no*, 78: 161–173.
- FHI. (2019). *Ti store folkehelseutfordringer i Norge.Hva sier analyse av sykdomsbyrde? .* Tilgjengelig fra: <https://www.fhi.no/globalassets/dokumenterfiler/rapporter/2019/ti-store-folkehelseutfordringer-notat-2019.pdf>.
- FHI. (2020). Sosialt bærekraftige lokalsamfunn.
- FHI. (2021a). *Indikatorer for ikke smittsomme sykdommer (NCD)*
- Fysisk inaktivitet - ungdom (indikator 6)*. Tilgjengelig fra: <https://www.fhi.no/nettpub/ncd/sammendrag/oversikt-indikatorer2/>.
- FHI. (2021b). Kommunen kan legge til rette for mer fysisk aktivitet.
- FHI. (2023). *Indikatorer for ikke smittsomme sykdommer (NCD)-hovedpunkt* (lest 16.11.2017).

- Floyd, M. F. P., Bocarro, J. N. P., Smith, W. R. P., Baran, P. K. P., Moore, R. C. M. C. P., Cosco, N. G. P., Edwards, M. B. P., Suau, L. J. P. & Fang, K. M. P. A. (2011). Park-Based Physical Activity Among Children and Adolescents. *Am J Prev Med*, 41 (3): 258-265. doi: 10.1016/j.amepre.2011.04.013.
- FN-sambandet. (2022). *Bærekraftige byer og lokalsamfunn, delmål til mål*. Tilgjengelig fra: <https://www.fn.no/om-fn/fns-baerekraftsmaal/baerekraftige-byer-og-lokalsamfunn>.
- Folkehelseloven. (2012). *Lov om folkehelsearbeid*: LOVDATA.
- Fongar, C., Aamodt, G., Randrup, T. B. & Solfjeld, I. (2019). Does perceived green space quality matter? Linking Norwegian adult perspectives on perceived quality to motivation and frequency of visits. *International journal of environmental research and public health*, 16 (13): 2327.
- Francis, J., Giles-Corti, B., Wood, L. & Knuiman, M. (2012). Creating sense of community: The role of public space. *Journal of environmental psychology*, 32 (4): 401-409.
- Frank, K. I. (2006). The potential of youth participation in planning. *Journal of Planning Literature*, 20 (4): 351-371.
- Førerortforskriften. (2004). *Forskrift om førerort m.m.* . Tilgjengelig fra: <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2004-01-19-298> (lest 21.10.2021).
- Gallerani, D. G. M. P. H., Besenyi, G. M. M. P. H., PhD, Wilhelm Stanis, S. A. P. & Kaczynski, A. T. P. (2017). “We actually care and we want to make the parks better”: A qualitative study of youth experiences and perceptions after conducting park audits. *Prev Med*, 95: S109-S114. doi: 10.1016/j.yjmed.2016.08.043.
- Gibson, J. J. (2015). *The ecological approach to visual perception*. Classic edition. utg. Psychology Press classic editions. New York, Hove, England: Psychology Press.
- Gies, E. (2006). The health benefits of parks. *The Trust for Public Land*: 1-24.
- Grahn, P. & Stigsdotter, U. K. (2010). The relation between perceived sensory dimensions of urban green space and stress restoration. *Landscape and urban planning*, 94 (3-4): 264-275.
- Grow, M., Saelens, H., Kerr, B.E., Durant, J., Nefertiti H., & Norman, S., G., James F. (2008). Where Are Youth Active? Roles of Proximity, Active Transport, and Built Environment. *Med Sci Sports Exerc*, 40 (12): 2071-2079. doi: 10.1249/MSS.0b013e3181817baa.
- Gulbrandsen, C. (2021). *Ny rapport viser at vi bør tenke nytt for å bekjempe det store frafallet i videregående skole*. OsloMet. Tilgjengelig fra:



- <https://www.oslomet.no/forskning/forskningsnyheter/tenke-nytt-om-frafall> (lest 08.16.2021).
- Hagen, A. L., Andersen, B., Brattbakk, I., Ascher, B. E. & Dahlgren, K. (2016). Ungdoms bruk av uterom, parker og plasser-forprosjekt.
- Hagen, A. L., Hagen, A. L. & Andersen, B. (2021). *Ung medvirkning : kreativitet og konflikt i planlegging*, 9788202748876. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Hart, R. A. & Unicef. (1992). *Children's participation : from tokenism to citizenship*. Innocenti essays, b. 4. Florence: UNICEF.
- Hart, R. A. (2013). *Children's participation: The theory and practice of involving young citizens in community development and environmental care*: Routledge.
- Hartig, T., Mitchell, R., De Vries, S. & Frumkin, H. (2014). Nature and health. *Annual review of public health*, 35: 207-228.
- Heft, H. (2010). Affordances and the perception of landscape. *Innovative approaches to researching landscape and health*: 9-32.
- Helsedirektoratet. (2014). *Nasjonale anbefalinger-Fysisk aktivitet og stillesitting – 13-17 år*. Tilgjengelig fra: <https://www.helsenorge.no/globalassets/dokumenter/nasjonale-anbefalinger-13-17.pdf>.
- Helsedirektoratet. (2014-2015). *Fysisk aktivitet og sedat tid blant voksne og eldre i Norge - nasjonal kartlegging*.
- Helsedirektoratet. (2015). *Trivsel i skolen*, IS-2345.
- Helsedirektoratet. (2018a). *Folkehelse og bærekraftig samfunnsutvikling- Helsedirektoratets innspill til videreutvikling av folkehelsepolitikken*. IS-2748: Helsedirektoratet.
- Helsedirektoratet. (2018b). *Ti tiltak for å redusere sykdomsbyrden og bedre folkehelsen*.
- Helsedirektoratet. (2019). *Fysisk aktivitet i forebygging og behandling*: Helsedirektoratet. Tilgjengelig fra: <https://www.helsedirektoratet.no/faglige-rad/fysisk-aktivitet-i-forebygging-og-behandling> (lest 04.29.2019).
- Helsedirektoratet. (2021a). *oppvekst og helse*: Helsedirektoratet. Tilgjengelig fra: <https://www.helsedirektoratet.no/rapporter/sektorrapport-om-folkehelse/oppvekst/oppvekst-og-helse>.
- Helsedirektoratet. (2021b). *Sektorrapport om folkehelse 2021*. Tilgjengelig fra: <https://www.helsedirektoratet.no/rapporter/sektorrapport-om-folkehelse/trygge-og-helsefremmende-miljoer/universell-utforming-og-tilgjengelighet>.



- Helsedirektoratet. (2022). *Nye råd om fysisk aktivitet og stillesitting – hvert eneste minutt teller*. Tilgjengelig fra: <https://www.helsedirektoratet.no/nyheter/nye-rad-om-fysisk-aktivitet-og-stillesitting--hvert-eneste-minutt-teller> (lest 09.05.2022).
- Höglhammer, A., Muhar, A., Stokowski, P., Schauppenlehner, T. & Eder, R. (2018). Factors affecting adolescents' use of urban public spaces in their leisure time: an exploratory study from the city of Vienna. *Local Environment*, 23 (8): 814-829.
- Høstmark, C. B. (2020). -Viktig å etablere gode vaner for fysisk aktivitet tidlig. Tilgjengelig fra: <https://www.fysioterapeuten.no/fysisk-aktivitet-i-skolen-mette-stavnsbo/viktig-a-etablere-gode-vaner-for-fysisk-aktivitet-tidlig/128577> (lest 13.11.2020).
- Jian, I. Y., Luo, J. & Chan, E. H. (2020). Spatial justice in public open space planning: Accessibility and inclusivity. *Habitat International*, 97: 102122.
- Johannessen, A., Christoffersen, L. & Tufte, P. A. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. 5. utg. utg. Oslo: Abstrakt.
- Johannessen, A., Christoffersen, L. & Tufte, P. A. (2019). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. 5. utgave. utg. Oslo: Abstrakt forlag.
- Kaplan, S. (1995). The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework. *Journal of environmental psychology*, 15 (3): 169-182. doi: 10.1016/0272-4944(95)90001-2.
- Katcher, A. H. & Beck, A. M. (1987). Health and Caring for Living Things. *Anthrozoös*, 1 (3): 175-183. doi: 10.2752/089279388787058461.
- Kaźmierczak, A. (2013). The contribution of local parks to neighbourhood social ties. *Landscape and urban planning*, 109 (1): 31-44.
- Keles, B., McCrae, N. & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25 (1): 79-93.
- Kiland, C., Hallås, B.O., Børrestrand, L.A., Beinert, C. & N.C. Øverby. (2015). *Evaluering av kompetanseprogrammet «Folkehelse og nærmiljøkvaliteter» i fem fylker.*: Universitetet i Agder og Høgskolen i Bergen. .
- Kirby, J., Levin, K. A. & Inchley, J. (2013). Socio-environmental influences on physical activity among young people: a qualitative study. *Health Education Research*, 28 (6): 954-969. doi: 10.1093/her/cyt085.
- Klepeis, N. E., Nelson, W. C., Ott, W. R., Robinson, J. P., Tsang, A. M., Switzer, P., Behar, J. V., Hern, S. C. & Engelmann, W. H. (2001). The National Human Activity Pattern Survey (NHAPS): a resource for assessing exposure to environmental pollutants.

- Journal of Exposure Science & Environmental Epidemiology*, 11 (3): 231-252. doi: 10.1038/sj.jea.7500165.
- Klinker, C. D., Schipperijn, J., Kerr, J., Ersbøll, A. K. & Troelsen, J. (2014). Context-Specific Outdoor Time and Physical Activity among School-Children Across Gender and Age: Using Accelerometers and GPS to Advance Methods. *Front Public Health*, 2: 20-20. doi: 10.3389/fpubh.2014.00020.
- Kommunaldepartementet. (2021). *Veileder om barn og unge i plan og byggesak*: Regjeringen. Tilgjengelig fra: [https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/veileder-om-barn-og-unge-i-plan-og-byggesak2/id2884442/?q=medvirkning&ch=2#match\\_0](https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/veileder-om-barn-og-unge-i-plan-og-byggesak2/id2884442/?q=medvirkning&ch=2#match_0) (lest 05.11.2021).
- Kudva, N. & Driskell, D. (2009). Creating Space for Participation: The Role of Organizational Practice in Structuring Youth Participation. *Community development (Columbus, Ohio)*, 40 (4): 367-380. doi: 10.1080/15575330903279705.
- kulturdepartementet. (2012). *veileder - Universell utforming av idretts- og nærmiljøanlegg*. kulturdepartementet. Oslo.
- Kulturdepartementet. (2021). *Bestemmelser om tilskudd til anlegg for idrett og fysisk aktivitet - 2021*, Publikasjonskode: V-0732 B.
- Kytta, M. (2003). Children in Outdoor Contexts. Affordances and Independent Mobility in the Assessment of Environmental Child Friendliness. 121.
- Law-insider. (2022). *public open space definition*: lawinsider.com. Tilgjengelig fra: <https://www.lawinsider.com/dictionary/public-open-space>.
- Lee, S., Yoo, C., Ha, J. & Seo, J. (2018). Are perceived neighbourhood built environments associated with social capital? Evidence from the 2012 Seoul survey in South Korea. *International Journal of Urban Sciences*, 22 (3): 349-365.
- Lindberg, M. & Schipperijn, J. (2015). Active use of urban park facilities – Expectations versus reality. *Urban forestry & urban greening*, 14 (4): 909-918. doi: 10.1016/j.ufug.2015.08.007.
- Linnerud, C. N. D. (2012). *Utendørs aktivitetsområder for dansing med hovedvekt på breakdanse, -ulike dekktyper* Universitetet for miljø og biovitenskap. Tilgjengelig fra: <https://www.godeidrettsanlegg.no/sites/default/files/bilder/Utend%C3%B8rs%20breakdance%20-%20Linnerud.pdf> (lest 15.05.2012).
- Loukaitou-Sideris, A. (2021). Smart Playgrounds? Using Smart and Interactive Technologies to Combat Playground Underutilization. *Built Environment*, 47 (2): 243-263.

- Luis, S. & Richard, R. (2020). Screen Time and Youth Health Issues: A Literature Review. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 35 (1): 1-26.
- Maller, C., Townsend, M., Pryor, A., Brown, P. & St Leger, L. (2005). Healthy nature healthy people: 'contact with nature' as an upstream health promotion intervention for populations. *Health Promotion International*, 21 (1): 45-54. doi: 10.1093/heapro/dai032.
- Malterud, K. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder for medisin og helsefag*. 4. utg. utg. Oslo: Universitetsforl.
- Medietilsynet. (2020). *Barn og medier 2020- Gaming og pengebruk i dataspill*: Medietilsynet.
- Mehta, V. (2014). Evaluating Public Space. *Journal of urban design*, 19 (1): 53-88. doi: 10.1080/13574809.2013.854698.
- Meld. St. 19 (2018-2019). *Folkehelsemeldinga: Gode liv i eit trygt samfunn*: Helse- og omsorgsdepartementet. Tilgjengelig fra: <https://www.regjeringen.no/contentassets/84138eb559e94660bb84158f2e62a77d/nno/pdfs/stm201820190019000dddpdfs.pdf>.
- Meld.St.13. ( 2018-2019). *Muligheter for alle Fordeling og sosial bærekraft*. Det kongelige finansdepartement.
- moderniseringsdepartementet, K. o. (2021). *Universell utforming i planlegging*.
- Muraas, R. H. (2022). *Betydning av endring i fysiske omgivelser i nærmiljø: et scoping review*. Masteroppgave. NMBU.
- Maas, J., van Dillen, S. M. E., Verheij, R. A. & Groenewegen, P. P. (2009). Social contacts as a possible mechanism behind the relation between green space and health. *Health Place*, 15 (2): 586-595. doi: 10.1016/j.healthplace.2008.09.006.
- Naidoo, J. & Wills, J. (2016). *Foundations for health promotion*. 4th ed. utg. Health promotion foundations for practice. Amsterdam: Elsevier.
- NMBU. (2022). *Retningslinje for helse, miljø og sikkerhet ved feltarbeid, feltkurs og ekskursjoner*: Norges miljø-ogbiovitenskapelige universitet. Tilgjengelig fra: <https://cp.compendia.no/nmbu/hms-handbok/118546#openstep=118562>.
- NMBU. (u.å). *CO-CREATING PUBLIC HEALTH*. Tilgjengelig fra: <https://www.nmbu.no/prosjekter/node/43867> (lest 29.09.22).
- Nordbø, E. C. A., Raanaas, R. K., Nordh, H. & Aamodt, G. (2019). Neighborhood green spaces, facilities and population density as predictors of activity participation among 8-year-olds: a cross-sectional GIS study based on the Norwegian mother and child cohort study. *BMC Public Health*, 19 (1): 1426-1426. doi: 10.1186/s12889-019-7795-9.

- Nystad, W. (2022). *Fysisk aktivitet i Norge*. Tilgjengelig fra:  
<https://www.fhi.no/nettpub/hin/levevaner/fysisk-aktivitet/> (lest 30.06.2014).
- Ommundsen, Y. & Samdal, O. (2008). *Tiltak for økt fysisk aktivitet blant barn og ungdom : en systematisk litteraturgjennomgang med utgangspunkt i oversiktsstudier og et utvalg nyere enkeltstudier*. Oslo: Helsedirektoratet.
- Paquet, C., Orschulok, T. P., Coffee, N. T., Howard, N. J., Hugo, G., Taylor, A. W., Adams, R. J. & Daniel, M. (2013). Are accessibility and characteristics of public open spaces associated with a better cardiometabolic health? *Landscape and urban planning*, 118: 70-78. doi: 10.1016/j.landurbplan.2012.11.011.
- PBL. (2008). *Lov om planlegging og byggesaksbehandling*. Tilgjengelig fra:  
<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2008-06-27-71> (lest 27.06.2008).
- PBL. (2009). *Lov om planlegging og byggesaksbehandling: Kommunal- og distriktsdepartementet*.
- Plane, J. & Klodawsky, F. (2013). Neighbourhood amenities and health: Examining the significance of a local park. *Social Science & Medicine*, 99: 1-8.
- Pripp, A. H. (2018). Validitet. *Tidsskrift for den Norske Lægeforening*. doi: 10.4045/tidsskr.18.0398.
- Rehrer, N. J., Freeman, C., Cassidy, T., Waters, D. L., Barclay, G. E. & Wilson, N. (2011). Through the eyes of young people: Favourite places for physical activity. *Scandinavian Journal of Public Health*, 39 (5): 492-500. doi: 10.1177/1403494811401478.
- Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Levine, A. & Boyd, R. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138 (5).
- Richardson, E. A., Pearce, J., Mitchell, R. & Kingham, S. (2013). Role of physical activity in the relationship between urban green space and health. *Public Health*, 127 (4): 318-324. doi: 10.1016/j.puhe.2013.01.004.
- Rietveld, E. & Kiverstein, J. (2014). A rich landscape of affordances. *Ecological psychology*, 26 (4): 325-352.
- Risova, K. & Madajova, M. S. (2020). Gender differences in a walking environment safety perception: A case study in a small town of Banská Bystrica (Slovakia). *Journal of transport geography*, 85: 102723-8. doi: 10.1016/j.jtrangeo.2020.102723.
- Roemmich, J. N., Johnson, L., Oberg, G., Beeler, J. E. & Ufholz, K. E. (2018). Youth and Adult Visitation and Physical Activity Intensity at Rural and Urban Parks. *Int J Environ Res Public Health*, 15 (8): 1760. doi: 10.3390/ijerph15081760.

- Rogstad, J., Bjørnset, M. (2021). *Unge i flyt. om et livsmestringsprogram for ungdom på 10. trinn*, ISSN 1893-9503.
- Rosas, S. R. & Kane, M. (2012). Quality and rigor of the concept mapping methodology: A pooled study analysis. *Evaluation and program planning*, 35 (2): 236-245. doi: 10.1016/j.evalprogplan.2011.10.003.
- Raanaas, R. K., Bjøntegaard, H. Ø. & Shaw, L. (2018). A Scoping Review of Participatory Action Research to Promote Mental Health and Resilience in Youth and Adolescents. *Adolescent research review*, 5 (2): 137-152. doi: 10.1007/s40894-018-0097-0.
- Sallis, J. F., Floyd, M. F., Rodriguez, D. A. & Saelens, B. E. (2012). Role of Built Environments in Physical Activity, Obesity, and Cardiovascular Disease. *Circulation*, 125 (5): 729-737. doi: 10.1161/CIRCULATIONAHA.110.969022.
- Schmidt, T., Kerr, J. & Schipperijn, J. (2019). Associations between neighborhood open space features and walking and social interaction in older adults—a mixed methods study. *Geriatrics*, 4 (3): 41.
- Seeland, K. & Nicolè, S. (2006). Public green space and disabled users. *Urban forestry & urban greening*, 5 (1): 29-34. doi: 10.1016/j.ufug.2006.03.001.
- Shier, H. (2001). Pathways to participation: openings, opportunities and obligations. *Children & society*, 15 (2): 107-117. doi: 10.1002/chi.617.
- Smith, A. L., Troped, P. J., McDonough, M. H. & DeFreese, J. (2015). Youth perceptions of how neighborhood physical environment and peers affect physical activity: a focus group study. *International journal of behavioral nutrition and physical activity*, 12: 1-9.
- Smith, M., Hosking, J., Woodward, A., Witten, K., MacMillan, A., Field, A., Baas, P. & Mackie, H. (2017). Systematic literature review of built environment effects on physical activity and active transport - an update and new findings on health equity. *Int J Behav Nutr Phys Act*, 14 (1): 158-158. doi: 10.1186/s12966-017-0613-9.
- SSB. (2022). *Befolkning*: Statistisk sentralbyrå. Tilgjengelig fra: <https://www.ssb.no/befolkning/folketall/statistikk/befolkning> (lest 08.22.2022).
- St.meld. nr. 19 (2018-2019). *Folkehelsemeldinga — Gode liv i eit trygt samfunn*. Oslo: Helse- og omsorgsdepartementet.
- St.meld.nr.16 (1979-1980). *Bedre nærmiljøer*. Miljøverndepartementet.
- Standler, K. (2014). Open Spaces for Young People—Teens\_Open\_Space. *NEW ARCH-INTERNATIONAL JOURNAL OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE*, 1 (1): 01-06.
- Steene -Johannessen, J., Anderssen, S., Bratteteig, M., Mass Dalhaug, E., Andersen, I.D., Klomsten Andersen, O., Kolle, E., Ekelund, U., Dalene, K.E. (2018). *Nasjonalt*

*overvåkingssystem for fysisk aktivitet og fysisk form -Kartlegging av fysisk aktivitet, sedat tid og fysisk form blant barn og unge 2018 (ungKan3).*

Steinsbekk, S. (2021, 2020-25-08). «Likes» og kommentarer fører til dårligere selvbilde.

*Aftenposten*. Tilgjengelig fra: <https://www.aftenposten.no/viten/i/2GRjgv/likes-og-kommentarer-foerer-til-daarligere-selvbilde>.

Stänicke, L. I. (u.å). *Ungdomstid, kroppen og selvet*: rådet for psykisk helse. Tilgjengelig fra:

<https://psykiskhelse.no/psykiskoppvekst/psykens-byggesteiner/ungdomstid-kroppen-og-selvet/#heading5>.

Suren, P., Totland, T.H., Bergh, I.H., Methi, F., Torheim, L. E., Bransæter, A. L., Abel, M. H., Bruun, T., Holvik, K., Lund, M., Solberg, S.L., Bye, E. K., Stene, L. C. M., Nystad, W., Ohm, E. (2014). *Folkehelse rapporten- Barn og unges fysiske helse*: Folkehelseinstituttet.

Totland, T. H. (2022). *Barn og unges fysiske helse*. Tilgjengelig fra:

<https://www.fhi.no/nettpub/hin/grupper/barn-fysisk-helse/#om-fysisk-helse-hos-barn-og-unge> (lest 07.10. 2014).

Trochim, W. M. (1989). An introduction to concept mapping for planning and evaluation.

*Evaluation and program planning*, 12 (1): 1-16.

Trochim, W. M. (1993). The reliability of concept mapping. *annual conference of the American Evaluation Association* (Vol. 6).

Trochim, W. M. & McLinden, D. (2017). Introduction to a special issue on concept mapping.

*Evaluation and program planning*, 60: 166-175. doi: 10.1016/j.evalprogplan.2016.10.006.

Tverga. (u.å). *En morsom omvei - om prosjektet*: Tverga. Tilgjengelig fra:

<https://tverga.no/veileder/en-morsom-omvei/om-prosjektet/> (lest 29.10.22).

Twenge, J. M., Spitzberg, B. H. & Campbell, W. K. (2019). Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness. *Journal of social and personal relationships*, 36 (6): 1892-1913. doi: 10.1177/0265407519836170.

Van Hecke, L., Deforche, B., Van Dyck, D., De Bourdeaudhuij, I., Veitch, J. & Van Cauwenberg, J. (2016). Social and physical environmental factors influencing adolescents' physical activity in urban public open spaces: A qualitative study using walk-along interviews. *PloS one*, 11 (5): e0155686.

Van Hecke, L., Ghekiere, A., Veitch, J., Van Dyck, D., Van Cauwenberg, J., Clarys, P. & Deforche, B. (2018a). Public open space characteristics influencing adolescents' use and



- physical activity: A systematic literature review of qualitative and quantitative studies. *Health Place*, 51: 158-173. doi: 10.1016/j.healthplace.2018.03.008.
- Van Hecke, L., Verhoeven, H., Clarys, P., Van Dyck, D., Van de Weghe, N., Baert, T., Deforche, B. & Van Cauwenberg, J. (2018b). Factors related with public open space use among adolescents: a study using GPS and accelerometers. *International journal of health geographics*, 17: 1-16.
- Veitch, J., Ball, K., Crawford, D., Abbott, G. R. & Salmon, J. (2012). Park improvements and park activity: a natural experiment. *American journal of preventive medicine*, 42 (6): 616-619.
- Veitch, J., Carver, A., Hume, C., Crawford, D., Timperio, A., Ball, K. & Salmon, J. (2014). Are independent mobility and territorial range associated with park visitation among youth? *International journal of behavioral nutrition and physical activity*, 11 (1): 1-6.
- Veitch, J., Salmon, J., Deforche, B., Ghekiere, A., Van Cauwenberg, J., Bangay, S. & Timperio, A. (2017). Park attributes that encourage park visitation among adolescents: A conjoint analysis. *Landscape and urban planning*, 161: 52-58. doi: 10.1016/j.landurbplan.2016.12.004.
- Veitch, J., Flowers, E., Ball, K., Deforche, B. & Timperio, A. (2020). Designing parks for older adults: A qualitative study using walk-along interviews. *Urban Forestry & Urban Greening*, 54: 126768.
- Whitehead, M., Dahlgren, G. Author, Year, Title, Report number (Her skriver du inn hele serieopplysningen), Institution, URL. (2009). *Begreper og prinsipper for å utjevne sosiale ulikheter i helse* IS-1665: Helsedirektoratet.
- WHO. (1986). *Ottawa charter for health promotion, 1986*: World Health Organization. Regional Office for Europe.
- WHO. (2020). *WHO -Guidelines on physical activity and sedentary behaviour: at a glance*.
- WHO. (2022a). *Global status report on physical activity 2022*: WHO.
- WHO. (2022b). Noncommunicable diseases.
- WHO. (2022c). *Physical activity*. Tilgjengelig fra: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity> (lest 05.10.2022).
- Xie, J., Luo, S., Furuya, K. & Sun, D. (2020). Urban parks as green buffers during the COVID-19 pandemic. *Sustainability*, 12 (17): 6751.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37 (5): 355-372.

- Zhang, J., Yu, Z., Zhao, B., Sun, R. & Vejre, H. (2020). Links between green space and public health: a bibliometric review of global research trends and future prospects from 1901 to 2019. *Environ. Res. Lett*, 15 (6): 63001. doi: 10.1088/1748-9326/ab7f64.
- Zhang, R., Wulff, H., Duan, Y. & Wagner, P. (2019). Associations between the physical environment and park-based physical activity: A systematic review. *J Sport Health Sci*, 8 (5): 412-421. doi: 10.1016/j.jshs.2018.11.002.
- Zordan, M., Talamini, G. & Villani, C. (2019). The association between ground floor features and public open space face-to-face interactions: Evidence from Nantou Village, Shenzhen. *International journal of environmental research and public health*, 16 (24): 4934.
- Aadland, E. (2011). *Og eg ser på deg- : vitenskapsteori i helse- og sosialfag*. 3. utg. utg. Oslo: Universitetsforl.



# Vedlegg

## Vedlegg 1: Alle utsagn fra idémyldring og brukervedvirkning

1	Det er masse farger rundt området som gjør det tiltrekkende
2	Det er en fin plass å bade
3	At det er trygt og du kjenner de fleste
4	Det er en aktivitet vi kan gjøre sammen
5	Det er parcourløype der
6	Det er et eget rom med aldersgrense og kode for å komme inn
7	Det er parklabyrinth der
8	Det er frodig
9	Det er lang sykkelbane
10	Det er løpebane sommer og vinter
11	Det er kino der
12	Det er hyggelig å ta med familien dit
13	Det er klatreparkanlegg
14	Det er et stille og rolig sted der
15	Det er kule sitteplasser
16	Det er skatepark
17	Det er et sted å sitte i fred
18	Det er underlag som ikke blir gjørmete
19	Det er instruksjonsplakater til treningsøvelser
20	Det er et høytaleranlegg med musikk der eller mulighet for musikkavspilling
21	Det er et anlegg som det ikke er kø for å måtte bruke
22	Det vedlikeholdes ved å reparere utstyr som blir slitt/ødelagt før det ikke kan brukes
23	Det er et anlegg som det kan drives variert aktivitet på
24	Anlegget vedlikeholdes og ryddes jevnlig
25	Vi får med oss representanter fra minoritetsgrupper i planleggingen og medvirkningsprosessen
26	Det er trygt å komme seg dit
27	Det tilrettelegges for kulturelle aktiviteter
28	Et fint sted å ta en pause, som del av turen og i hverdagen
29	At man kan overnatte der
30	At anlegget er oversiktlig, at en ser de en er sammen med og andre
31	At man har muligheter for konkurranseelementer (eksempel: en klokken du kan tappe på i start og slutt)
32	Man fjerner gjerder og stengsler rundt området

33	Det er rom for kreativitet og ulike måter å løse aktivitetene på
34	Lav terskel, og utfordringer på ulikt nivå på de aktivitetene som er der som gir en mestringsfølelse
35	Det er kontinuerlig kommunikasjon og markedsføring gjennom bilder av anlegget
36	Færre elementer, men med god kvalitet (god utforming / materialvalg) fremfor kvantitet
37	Har en utforming som gjør at en kan drifte anlegget så billig og lett som mulig
38	Samarbeid med skolen eller skolekontoret om bruk av anlegget
39	Det er tilrettelagt for WiFi
40	Hvis man kan arrangere noen sosiale sammenkomster
41	God informasjon tilpasset hver enkelt brukergruppe som facebookside tilpasset ungdom
42	Anlegget er universelt utformet så tilgjengeliggjør vi det for alle aldre og funksjonsnivåer
43	Anlegget gir mulighet for gode møteplasser ved å involvere barn og unge
44	Vi har et navn eller ordspill på nærmiljøanlegget som skaper nysgjerrighet utover kommunens grenser
45	Vi har lokale ildsjeler som er med i prosessen og forankring i et sterkt lokalt engasjement
46	Det er reell medvirkning i planleggingen fra ulike grupper i nærmiljøet
47	Brukerne får eierskap til anlegget og dermed bidrar til vedlikeholdet
48	Anlegget stimulerer flere sanser
49	Vennegjenger kan samles og henge der
50	Anlegget legger til rette for møteplasser på tvers av generasjoner
51	Lokalbefolkningen vet om det
52	Hvis anlegget har tilhørighet i det lokale kunstmiljøet
53	Hvis anlegget bygger på lokal identitet og tar hensyn til lokale behov
54	Hvis det er kunst i anlegget
55	Anlegget innbyr til å både kunne gå dit alene, og for å treffe andre
56	Anlegget både gir rom for både aktivitet og hvile
57	Å bruke det ikke koster penger
58	Det kan brukes hele året
59	Det trigger nysgjerrigheten og overrasker med nye oppdagelser
60	Det ligger i tilknytning til andre kultur- og fritidstilbud
61	Det er parkering i nærheten for alle typer fremkomstmidler
62	Det er mulig å låne utstyr
63	Det er temporære (midlertidige) installasjoner
64	Det er grill/bål plass der
65	Det er en plan for videreutvikling
66	Det er en scene der
67	Det blir noe nytt og spennende som supplerer eksisterende tilbud

68	Det er soner som er tilrettelagt for ulikt tempo og puls
69	Det er toaletter der
70	Området er tilpasset slik at ulike grupper (av ulike størrelser) har plass der
71	Vi bruker naturelementer som allerede er på stedet, og kombinerer med nye elementer
72	Ulike grupper har tilsyn og ansvar for ulike aktivitetsområder
73	Det allerede er folk som bruker området, så er det lettere at det kommer flere
74	Vi har en informasjonskanal for varsling om aktiviteter som skjer i anlegget
75	Det er tilbud til både små og store søsken
76	Det ligger sentralt i forhold til kollektivtransport
77	Det engasjerer til dugnad i planleggingen og gjennomføringen
78	Vi kan game der
79	Anlegget er være godt skjermet fra trafikk
80	Anlegget er lokalisert på et sted hvor det tilgjengelig for både lokalbefolkninga og gjennomreisende
81	Det er elementer av vann i anlegget
82	Det er god belysning i området
83	Det er ulike designelementer for ulike aldersgrupper
84	Det må være god infrastruktur for at alle skal kunne komme seg til/fra området
85	Anlegget ligger sentralt i nærmiljøet
86	Tydlig skilting som gjør det mulig for de som ikke er lokalkjent å komme seg dit
87	Sosiale medier brukes for å markedsføre anlegget, og ordet spres for å få flere til å bruke anlegget
88	Det skal være aktivitet som utfordrer hodet
89	Anlegget ha noe å tilby uansett kjønn
90	Det er tak eller designelementer som beskytter mot vær og vind
91	Tilrettelegges for hyggelige sitteplasser og hengeplasser
92	Elementer som er så fleksible at de kan brukes på flere måter og av flere målgrupper samtidig
93	Være noe ekstraordinært i nærmiljøet (en wow-faktor) som frembringer smil og glede hos brukerne
94	Anlegget er utformet på en måte som gjør det mulig å se og å bli sett for å inspirere hverandre
95	Det er et inkluderende anlegg der alle skal føle at de har like stor rett til å være
96	Det er mulighet å finne seg en matbit rett i nærheten av anlegget
97	Det er en gressplen som folk kan slappe av på
98	Man kan gå inn et sted å varme seg

99	Et anlegg som er rettet mot de som vil være aktive og de som bare vil se på
----	---

## Vedlegg 2: Statements and Cluster Report – ungdom

Scenario info: Participants 0 PQ Filters 1 0.294810

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>2</b>	<b>Mange aktivitetsmuligheter</b>	<b>3.19</b>
2	Det er en fin plass å bade	4.14
5	Det er parcourløype der	2.71
7	Det er parklabyrint der	2.29
9	Det er lang sykkelbane	2.43
10	Det er løpebane sommer og vinter	2.57
13	Det er klatreparkanlegg	3.86
16	Det er skatepark	2.86
27	Det tilrettelegges for kulturelle aktiviteter	3.29
29	At man kan overnatte der	2.43
31	At man har muligheter for konkurranseelementer (eksempel: en klokke du kan tappe på i start og slutt)	4
64	Det er grill/bål plass der	4
81	Det er elementer av vann i anlegget	3.6
88	Det skal være aktivitet som utfordrer hodet	3.31

Cluster Statistics	
Average	3.191
Median	3.286
Variance	0.427
Standard deviation	0.654
Minimum	2.286
Maximum	4.143
Count	13

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>1</b>	<b>Fysiske elementer som dekker ulike behov</b>	<b>3.45</b>
1	Det er masse farger rundt området som gjør det tiltrekkende	3.63
6	Det er et eget rom med aldersgrense og kode for å komme inn	2.43
8	Det er frodig	3.14
11	Det er kino der	3.5
18	Det er underlag som ikke blir gjørmete	4.29
20	Det er et høytaleranlegg med musikk der eller mulighet for musikkavspilling	4
39	Det er tilrettelagt for WiFi	4.7
52	Hvis anlegget har tilhørighet i det lokale kunstmiljøet	3
54	Hvis det er kunst i anlegget	2.8

63	Det er temporære (midlertidige) installasjoner	3
66	Det er en scene der	2.11
67	Det blir noe nytt og spennende som supplerer eksisterende tilbud	3.73
69	Det er toaletter der	4.31
71	Vi bruker naturelementer som allerede er på stedet, og kombinerer med nye elementer	3.53
78	Vi kan game der	2
82	Det er god belysning i området	4.33
93	Være noe ekstraordinært i nærmiljøet (en wow-faktor) som frembringer smil og glede hos brukerne	4.07

Cluster Statistics	
Average	3.445
Median	3.533
Variance	0.615
Standard deviation	0.784
Minimum	2
Maximum	4.7
Count	17

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
3 For alle		4.09
	3 At det er trygt og du kjenner de fleste	4.43
	4 Det er en aktivitet vi kan gjøre sammen	3.86
	12 Det er hyggelig å ta med familien dit	4
	21 Det er et anlegg som det ikke er kø for å måtte bruke	4
	32 Man fjerner gjerder og stengsler rundt området	3.43
	34 Lav terskel, og utfordringer på ulikt nivå på de aktivitetene som er der som gir en mestringsfølelse	3.56
	42 Når Anlegget er universelt utformet så tilgjengeliggjør vi det for alle aldre og funksjonsnivåer	3.89
	50 Anlegget legger til rette for møteplasser på tvers av generasjoner	3.89
	55 Anlegget innbyr til å både kunne gå dit alene, og for å treffe andre	4.5
	57 Å bruke det ikke koster penger	4.7
	62 Det er mulig å låne utstyr	4.4
	70 Området er tilpasset slik at ulike grupper (av ulike størrelser) har plass der	4
	75 Det er tilbud til både små og store søsken	3.6
	83 Det er ulike designelementer for ulike aldersgrupper	4
	89 Anlegget ha noe å tilby uansett kjønn	4.73
	95 Det er et inkluderende anlegg der alle skal føle at de har like stor rett til å være	4.5

Cluster Statistics	
Average	4.093
Median	4
Variance	0.154
Standard deviation	0.392
Minimum	3.429
Maximum	4.733
Count	16

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
4	Utforming for mangfoldige formål	3.98
14	Det er et stille og rolig sted der	3.33
15	Det er kule sitteplasser	3.88
17	Det er et sted å sitte i fred	3.86
23	Det er et anlegg som det kan drives variert aktivitet på	4
28	Et fint sted å ta en pause, som del av turen og i hverdagen	4
30	At anlegget er oversiktlig, at en ser de en er sammen med og andre	3.86
33	Det er rom for kreativitet og ulike måter å løse aktivitetene på	3.71
36	Færre elementer, men med god kvalitet (god utforming / materialvalg) fremfor kvantitet	3.3
48	Anlegget stimulerer flere sanser	3.8
49	Vennegjenger kan samles og henge der	4.7
56	Anlegget gir rom for både aktivitet og hvile	4.82
58	Det kan brukes hele året	4.45
68	Det er soner som er tilrettelagt for ulikt tempo og puls	3.47
90	Det er tak eller designelementer som beskytter mot vær og vind	4.47
91	Tilrettelegges for hyggelige sitteplasser og hengeplasser	4.73
92	Elementer som er så fleksible at de kan brukes på flere måter og av flere målgrupper samtidig	3.8
94	Anlegget er utformet på en måte som gjør det mulig å se og å bli sett for å inspirere hverandre	3.36
97	Det er en gressplen som folk kan slappe av på	3.73
98	Man kan gå inn et sted å varme seg	4.43
99	Et anlegg som er rettet mot de som vil være aktive og de som bare vil se på	3.86

Cluster Statistics	
Average	3.978
Median	3.857
Variance	0.212
Standard deviation	0.46
Minimum	3.3
Maximum	4.818

Count	20
-------	----

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>5</b>	<b>Bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler</b>	<b>3.55</b>
19	Det er instruksjonsplakater til treningsøvelser	3.29
35	Det er kontinuerlig kommunikasjon og markedsføring gjennom bilder av anlegget	3.5
38	Samarbeid med skolen eller skolekontoret om bruk av anlegget	3.64
41	God informasjon tilpasset hver enkelt brukergruppe som facebookside tilpasset ungdom	3.2
44	Vi har et navn eller ordspill på nærmiljøanlegget som skaper nysgjerrighet utover kommunens grenser	3
51	Lokalbefolkningen vet om det	4.3
74	Vi har en informasjonskanal for varsling om aktiviteter som skjer i anlegget	3.71
87	Sosiale medier brukes for å markedsføre anlegget, og ordet spres for å få flere til å bruke anlegget	3.8

Cluster Statistics	
Average	3.555
Median	3.568
Variance	0.145
Standard deviation	0.38
Minimum	3
Maximum	4.3
Count	8

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>6</b>	<b>Lokal møteplass</b>	<b>3.92</b>
40	Arrangere noen sosiale sammenkomster	4.27
43	Anlegget gir mulighet for gode møteplasser ved å involvere barn og unge	3.6
53	Hvis anlegget bygger på lokal identitet og tar hensyn til lokale behov	3.7
59	Det trigger nysgjerrigheten og overrasker med nye oppdagelser	3.9
73	Det allerede er folk som bruker området, så er det lettere at det kommer flere	3.27
96	Det er mulighet å finne seg en matbit rett i nærheten av anlegget	4.79

Cluster Statistics	
Average	3.921
Median	3.8
Variance	0.242



Standard deviation	0.492
Minimum	3.267
Maximum	4.786
Count	6

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>7</b>	<b>Tilgjengelig plassering</b>	<b>4.11</b>
26	Det er trygt å komme seg dit	4.14
60	Det ligger i tilknytning til andre kultur- og fritidstilbud	3.9
61	Det er parkering i nærheten for alle typer fremkomstmiddel	4.5
76	Det ligger sentralt i forhold til kollektivtransport	4.44
79	Anlegget er være godt skjermet fra trafikk	3.56
80	Anlegget er lokalisert på et sted hvor det tilgjengelig for både lokalbefolkninga og gjennomreisende	4.07
84	Det må være god infrastruktur for at alle skal kunne komme seg til/fra området	4.27
85	Anlegget ligger sentralt i nærmiljøet	4.29
86	Tydelig skilting som gjør det mulig for de som ikke er lokalkjent å komme seg dit	3.87

Cluster Statistics	
Average	4.115
Median	4.143
Variance	0.08
Standard deviation	0.283
Minimum	3.563
Maximum	4.5
Count	9

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>8</b>	<b>Lokalt engasjement i drift og vedlikehold</b>	<b>3.72</b>
22	Det vedlikeholdes ved å reparere utstyr som blir slitt/ødelagt før det ikke kan brukes	4.63
24	Anlegget vedlikeholdes og ryddes jevnlig	4.43
25	Vi får med oss representanter fra minoritetsgrupper i planleggingen og medvirkningsprosessen	4
37	Har en utforming som gjør at en kan drifte anlegget så billig og lett som mulig	3.1
45	Vi har lokale ildsjeler som er med i prosessen og forankring i et sterkt lokalt engasjement	3.56
46	Det er reell medvirkning i planleggingen fra ulike grupper i nærmiljøet	3.7
47	Brukerne får eierskap til anlegget og dermed bidrar til vedlikeholdet	3.82

65	Det er en plan for videreutvikling	3.82
72	Ulike grupper har tilsyn og ansvar for ulike aktivitetsområder	2.87
77	Det engasjerer til dugnad i planleggingen og gjennomføringen	3.33

<b>Cluster Statistics</b>	
Average	3.725
Median	3.759
Variance	0.271
Standard deviation	0.52
Minimum	2.867
Maximum	4.625
Count	10

## Vedlegg 3: Statements and Cluster Report- voksne

Scenario info: 13/21 Participants 0 PQ Filters 1 0.294810

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>1</b>	<b>Fysiske elementer som dekker ulike behov</b>	<b>2.98</b>
	1 Det er masse farger rundt området som gjør det tiltrekkende	3.42
	6 Det er et eget rom med aldersgrense og kode for å komme inn	1.22
	8 Det er frodig	3.58
	11 Det er kino der	1.42
	18 Det er underlag som ikke blir gjørmete	3.74
	20 Det er et høytaleranlegg med musikk der eller mulighet for musikkavspilling	2.53
	39 Det er tilrettelagt for WiFi	2.17
	52 Hvis anlegget har tilhørighet i det lokale kunstmiljøet	2.89
	54 Hvis det er kunst i anlegget	3
	63 Det er temporære (midlertidige) installasjoner	2.42
	66 Det er en scene der	1.94
	67 Det blir noe nytt og spennende som supplerer eksisterende tilbud	4.37
	69 Det er toaletter der	3.6
	71 Vi bruker naturelementer som allerede er på stedet, og kombinerer med nye elementer	4
	78 Vi kan game der	1.89
	82 Det er god belysning i området	4.28
	93 Være noe ekstraordinært i nærmiljøet (en wow-faktor) som frembringer smil og glede hos brukerne	4.11

Cluster Statistics	
Average	2.975
Median	3
Variance	0.965
Standard deviation	0.983
Minimum	1.222
Maximum	4.368
Count	17

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>2</b>	<b>Mange aktivitetsmuligheter</b>	<b>2.62</b>
	2 Det er en fin plass å bade	3.16

5	Det er parcourløype der	2.22
7	Det er parklabyrint der	2.28
9	Det er lang sykkelbane	2.06
10	Det er løpebane sommer og vinter	1.94
13	Det er klatreparkanlegg	2.63
16	Det er skatepark	2.41
27	Det tilrettelegges for kulturelle aktiviteter	3.21
29	At man kan overnatte der	1.83
31	At man har muligheter for konkurranseelementer (eksempel: en klokken du kan tappe på i start og slutt)	2.33
64	Det er grill/bål plass der	3.26
81	Det er elementer av vann i anlegget	3.32
88	Det skal være aktivitet som utfordrer hodet	3.21

Cluster Statistics	
Average	2.605
Median	2.412
Variance	0.283
Standard deviation	0.532
Minimum	1.833
Maximum	3.316
Count	13

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
3	For alle	4.08
3	At det er trygt og du kjenner de fleste	3.11
4	Det er en aktivitet vi kan gjøre sammen	3.94
12	Det er hyggelig å ta med familien dit	4.22
21	Det er et anlegg som det ikke er kø for å måtte bruke	4.06
32	Man fjerner gjerder og stengsler rundt området	3.78
34	Lav terskel, og utfordringer på ulikt nivå på de aktivitetene som er der som gir en mestringsfølelse	4.5
42	Når Anlegget er universelt utformet så tilgjengeliggjør vi det for alle aldre og funksjonsnivåer	3.82
50	Anlegget legger til rette for møteplasser på tvers av generasjoner	4
55	Anlegget innbyr til å både kunne gå dit alene, og for å treffe andre	4.39
57	Å bruke det ikke koster penger	4.74
62	Det er mulig å låne utstyr	3.5
70	Området er tilpasset slik at ulike grupper (av ulike størrelser) har plass der	4
75	Det er tilbud til både små og store søsken	4.05
83	Det er ulike designelementer for ulike aldersgrupper	3.89
89	Anlegget ha noe å tilby uansett kjønn	4.61

- 95 Det er et inkluderende anlegg der alle skal føle at de har like stor rett til å være 4.58

Cluster Statistics	
Average	4.074
Median	4.026
Variance	0.172
Standard deviation	0.415
Minimum	3.111
Maximum	4.737
Count	16

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
4	Utforming for mangfoldige formål	3.95
14	Det er et stille og rolig sted der	3.33
15	Det er kule sitteplasser	4.05
17	Det er et sted å sitte i fred	3.58
23	Det er et anlegg som det kan drives variert aktivitet på	4.42
28	Et fint sted å ta en pause, som del av turen og i hverdagen	4
30	At anlegget er oversiktlig, at en ser de en er sammen med og andre	3.47
33	Det er rom for kreativitet og ulike måter å løse aktivitetene på	3.94
36	Færre elementer, men med god kvalitet (god utforming / materialvalg) fremfor kvantitet	4.06
48	Anlegget stimulerer flere sanser	3.94
49	Vennegjenger kan samles og henge der	4.5
56	Anlegget både gir rom for både aktivitet og hvile	4.32
58	Det kan brukes hele året	4.32
68	Det er soner som er tilrettelagt for ulikt tempo og puls	4
90	Det er tak eller designelementer som beskytter mot vær og vind	4.06
91	Tilrettelegges for hyggelige sitteplasser og hengeplasser	4.65
92	Elementer som er så fleksible at de kan brukes på flere måter og av flere målgrupper samtidig	3.76
94	Anlegget er utformet på en måte som gjør det mulig å se og å bli sett for å inspirere hverandre	3.78
97	Det er en gressplen som folk kan slappe av på	3.47
98	Man kan gå inn et sted å varme seg	2.89
99	Et anlegg som er rettet mot de som vil være aktive og de som bare vil se på	4.44

Cluster Statistics	
Average	3.949
Median	4
Variance	0.186

Standard deviation	0.432
Minimum	2.889
Maximum	4.647
Count	20

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>5</b>	<b>Bruk av ulike informasjons- og kommunikasjonskanaler</b>	<b>3.34</b>
19	Det er instruksjonsplakater til treningsøvelser	2.67
35	Det er kontinuerlig kommunikasjon og markedsføring gjennom bilder av anlegget	3.18
38	Samarbeid med skolen eller skolekontoret om bruk av anlegget	3.21
41	God informasjon tilpasset hver enkelt brukergruppe som facebookside tilpasset ungdom	3.26
44	Vi har et navn eller ordspill på nærmiljøanlegget som skaper nysgjerrighet utover kommunens grenser	2.5
51	Lokalbefolkningen vet om det	4.58
74	Vi har en informasjonskanal for varsling om aktiviteter som skjer i anlegget	3.5
87	Sosiale medier brukes for å markedsføre anlegget, og ordet spres for å få flere til å bruke anlegget	3.82

Cluster Statistics	
Average	3.34
Median	3.237
Variance	0.375
Standard deviation	0.613
Minimum	2.5
Maximum	4.579
Count	8

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>6</b>	<b>Lokal møteplass</b>	<b>3.81</b>
40	Arrangere noen sosiale sammenkomster	3.67
43	Anlegget gir mulighet for gode møteplasser ved å involvere barn og unge	4.42
53	Hvis anlegget bygger på lokal identitet og tar hensyn til lokale behov	4.28
59	Det trigger nysgjerrigheten og overrasker med nye oppdagelser	4.16
73	Det allerede er folk som bruker området, så er det lettere at det kommer flere	3.61
96	Det er mulighet å finne seg en matbit rett i nærheten av anlegget	2.67

#### Cluster Statistics

Average	3.8
Median	3.912
Variance	0.347
Standard deviation	0.589
Minimum	2.667
Maximum	4.421
Count	6

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>7</b>	<b>Tilgjengelig plassering</b>	<b>3.86</b>
26	Det er trygt å komme seg dit	4.67
60	Det ligger i tilknytning til andre kultur- og fritidstilbud	2.89
61	Det er parkering i nærheten for alle typer fremkomstmiddel	3.5
76	Det ligger sentralt i forhold til kollektivtransport	3.28
79	Anlegget er være godt skjermet fra trafikk	4
80	Anlegget er lokalisert på et sted hvor det tilgjengelig for både lokalbefolkninga og gjennomreisende	4
84	Det må være god infrastruktur for at alle skal kunne komme seg til/fra området	4.1
85	Anlegget ligger sentralt i nærmiljøet	4.5
86	Tydelig skilting som gjør det mulig for de som ikke er lokalkjent å komme seg dit	3.78

Cluster Statistics	
Average	3.857
Median	4
Variance	0.286
Standard deviation	0.535
Minimum	2.889
Maximum	4.667
Count	9

Cluster solution	STATEMENTS	AVERAGE RATING
<b>8</b>	<b>Lokalt engasjement i drift og vedlikehold</b>	<b>4.09</b>
22	Det vedlikeholdes ved å reparere utstyr som blir slitt/ødelagt før det ikke kan brukes	4.58
24	Anlegget vedlikeholdes og ryddes jevnlig	4.59
25	Vi får med oss representanter fra minoritetsgrupper i planleggingen og medvirkningsprosessen	4.05
37	Har en utforming som gjør at en kan drifte anlegget så billig og lett som mulig	3.61
45	Vi har lokale ildsjeler som er med i prosessen og forankring i et sterkt lokalt engasjement	4.05

46	Det er reell medvirkning i planleggingen fra ulike grupper i nærmiljøet	4.44
47	Brukerne får eierskap til anlegget og dermed bidrar til vedlikeholdet	4.21
65	Det er en plan for videreutvikling	4.16
72	Ulike grupper har tilsyn og ansvar for ulike aktivitetsområder	3.39
77	Det engasjerer til dugnad i planleggingen og gjennomføringen	3.83

<b>Cluster Statistics</b>	
Average	4.092
Median	4.105
Variance	0.142
Standard deviation	0.377
Minimum	3.389
Maximum	4.588
Count	10







**Norges miljø- og biovitenskapelige universitet**  
Noregs miljø- og biovitenskapelige universitet  
Norwegian University of Life Sciences

Postboks 5003  
NO-1432 Ås  
Norway