

Ungas röster kring hållbar utveckling i orienteringsrörelsen



Under våren och sommaren 2023 har föreningen Youth 2030 Movement tillsammans med Svenska orienteringsförbundet arbetat med att ta in ungas röster till den hållbarhetsstrategi som SOFT just nu tar fram som komplement till *Kompassriktning 2030*.

Hållbarhetsstrategin ska tydliggöra SOFTs ambitioner inom de tre dimensionerna av hållbar utveckling: den sociala, miljömässiga och ekonomiska. Syftet med strategin är att ge vägledning hur SOFT, inklusive distrikt och föreningar, kan bidra till en hållbar utveckling på mest effektiva sätt.

Processen under våren och sommaren handlade om att komplettera den process som genomförts, där aktiva orienterare tillfrågats om deras åsikter kring hållbarhet och orientering, med röster från unga orienterare¹.

Youth 2030 Movement - Tillsammans river vi hinder mellan unga och makten

Youth 2030 Movement är en ideell förening som arbetar nationellt med att öka ungas inflytande i alla delar av svenska samhället. Föreningen startade som svar på ett ökat utanförskap i Sverige, där vissa röster hörs mer än andra - och där ungas röster sällan får ta betydande plats. Föreningen samlar demokratiaktivister, unga ledare, barnrättskämpar och allierade vuxna i en övertygelse om att det behövs ett maktskifte i Sverige.

“Unga människor behöver få – och ta – mer makt och inflytande i samhället. För att det är rättvist. För att det kommer att göra demokratin starkare, bättre och mer demokratisk.”²

¹ En grupp som inte nåtts genom de metoder som använts tidigare.

² <https://youth2030.se/>

Youth 2030 Movement skapar konkreta sammanhang där unga gör sina röster hörda och får påverka, bland annat genom att hjälpa beslutsfattare att öppna sina dörrar och ta vara på ungas kraft, engagemang och idéer.

Metoden

Samarbetet startade i en ambition att genomföra ett samskapande *hackathon* under O-ringen 2023 - och utvecklades från det till att även inkludera *idéverkstäder* med unga under tre läger (konfirmationsläger i Sälen, Rikslägret i Idre samt konfirmationsläger i Eksjö).

Metoderna som beskrivs i den här rapporten är framtagna av Youth 2030 Movement och kan användas på det sätt som beskrivs i denna rapport - eller som del av en större inflytandeprocess.

Idéverkstäder

Idéverkstäder har utgångspunkten i att unga ska sätta agendan för resterande process. Deras röster behöver lägga grunden till vad resten av processen ska handla om. Idéverkstäderna är en workshop där unga i rummet får utforska vad de ser för hinder och möjligheter i den kontexten de är i (t.ex. sin kommun, kulturskola, idrottsförening).

Hackathon

Ett hackathon är en workshop där grupperna leds genom en brainstorming-, fördjupning-, planering- och presentationsfas. Unga och beslutsfattare arbetar tillsammans i mindre grupper utifrån beskrivna utmaningar, som är baserade på det som kommit fram under idéverkstäderna.

Målet med hackathonet är dubbelt - dels att det samskapas konkreta lösningsförslag som är realistiska och relevanta för unga och dels att bygga relationer mellan unga och beslutsfattare på plats.

Inför hackathon arbetar vi även med att maktutjämna mellan beslutsfattare och de unga rummet - det handlar bland annat om att en majoritet av deltagarna ska vara unga och att vi introducerar och sätter ord på den makthierarki som finns när unga och vuxna möts.

Idéverkstäder

Totalt under idéverkstäderna deltog ca 400 unga³. De allra flesta av deltagarna var runt 14-16 år gamla.

Workshopen var ca 50 minuter lång och innehöll både värderingsövningar samt brainstorming utifrån öppna frågor. Frågeställningarna utgick ifrån de områden

³ ca 100 st unga deltog på konfirmationsläger i Eksjö, ca 100 unga deltog på konfirmationsläger i Sälen och ca 200 unga deltog på rikslägret i Idre.

som tagits fram i det tidigare hållbarhetsarbetet⁴, med undantag för ett område - digitalisering - där projektgruppens analys var att det området handlade mer om lösning än problembild och därför lyftes det bort.

Frågeställningarna de unga fick samtala kring var:

- På vilka sätt är orientering inte miljövänligt?
- Vad finns det för utmaningar i att elitsatsa på sporten?
- Vilka samarbeten hade varit spännande och bra? Dröm fritt
- Vad tror ni hindrar ungdomar från att vilja/kunna orientera?
- Vad har vi missat? Ser du några andra hinder eller utmaningar med orientering som inte passat under någon annan rubrik?

Processen fungerade väl, var lagom lång och skapade spännande samtal hos de unga. Workshopen hölls av ledare från Youth 2030 Movement, samt på rikslägret även två av lägrets ledare som utbildats i metoden.

Vad sa de unga - en sammanfattning

Bifogat till denna rapport finns det material som togs fram av deltagarna, men nedan följer en sammanfattning med de röda trådar som ledarna sett genom samtalen på plats.

Vi har identifierat nio områden som kom fram i samtalen med de unga.

1. Skolorienteringen

Nästan alla unga nämnde skolorienteringens negativa inverkan på orienteringen som sport. Den orientering man får göra i skolan resulterar i att många inte hittar till sporten, eller att det till och med kan skrämman bort unga från sporten. Kopplat till detta efterfrågar man mer samverkan mellan etablerade orienteringsföreningar och skolor.

2. Resor

Resor till, från och mellan tävlingar lyftes. Det var ett stort fokus på O-ringen som ungdomarna lyfte i år är ett event där det krävs långa resor mellan starterna vilket är en av anledningarna till att en del av dem inte kommer att närvara. Men även andra tävlingar lyftes - och det var tydligt att både den miljömässiga påverkan med resor och den sociala påverkan (se punkt 4) lyftes.

3. Synlighet av sporten

Ungdomarna pratade om synligheten av sporten kopplat till marknadsföring, sponsorer och tv-tid. Man önskade mer fokus på detta och lyfte allt från goda förebilder till att producera filmer som handlar om orientering som ett sätt att sprida sporten. Det fanns en tydlig jämförelse med vintersporten - både i

⁴ Klimatpåverkan från transporter, Förutsättningar för elitsatsning, Partnerskap, Mångfald och inkludering

synlighet med vinterstudion som exempel, och i sponsorexempel som Gruyere. Även Red Bull nämndes som en typ av sponsor som ungdomarna relaterade till och såg skulle ge både pengar och status till sporten.

4. Beroende av föräldrar:

Många ungdomar betonade hur beroende de är av sina föräldrar, framförallt vid tävlingar men även till och från träningar, och att man här efterfrågar mer hållbara lösningar för resor i form av samåkning, bussar och kollektivtrafik.

5. Spridning av tävlingar

Det var också många samtal om att nästan allt som har med orientering att göra är lagt i södra Sverige vilket gör det svårt för ungdomarna i norr att delta i samma uträkning då det blir en stor belastning på ekonomi, tid och familj.

6. Stora vs små föreningar

Ungdomarna pratade en del om skillnaden i förutsättningar om man kommer från en stor eller liten förening. De kopplade också an detta med punkt 4 och 5 - att beroendet av föräldrar blir större om man kommer från en mindre förening, och är det extra långt till tävlingar så blir det en ytterligare belastning på familjen.

7. Kompetensutveckling

Många ungdomar pratar om risker kopplade till skador och nämnde att de har dålig koll på ergonomi, hur man tar hand om skador och hur man tränar hållbart. Det var något som de gärna skulle vilja bli bättre på och som kunde lyftas mer på t.ex. läger och tävlingar.

8. Material

Att tillgången på utrustning för sporten sällan finns i fysiska butiker lyfte en del som ett problem för att det skapar onödiga köp - att man kanske behöver köpa ett par skor i två-tre olika storlekar, få de hemskickade, för att sedan skicka tillbaka de två som inte passar - för att man är osäker på vad som kommer funka för en och inte kan prova i butik.

Samtal kring orienteringens material i naturen återkom också, inte som en oro - men som en fundering - kring hur plastfickorna, nålarna, plastmuggar m.m. påverkar miljön de tävlar och tränar i, likväl kring hur nedtrampningen påverkar skogen.

9. Man föds in i sporten

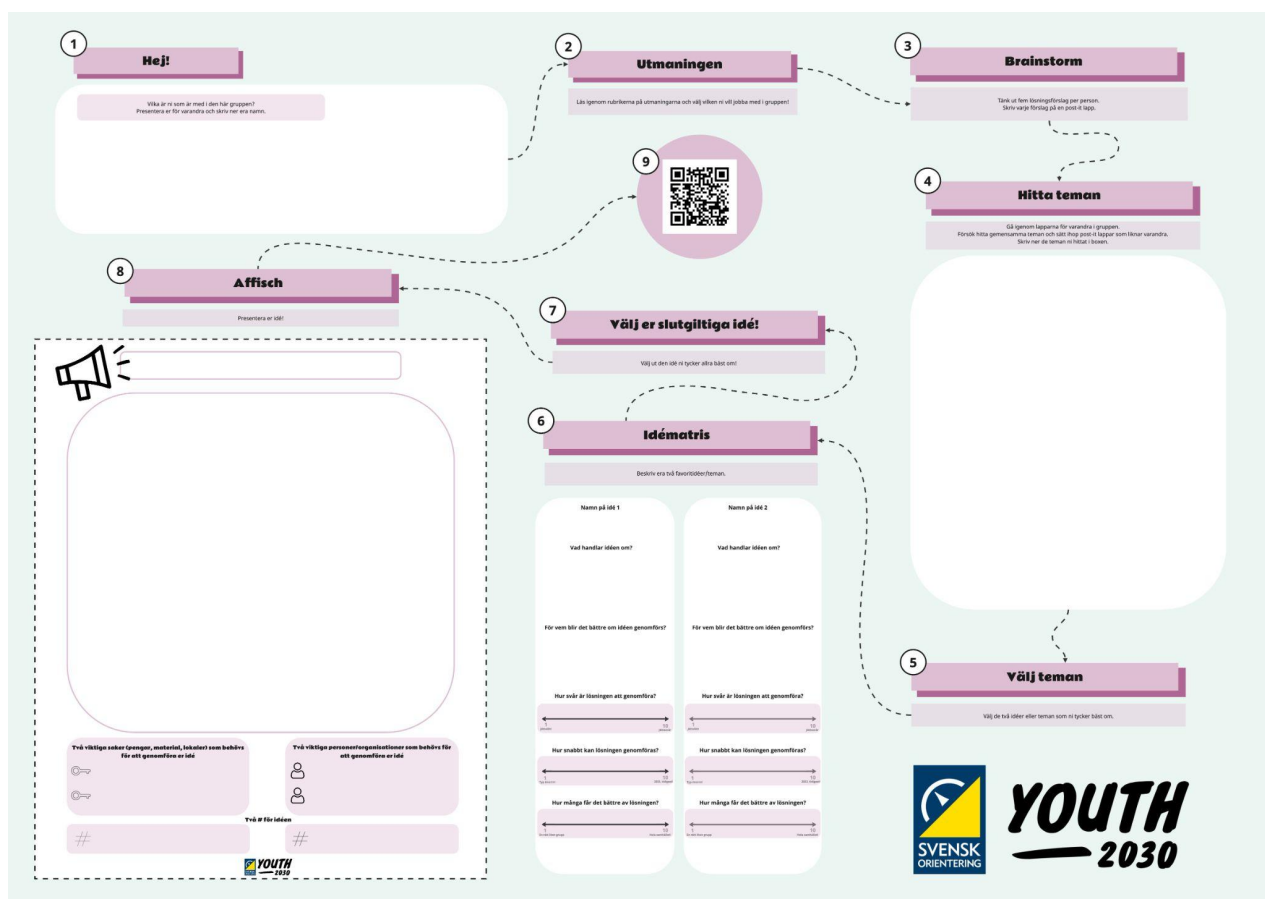
De unga lyfte att det är svårt att komma in som ung i sporten - för att de flesta har hållit på sedan de var barn. Att komma in som tonåring och vara nybörjare blir inte lika roligt om alla jämnåriga då är på en annan nivå. En styrka som en del nämnde var dock att orienteringen är en sport för alla åldrar och därför är något man kan göra tillsammans som en familj - vilket många uppskattar.

Våra ledare såg att det var tydligt att hållbarhetsfrågor som konkret kunde kopplas till de ungas egna utövande var det som skapade mest samtal. Framförallt kring hur man själv kan delta mer, längre och hur fler skulle vilja delta i orienteringen var områden som de unga var engagerade i.

Hackathon

Under hackathonet deltog totalt 40 deltagare, varav 32 unga. Beslutsfattare på plats var främst representanter från SOFT, O-ringen och Bagheera. Deltagarna arbetade i mindre grupper med ca 5 deltagare i varje grupp, i totalt 8 grupper.

De följde en process som började i fördjupning i en utmaning, sen ledde in i brainstorming av lösningar, fördjupning av idéer och till sist en visuell presentation.



Grupperna fick själva välja vilken utmaning⁵ de ville arbeta med - och fick välja mellan rubrikerna.

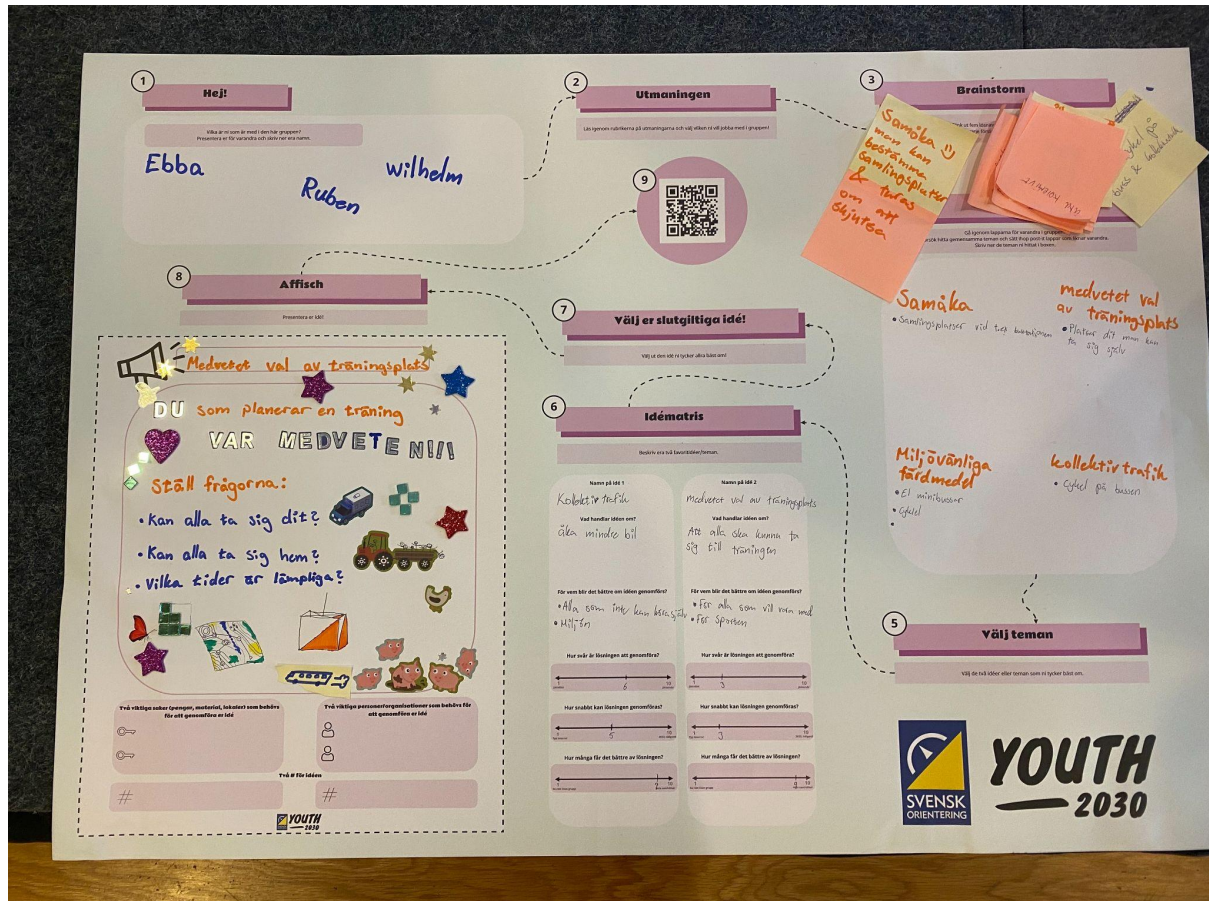
1. Resor
2. Material
3. Skolorienteringen

⁵ Bifogat till denna rapport finns utmaningarna i sin helhet

4. Sportens (o)synlighet
5. Ojämliga förutsättningar

De fysiska resultaten av Hackathonet tog SOFT hand om⁶ - nedan följer en sammanfattning av respektive grupps arbete.

Grupp 1 - Resor



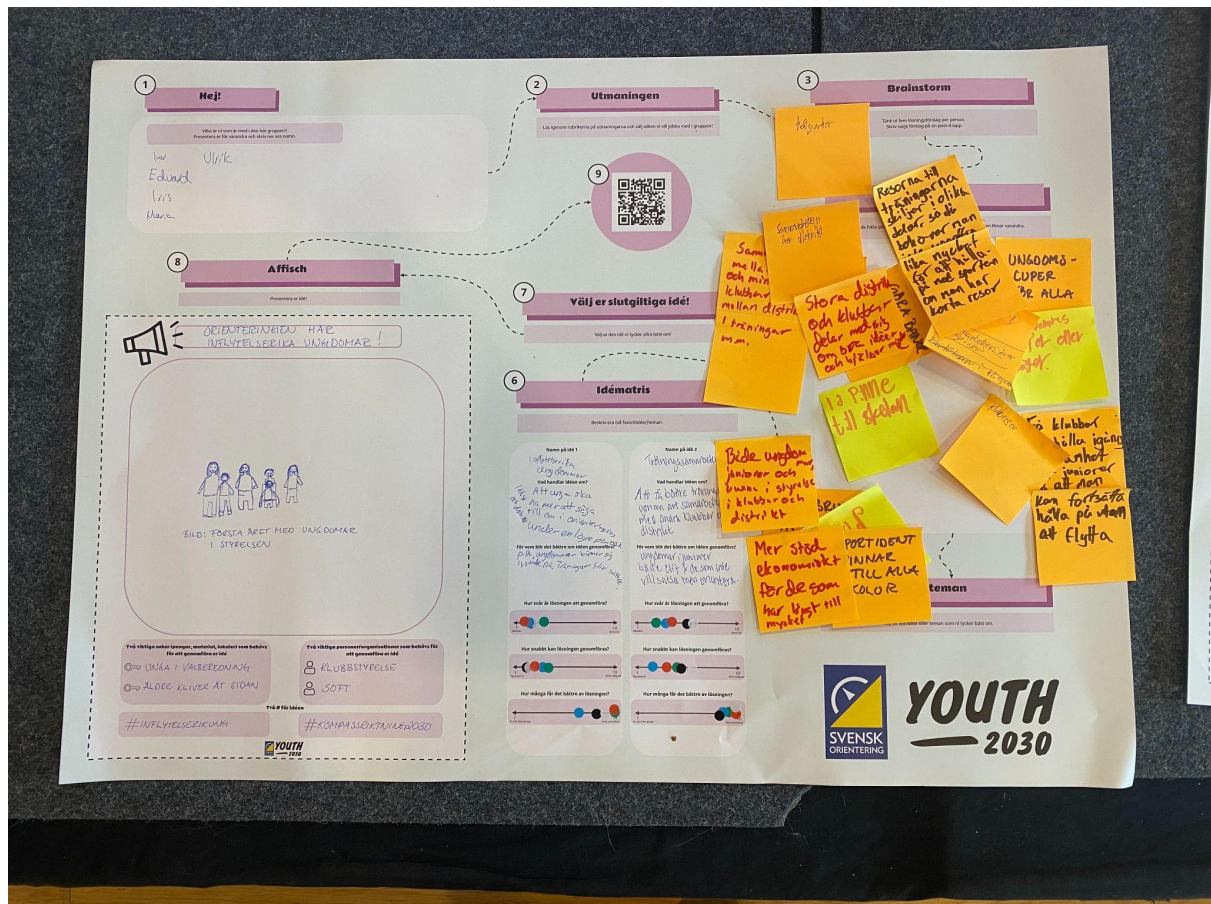
Grupp 1 kom i sin brainstorming fram till lösningsidéer samlade under fyra rubriker; samåkning, kollektivtrafik, miljövänliga färdmedel samt medvetet val av träningsplats.

Utifrån dessa fyra rubriker fördjupade de lösningar kring kollektivtrafik och medvetna val av träningsplatser. Den slutgiltiga idén landade i en checklista med frågor till de som planerar träningar - för att alla deltagare på bra och trygga sätt ska kunna ta sig till och från träningen.

Samtal i gruppen handlade också om hur viktigt det är att man i föreningen pratar med varandra i grupperna om hur, när och var träningen är för att det ska funka så bra som möjligt för så många som möjligt - då kan också samtal kring samåkning m.m. komma upp på mer naturliga sätt.

⁶ Digital dokumentation bifogas denna rapport.

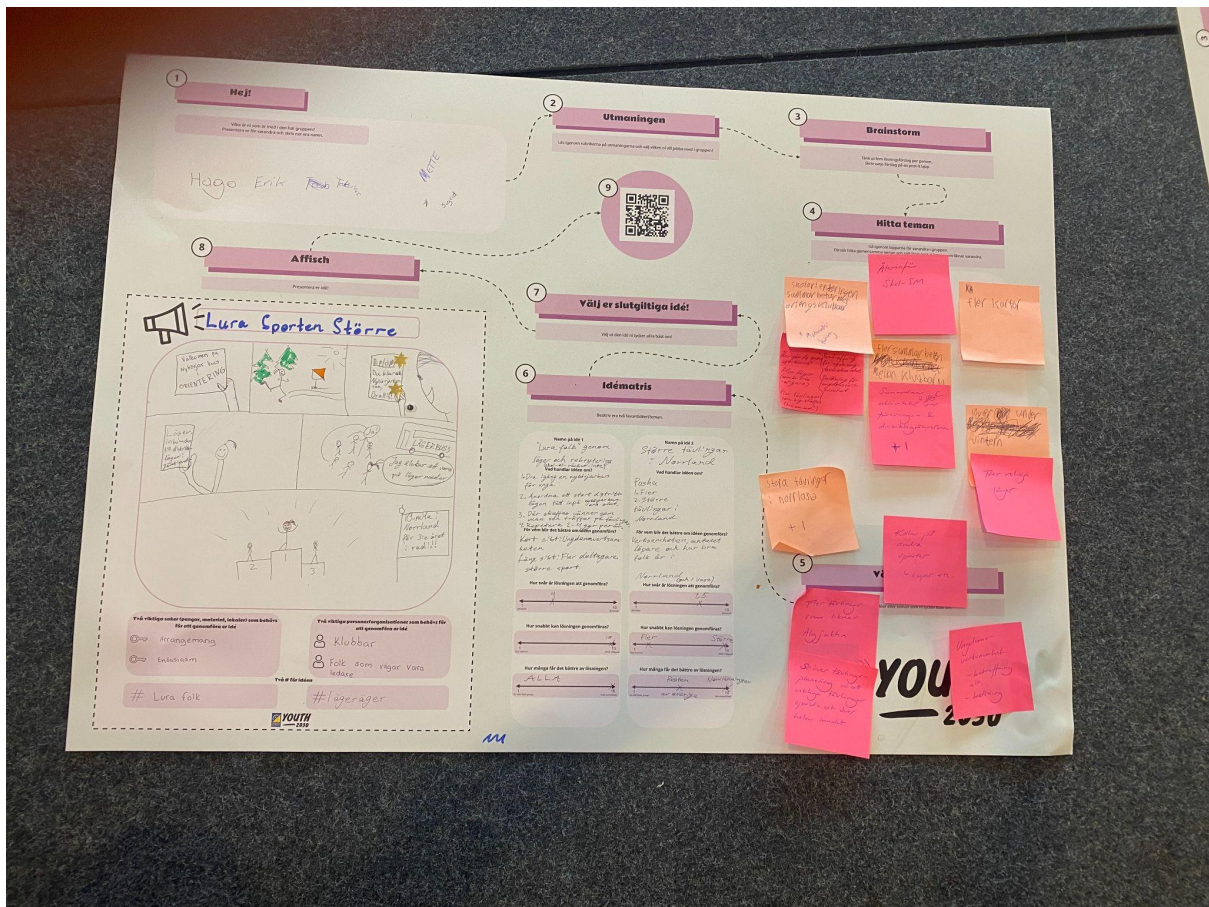
Grupp 2 - Ojämlika förutsättningar



Grupp 2 diskuterade brett kring ojämlika förutsättningar för unga orienterare, där allt från resor till distriktens möjligheter togs upp. De två lösningsidéerna de valde att fördjupa var träningsarbeten mellan klubbar och distrikt samt att öka ungas inflytande inom orienteringen.

Den slutgiltiga idéen de valde att presentera var att ha inflytelserika ungdomar i orienteringen genom att ha unga i förtroendemannaposter nationellt och i klubbarna.

Grupp 3 - Ojämlika förutsättningar



Grupp 3 samtalande mycket om vad som gör orienteringen rolig och hur det kan spridas till fler. De två lösningsidéerna som fördjupades handlade om att ha fler större tävlingar i norra Sverige och att "lura" fler att komma in i, och stanna i, orienteringen genom läger.

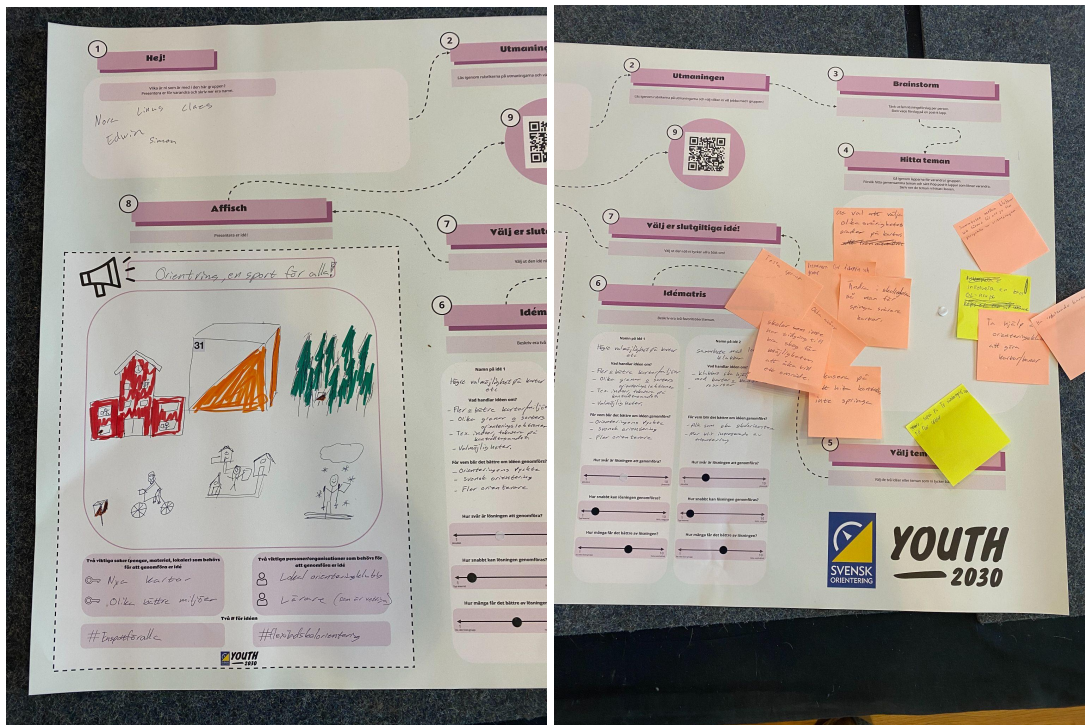
Den idé gruppen valde att presentera handlar om *Lura sporten större* - genom att kombinera nybörjarkurser med distriktsläger anser gruppen att fler fortsätter med orienteringen för att man på lägret har fått kompisar och haft det extra roligt.

Grupp 5 - Skolorienteringen

Grupp 5 landade i sin brainstorming med fyra stycken rubriker; rätt nivå, tävlingar, kompass, variation samt bra ledare och utrustning. De två idéerna gruppen valde att fördjupa handlade om variationer och tävlingar. Tävlingsmomentet lyftes som spännande och ett bra sätt att få unga intresserade, och att skolorienteringen kan fokusera på olika sätt att testa på sporten såg gruppen som ett sätt för fler att hitta någon del som de tycker om.

Lösningssidén som gruppen valde att fördjupa handlar om att skolorienteringen vill, kan och vågar testa olika sätt att orientera på, t.ex. cykel-OL, Indoor, slalom-OL, orienteringskytte och labyrint-OL.

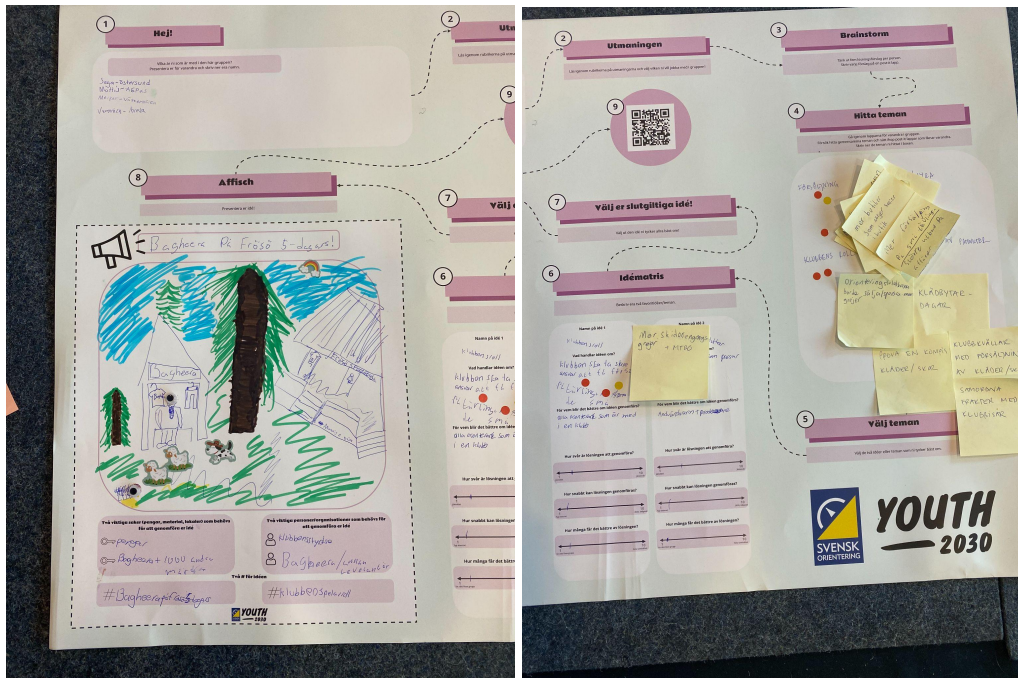
Grupp 6 - Skolorienteringen



Grupp 6 brainstormade även de kring skolorienteringen och samtalande om olika sätt att göra den bättre. Även här handlade mycket om både förutsättning (material och plats att vara på) likväl som perspektivet på vad man "ska" lära sig inom orienteringen (att ha fokus på att hitta kontroller snarare än att springa), att orienteringen ibland också är för enkel nämndes också. De två lösningsidéer gruppen valde att fördjupa handlade om att skolor kan samarbeta med lokala klubbar och att det ska finnas en större valmöjlighet på kartor.

Gruppen valde att presentera en skolorientering som är till för alla - med uppdaterade kartor och flexibla lösningar utifrån vad eleverna behöver.

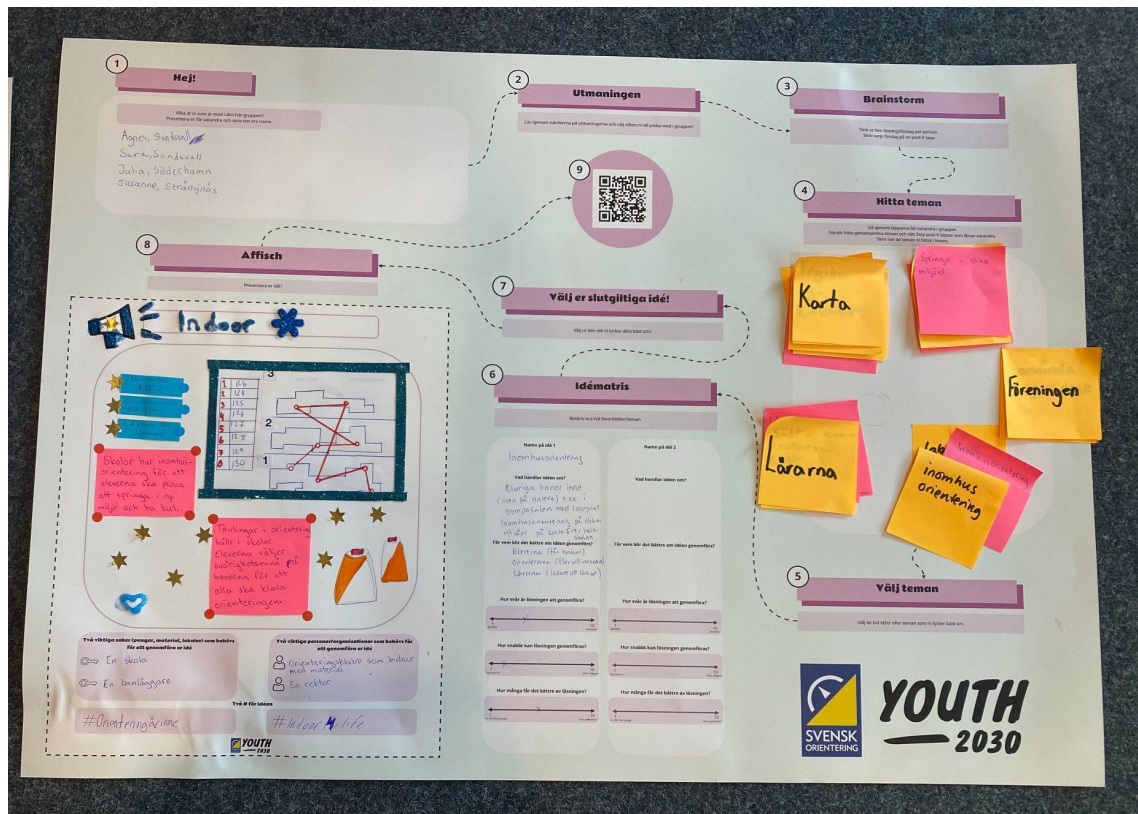
Grupp 7 - Material



Grupp 7 var den enda gruppen som arbetade med frågan om material. Allt från en större möjlighet att köpa material vid tävlingar och en större variation av storlekar till klädbyttardagar med klubben eller möjlighet att samordna frakt med klubben kom upp som idéer. Fyra huvudsakliga rubriker samlade idéerna och de var; klubbens roll, utveckling av produkter, försäljning och låna/hyra. De två idéer gruppen valde att fördjupa var utveckling av produkter samt klubbens roll.

Den idé som gruppen valde att presentera var klubbens roll - med ett samarbete mellan klubbar och tillverkare av produkter.

Grupp 8 - Skolorienteringen



Grupp 8 arbetade också med skolorienteringen och kom i sin brainstorming fram till fyra rubriker som samlade deras idéer. Det handlade om lärarna, inomhusorientering, förening, att orientera i varierade miljöer och om kartorna.

Gruppen valde att "bara" gå vidare och fördjupa en av lösningssidéerna som de sedan presenterade. Den idéen de valde att fördjupa var inomhusorientering - de såg att det öppnade upp för att ha skolorientering även på vintern, att det är enkelt att anpassa efter olika svårighetsnivåer och underlättar logistik för att det sker på "hemmaplan".

Kort analys av hackathonet

Resultat och idéer

Vi ser att det som kom fram på idéverkstäderna och det som kom fram på hackathonet ekar varandra mycket väl.

De unga ser tydliga synergier mellan transport- / materialfrågor och den sociala- och ekologiska hållbarheten, men i övrigt kan vi konstatera att den hållbarhetsdimensionen unga främst fokuserar på är den sociala. Det är tydligt att den hållbarhet de unga ser som mest centralt för orienteringen handlar om möjligheten att utöva sporten här och nu och att få fler intresserade.

Det är tydligt att skolorienteringen är ett viktigt ämne för unga orienterare, det var det området flest grupper valde att arbeta med på hackathonet - och även i grupperna som inte arbetade med just det temat så var det ändå många som på olika sätt kom in på ämnet i samtalen runt borden. Flexibilitet och att skolans värld ska "förstå" och implementera det som gör orienteringen lustfylld är två huvudmoment för att skolorienteringen ska lyfta enligt de unga.

Värt att betona är att digitalisering⁷ och digitala lösningar inte är något som lyfts särskilt eller står ut hos de unga. I samtal med unga under O-ringen inför hackathonet - när vi pratade om att t.ex. skapa en samåkningsapp - så nämnde många att digitala verktyg redan används⁸ eller att man inte trodde att det skulle fungera för att folk inte skulle använda det⁹.

Maktbalans och vuxennorm

På grund av väder så blev deltagarna något försenade vilket ledde till en försenad start av hackathonet - detta gjorde att det inledande introt om maktbalans och vuxennormen förkortades vilket var synd. Vi ser att det hade varit bra för framförallt de vuxna att få en djupare genomgång för att förbättra dynamiken i grupperna. Vi observerade att många unga i grupperna talade till den vuxne i gruppen och väntade på någon typ av bekräftelse innan samtalet gick vidare, och att många vuxna backade i samtalen och deltog mest som observatörer och lyssnare. Mer tid hade behövt läggas i genomgången på att betona det samskapande elementet, hur vi rent praktiskt kommer över våra interna normer, reflexer och strukturer i interaktioner mellan åldersgrupper.

Vi ser att de vuxna organisationerna som representerades på plats skulle må bra av att arbeta mer kring sin syn på unga, hur vuxennormen tar sig uttryck i deras arbete och vilken ambition man som organisation vill ha i arbetet med att inkludera unga.

Logistik

Vill SOFT genomföra hackathon igen skulle vi rekommendera att:

- Det är minst 2 vuxna i varje grupp¹⁰, för att undvika att det blir en vuxen som dels ska representera hela "vuxenheten" och dels blir en direkt mottagare av det de unga säger istället för en samskapande partner.
- Varje grupp faciliteras av en ung person runt bordet, som är väl förberedd och har utbildats i att se makthierarkier, kan bryta in och se till att alla kommer till tals. Detta vet vi är en svår grej att få till - men när det går så blir resultatet mycket bättre.

⁷ En av de områden som kommit fram i SOFTs tidigare kartläggning, se sida 2.

⁸ Messenger-grupper inom klubben nämndes återkommande som det sättet samåkning organiserades på

⁹ Vår analys här handlar om att samåkningens varande eller icke-varande inom klubben mer är en kulturfråga snarare än en verktygsfråga - sen kan en digital lösning vara ett steg att påverka kulturen

¹⁰ 2 vuxna och 5-6 unga i varje grupp anser vi vara en bra balans

- Att förlänga processen något - i utvärderingen efter hackathonet lyfte många att de kände att det fanns för lite tid att göra sin presentationsposter (steg 8). Vi skulle tro att ha 2,5 timmar som ursprungsplanen var skulle fungera väl - men det kanske betyder att man ska planera in 3 timmar så att det finns större marginaler.
- Se till att servera pizza, fika eller annat - det uppskattades mycket.
- Ha tid i slutet av hackathonet där grupperna muntligt presenterar sina idéer för varandra. Varje grupp får då med egna ord presentera vad de tycker är viktigast - och det öppnar upp för samtal mellan grupperna efter avslutad workshop.

Nästa steg

Efter denna rapport finns det några steg vi ser är extra viktiga att ta med sig in i det fortsatta arbetet med hållbarhet - och ungas inflytande.

Det viktigaste nästa steg är att lyssna på, och göra verklighet av, det unga har lyft. Rätt personer behöver ta del av resultatet och behöver ta det som kommit fram på allvar. Likväl behöver den processen också återkopplas till ungdomarna som deltagit. Forskning visar på att unga som blivit inbjudna till påverkansprocesser och sedan inte får återkoppling på hur deras åsikter faktiskt har påverkat förlorar mer i förtroende för vuxensamhället som frågade dem än de som inte blivit tillfrågade alls. Därför är det viktigt för SOFT att inte tappa bollen utan se till att återkoppling sker till deltagarna.

Att använda sig av idéverkstäder eller andra metoder för att samla in ungas åsikter på sommarläger är något vi ser kan vara en stor resurs för SOFT framöver som kan genomföras med enklare medel inom ramen för den verksamhet som redan genomförs. Vi ser att det både är en möjlighet att samla in data men också skapa en relation mellan SOFT som organisation och unga orienterare.

Vi ser denna process som ett bra första steg för SOFT att testa på metoder för att lyfta ungas röster in i processer där de annars inte hade hörts. Dock vill vi betona att det i dagsläget inte är en *inflytandeprocess*, utan en *delaktighetsprocess* - då inga unga är med i de beslutande processerna, och samtalen fortfarande utgår från ramar definierade av vuxenorganisationen.

Att unga vill vara med och påverka orienteringens framtid ser vi är tydligt - inte minst genom det förslag som grupp 2 lyfte - gällande etablerandet av ungdomsråd - under hackathonet. Nu gäller det bara att den vuxna orienteringsrörelsen är beredda att öppna dörren, backa och bygga kapaciteten för att släppa in unga på konkreta, trygga och jämlika sätt. Allt för en mer hållbar orienteringsrörelse.