



# Att skapa relevans: Projektplanering inom tredje sektorns kulturella ungdomsverksamhet

En studie om planeringsmetoder och ungas delaktighet i planeringen

Cera Krook

Lärdomsprov

Kulturproduentskap

2024

# Lärdomsprov

Cera Krook

Att skapa relevans: Projektplanering inom tredje sektorns kulturella ungdomsverksamhet. En studie om planeringsmetoder och ungas delaktighet i planeringen.

Yrkeshögskolan Arcada: Kulturproducentskap, 2024

## Sammandrag:

Lärdomsprovet behandlar hur organisationer inom den tredje sektorn genom projektplanering kan arbeta för att skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet. Att utesluta unga i beslutsprocesser som direkt berör dem skapar problem när det kommer till verksamhet som är ämnade för ungdomar. Det riskerar leda till projekt som inte speglar intressen eller behov hos målgruppen, vilket i sin tur kan leda till minskat engagemang samt initiativ inom den tredje sektorns kulturverksamhet. Målsättningen med studien är att undersöka hur organisationer inom den tredje sektorn genom projektplanering kan skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet. Frågeställningarna för studien är: "Hur kan tredje sektorns organisationer genom projektplanering skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet?", "Hur spelar ungas delaktighet i projektplaneringen en roll i skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet" och "Hur kan andra metoder av projektplanering inom kulturell ungdomsverksamhet i tredje sektorns organisationer spegla relevans?" Med fokus på ungdomsdelaktighet och metoder för projektplanering inom två specifika projekt, strävar denna undersökning till att svara på frågeställningarna. Undersökningen använder sig av kvalitativa metoder i form av intervjuer, med fokus på två specifika fall som belyser problemet samt tidigare teori som stöd för forskningen. Studien visar att ungas delaktighet har en stor roll i skapandet av relevans och att man till olika nivåer kan implementera denna i projektplaneringen. Fokus bör hur som helst vara på en närkontakt till unga och deras miljö för att skapa relevant verksamhet. Övriga metoder för skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet är samarbete mellan organisationer, en allmän förståelse över målgruppen och välutförd utvärdering. Utöver det krävs även ett ansvarstagande hos finansiärer och organisationer, en välutförd arbetsprocess, samt synen om kultur som kompetenskapare.

## Nyckelord:

Kulturell ungdomsverksamhet, Tredje sektorn, Relevans, Demokrati, Delaktighet

# Degree Thesis

Cera Krook

Creating relevance: Project planning within the cultural youth activities of the third sector. A study on planning methods and youth participation in planning.

Arcada University of Applied Sciences: Cultural Management, 2024

## **Abstract:**

The thesis examines how organizations within the third sector can work through project planning to create conditions for relevant cultural youth activities. Excluding young people from decision-making processes that directly affect them creates problems when it comes to activities intended for youth. It risks leading to projects that do not reflect the interests or needs of the target group, which in turn can lead to decreased engagement and initiative within the cultural activities of the third sector. The goal of the study is to investigate how organizations within the third sector, through project planning, can create conditions for relevant cultural youth activities that directly reflect the interests and needs of young people. The research questions for the study are: "How can third sector organizations, through project planning, create conditions for relevant cultural youth activities?", "How does youth participation in project planning play a role in creating relevant cultural youth activities?" and "How can other methods of project planning within cultural youth activities in third sector organizations create relevance?" With focus being on youth participation and project planning within two specific projects, this study aims to answer the research questions. The study employs qualitative methods in the form of interviews, focusing on two specific cases that highlight the issue, as well as previous theory to support the research. The study shows that young people's participation plays a significant role in creating relevance and that this can be implemented at various levels in project planning. The focus should, however, be on close contact with young people and their environment to create relevant activities. Other methods for creating relevant cultural youth activities include collaboration between organizations, a general understanding of the target group and well-executed evaluation. In addition, responsibility from funders and organizations, a well-executed work process, and the view of culture as a competence are also required.

## **Keywords:**

Cultural youth activities, Third sector, Relevance, Democracy, Participation

# Opinnäyte

Cera Krook

Relevanssin luominen: Projektisuunnittelu kolmannen sektorin kulttuurisen nuorisotoiminnan parissa. Tutkimus strategisista suunnittelumenetelmistä ja nuorten osallistumisesta suunnittelussa.

Yrkeshögskolan Arcada: Kulttuurituottaja, 2024

## Tiivistelmä:

Tässä opinnäyte tarkastellaan, miten kolmannen sektorin organisaatiot voivat hankesuunnittelun avulla luoda edellytykset nuorisokulttuuritoiminnalle. Nuorten sulkeminen pois heitä suoraan koskettavista päätöksentekoprosesseista aiheuttaa ongelmia nuorisopainotteisessa toiminnassa. Vaarana on, että hankkeet eivät vastaa kohderyhmän kiinnostuksen kohteita tai tarpeita, mikä puolestaan voi johtaa siihen, että sitoutuminen ja aloitteet kolmannen sektorin kulttuuritoimintaan vähenevät. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten kolmannen sektorin organisaatiot voivat hankesuunnittelun avulla luoda edellytyksiä sellaiselle nuorisokulttuuritoiminnalle, joka heijastaa suoraan nuorten kiinnostuksen kohteita ja tarpeita. Tutkimuksen kysymykset ovat: ”Miten kolmannen sektorin organisaatiot voivat hankesuunnittelun avulla luoda edellytyksiä merkitykselliselle kulttuuriselle nuorisotoiminnalle?”, ”Miten nuorten osallistuminen hankesuunnitteluun vaikuttaa merkityksellisen kulttuurisen nuorisotoiminnan luomiseen?” ja ”Miten muut hankesuunnittelumenetelmät kolmannen sektorin organisaatioiden kulttuurisessa nuorisotoiminnassa voivat heijastaa merkityksellisyyttä?”. Tässä tutkimuksessa keskitytään nuorten osallistumiseen ja hankesuunnittelumenetelmiin kahdessa erityishankkeessa, ja siinä pyritään vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Tutkimuksessa käytetään kvalitatiivisia menetelmiä haastattelujen muodossa, ja siinä keskitytään kahteen erityistapaukseen, jotka valottavat ongelmaa ja aiempaa teoriaa tutkimuksen tueksi. Tutkimus osoittaa, että nuorten osallistumisella on merkittävä rooli merkityksellisyyden luomisessa ja että sitä voidaan toteuttaa hankesuunnittelun eri tasoilla. Joka tapauksessa olisi keskityttävä tiiviiseen yhteyteen nuorten ja heidän ympäristönsä kanssa, jotta voidaan luoda merkityksellistä toimintaa. Muita keinoja merkityksellisen nuorisokulttuuritoiminnan luomiseksi ovat organisaatioiden välinen yhteistyö, kohderyhmän yleinen ymmärtäminen ja hyvin toteutettu arviointi. Lisäksi se edellyttää rahoittajien ja organisaatioiden vastuullisuutta, hyvin toteutettua työprosessia ja kulttuurin näkemystä taitojen kehittäjänä.

## Avainsanat:

Kulttuurinen nuorisotoiminta, Kolmas sektori, Relevanssi, Demokratia, Osallistuminen

# Innehåll

<b>1</b>	<b>Inledning</b>	<b>6</b>
1.1	Problembeskrivning	7
1.2	Syfte och frågeställning	7
1.3	Avgränsning och struktur	8
<b>2</b>	<b>Metod och material</b>	<b>9</b>
2.1	Datainsamling	9
2.2	Intervju	10
2.3	Fallstudie	11
2.4	Forskningsetik	11
<b>3</b>	<b>Teoretisk referensram</b>	<b>13</b>
3.1	Centrala begrepp	13
3.2	Kulturell ungdomsverksamhet	15
3.3	Ungas delaktighet inom den tredje sektorn	16
3.3.1	Aktiva medborgare i den tredje sektorn	16
3.3.2	Unga som beslutfattare	17
3.4	Projektplanering och skapande av relevans	19
3.4.1	Projektplanering	20
3.4.2	Relevans och ungdomsverksamhet	22
<b>4</b>	<b>Kultur för unga: Filmskolan och Kulturkarnevalen</b>	<b>24</b>
4.1	Filmskolan	24
4.1.1	FSU – Finlands Svenska Ungdomsförbund	25
4.2	Kulturkarnevalen	26
4.2.1	FSS – Finlands Svenska Skolungdomsförbund	26
<b>5</b>	<b>Resultat</b>	<b>27</b>
5.1	Projektplanering som verktyg för skapandet av relevant ungdomsverksamhet	27
5.1.1	Filmskolans projektplanering	28
5.1.2	Kulturkarnevalens projektplanering	30
5.2	Unga som aktiva medborgare: Delaktighetens roll i planeringen	32
5.3	Metoder för projektplanering som stärker verksamhetens relevans	34
5.3.1	Samarbete mellan organisationer	34
5.3.2	Förståelse över målgruppen	35
5.3.3	Vikten av utvärdering	37
5.3.4	Finansiärens och organisationers ansvar	38
5.3.5	En välutförd arbetsprocess	39
5.3.6	Kultur som kompetensskapare	40
<b>6</b>	<b>Analys</b>	<b>41</b>
<b>7</b>	<b>Diskussion</b>	<b>43</b>
	<b>Källor</b>	<b>44</b>
	<b>Bilaga 1</b>	<b>47</b>

# 1 Inledning

Den tredje sektorn, som består av ideella organisationer, spelar en viktig roll i att skapa och erbjuda kulturella aktiviteter i form av evenemang och projekt för ungdomar. Perioden mellan 12–19 år är en tid där ungas liv ändras väldigt mycket, och därmed blir utrymme för identitetsskapande och trygghet väsentligt. Det finns dock en utmaning i att engagera unga i planeringen och utförandet av dessa projekt. Med bristfällig delaktighet i planeringsprocessen kan det bli svårt att utveckla sådana aktiviteter som är relevanta för unga i dag. Brist på inflytande av ungdomar kan i längden skapa ett minskat engagemang, vilket i sin tur riskerar att göra den kulturella ungdomsverksamheten mindre relevant för målgruppen.

Detta område är något jag intresserar mig av från eget intresse av föreningsverksamhet, samt en tidigare utförd praktik inom denna bransch. Praktiken jag utförde hos Finlands Svenska Ungdomsförbund väckte ett djupare intresse i skapandet av relevant verksamhet för unga i åldern 12–19 år. Genom diskussioner under min praktikperiod och erfarenhet av deltagande i diverse projekt, väcktes ett intresse i att se hur ungas engagemang i planeringsprocessen speglar relevans och hur andra metoder av projektplanering inom tredje sektorns kulturella ungdomsverksamhet bidrar till relevanta projekt.

Projektplaneringen spelar en stor roll i att skapa relevanta projekt som unga faktiskt drar nytta av. Undersökningen fokuserar därmed på projektplaneringen vid två återkommande projekt inom den tredje sektorn, samt två för undersökningen relevanta organisationer. Trots organisationernas olika syften och sätt att arbeta, blir det intressant att ta reda på hur de lyckas skapa relevanta projekt för unga. Fokus ligger på att utforska hur projektplaneringen ser ut i olika organisationer inom den tredje sektorn och hur olika metoder speglar relevans när det kommer till den kulturella ungdomsverksamheten. I kommande kapitel behandlas detaljerad problembeskrivning, syfte, frågeställningar samt avgränsning och struktur för min undersökning.

## 1.1 Problembeskrivning

Uteslutande av unga i beslutsprocesser som direkt berör dem är ett problem när det kommer till skapandet av verksamhet som är relevant för unga. Detta riskerar leda till projekt som inte speglar intressen eller behov hos målgruppen, vilket i sin tur kan leda till minskat engagemang samt initiativ inom den tredje sektorns kulturverksamhet. Obalans i ansvarsgivande blir även aktuellt när man diskuterar ungas engagemang inom tredje sektorns organisationer. Utöver det kan även unga ses som en utmanande målgrupp i och med att deras intressen ändras snabbt när samhället förändras. Därför kan det finnas en utmaning i att bemöta målgruppen och skapa verksamhet som unga anser värdefull och önskar engagera sig i.

## 1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med detta lärdomsprov är att få en förståelse kring hur organisationer inom den tredje sektorn kan arbeta för att skapa relevant kulturell ungdomsverksamhet.

Målsättningen med studien är att undersöka hur organisationer inom den tredje sektorn genom olika metoder kan skapa förutsättningar för relevant verksamhet som direkt speglar ungas intressen och behov. Med fokus på ungdomsdelaktighet och metoder för projektplanering vid två specifika projekt, strävar undersökningen till att belysa hur man lyckas skapa relevant verksamhet. Resultaten av studien är viktiga både för organisationerna, som söker sätt att förnya och förbättra sin verksamhet, och för ungdomarna själva som förtjänar att vara en del av betydelsefull kulturverksamhet.

Min forskningsfråga är:

”Hur kan tredje sektorns organisationer genom projektplanering skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet?”

Därtill strävar jag till att hitta svar på följande hjälpfrågor:

“Hur spelar ungas delaktighet i projektplaneringen en roll i skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet”

“Hur kan andra metoder av projektplanering inom kulturell ungdomsverksamhet i tredje sektorns organisationer spegla relevans?”

### 1.3 Avgränsning och struktur

Genom att fokusera på den tredje sektorns sätt att jobba inom den kulturella ungdomsverksamheten avgränsar jag mitt arbete. Jag tar alltså inte reda på hur den offentliga eller privata sektorn jobbar för att skapa relevanta projekt för unga, utan fokuserar endast på tredje sektorns roll i detta. Jag fokuserar även på organisationernas sida när det kommer till att planera och utföra projekt för unga och hur direkt arbete med unga kan spegla relevans. Jag tar alltså inte reda på hur unga direkt anser att de skulle engagera sig inom ungdomsråd eller verksamhet som en helhet, utan hur ungdomsdeltagande i projektplanering hjälper organisationer samt hur olika metoder som används skapar förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet.

Strukturen för mitt arbete är uppbyggd så att jag först går genom min metod och hur jag har samlat in data för min undersökning. Jag går efter det djupare in i min metod för att läsaren ska få en inblick i hur datainsamlingen har sett ut. Jag tar även upp forskningsetik i mitt andra kapitel, för att ge läsaren en förståelse hur jag arbetat etiskt under hela processen. Efter detta kommer den teoretiska referensramen, där jag med hjälp av tidigare forskning och centrala begrepp förklarar mitt ämne och undersökning på ett bredare plan. Dessa fungerar sedan som stöd för följande kapitel där mina fall presenteras och analyseras varefter resultatet, analysen samt diskussionen svarar på min forskningsfråga och sammanfattar arbetet.

## 2 Metod och material

Jag utför en kvalitativ undersökning med intervjuer där jag använder mig av en tematisk analys för att identifiera mönster och teman i mina svar. I mitt arbete fokuserar jag på två fall i form av enskilda projekt som belyser mitt problem och fungerar som grundpelare för min undersökning. Jag använder mig av semistrukturerade intervjuer för att få en öppen diskussion där man kan gå in på detaljer med en låg tröskel.

Genom att granska befintlig forskning kring kulturell ungdomsverksamhet, ungas delaktighet inom tredje sektorn samt projektplanering, önskar jag hitta en koppling mellan ungas delaktighet i kulturella aktiviteter och skapandet av relevant. Jag kommer att intervjua representanter från två organisationer, samt två producenter av de projekt jag fokuserar på i min undersökning. Genom att undersöka dessa fall med hjälp av intervjuer, strävar jag efter att skapa en detaljerad analys om hur organisationer med olika metoder lyckas skapa relevanta projekt för sin målgrupp. Båda organisationerna som blir aktuella i min undersökning jobbar för att bevaka intressen hos unga, men använder sig av olika metoder för att skapa sina projekt. Genom att ta reda på hur verksamheten samt projektplaneringen ser ut i diverse organisation, strävar jag efter att skapa en relevant analys om hur olika metoder av projektplanering inom den tredje sektorns organisationer speglar relevans i dess projekt för unga i åldern 12–19 år.

### 2.1 Datainsamling

För att samla in det empiriska materialet för min undersökning har jag använt mig av kvalitativa datainsamlingsmetoder i form av intervjuer. Jag utför en kvalitativ undersökning där jag använder mig av två enskilda fall som blir relevanta för mitt problem. Jag använder mig av semistrukturerade intervjuer för att samla in data, där materialet som framkommer i datainsamlingen analyseras genom en kvalitativ innehållsanalys som används för att systematiskt beskriva innebörden av kvalitativt material genom klassificering av materialet (Schreier, 2012).

Kvalitativa forskningsmetoder, vilket är den metod som används i denna undersökning, presenteras främst genom ord; ofta genom intervjuer eller observationer där man analyserar data genom en granskning där specifika teman tas fram. Vid kvantitativ forskning presenteras i stället ofta resultatet som "kvantiteter" eller siffror som ofta

presenteras genom en statistisk analys (Patten, 2017). Mitt arbete är en kvalitativ undersökning på grund av sättet den uttrycker data verbalt.

## **2.2 Intervju**

Intervju är en av de vanligaste datainsamlingsmetoderna när man utför en kvalitativ undersökning. Jag utför i min undersökning fyra semistrukturerade intervjuer. Styrkorna med semistrukturerade intervjuer är bland annat att den kan avslöja tidigare okända ämnen. Dessutom erbjuder denna typ av intervju en flexibilitet för intervjuaren, som ger möjlighet till eventuella följdfrågor genom sättet den kräver mindre övningsperiod på förhand (Wilson, 2013). Denna typ av intervju fungerar bra när man har ett tydligt ämne, som samtidigt kan bidra till öppna diskussioner som hjälper datainsamlingen. Genom följdfrågor kan man även få en mer djupgående analys.

Kraven för en lyckad intervju är bland annat tydlighet i språket, tålmodighet, flexibilitet, och undvikandet av upprepande frågor. Genom en intervju skapas en miljö där respondenten fritt kan uttrycka sina åsikter med en målsättning att samla systematisk information om ett ämne, samtidigt som man tillåter utforskande av nya ämnen att uppkomma (Wilson, 2013).

I undersökningen intervjuas fyra personer för att få mångsidiga svar från flera synvinklar. Alla fyra respondenter jobbar vid organisationer inom den tredje sektorn. Två av respondenterna jobbar vid Finlands Svenska Ungdomsförbund (FSU); Oskar Koivumäki som producent och Sofia Wegelius som teaterkoordinator. En av respondenterna, Niko Partanen, fungerar som ordförande för Finlands Svenska Skolungdomsförbund (FSS) och den fjärde respondenten Eva Helén Ahlberg jobbar som producent för Kulturkarnevalen.

Inför min intervju konstruerade jag ihop 8-9 intervjufrågor. Genom att granska mina frågeställningar och min problembeskrivning funderade jag vad det är jag vill ta reda på genom mina intervjuer. På så sätt lyckades jag få ihop frågor som blev gynnsamma för skapandet av resultatet. Frågorna till respondenter hade liknande strukturer, men varierade något till respondenterna där fokus var på fallen och till respondenterna som svarade från organisationernas synvinkel. På så sätt skapades förutsättningar till mångsidiga svar.

Intervjufrågorna är bifogade som bilaga i slutet av detta arbete.

## **2.3 Fallstudie**

Fallstudier är som namnet anger djupgående studier av specifika fall, som kan vara individer, organisationer, samhällen eller i denna studies fall; projekt. Fallstudier skiljer sig från experiment genom att de inte direkt är utformade för jämförelse och att de genomförs under kontrollerade förhållanden. (David & Sutton, 2010)

Fallen som används i denna undersökning är två enskilda projekt; Filmskolan och Kulturkarnevalen. Dessa fall blir aktuella för min undersökning genom sättet de arbetar för ungas intressen och använder sig av olika metoder för att bemöta dessa intressen och skapa relevans i sina projekt. Fallen kopplas även samman med organisationerna FSU (Finlands Svenska Ungdomsförbund) och FSS (Finlands Svenska Skolungdomsförbund), som blir en väsentlig del när man ser hur respektive organisation arbetar för att uppnå sitt syfte.

## **2.4 Forskningsetik**

Etik som definition finns till för att systematisera samt försvara moraliskt rätt och fel beteenden och delas vanligtvis in i tre ämnesområden; metaetik, normativ etik och tillämpad etik (Anttonen et al., 2016). Metaetik undersöker var etiska principer kommer ifrån samt vad de betyder, medan normativ etik på ett mer praktiskt och genom moraliskt normativa sätt reglerar rätt och fel. Tillämpad etik granskar mer specifika kontroversiella frågor (Anttonen et al., 2016). Jag ser till att tillämpa normativ etik i hela arbetsprocessen samt skrivprocessen.

Betydelsen av en god forskningsetik spelar en stor roll i utförandet av undersökningar och i detta fall vid användningen av intervjuer som metod. Mustajoki och Mustajoki (2017) framför tyngden i en god forskningsetik på grund av många orsaker, bland dessa det stort ökade antalet forskare som finns i dagens samhälle samt en nyare central aspekt av granskning, nämligen social påverkan. Dessa aspekter spelar en roll för att skapa en relevant och etisk undersökning, vilket togs i beaktan vid kontaktande av respondenter.

För att följa god forskningsed i mitt arbete och i mina intervjuer har jag bekantat mig med intervju som forskningsmetod och hur man skapar förutsättningar för en välutförd och trygg sådan. Genom att erbjuda anonymitet åt alla respondenter, både under intervjun och i min skrivandeprocess samt genom att ombe alla godkänna inspelning av intervju på förhand, skapas goda förutsättningar från start. Alla respondenter bemöttes och behandlades med respekt. Jag håller även objektivitet under hela arbetets gång samt till resultaten som framstår.

### 3 Teoretisk referensram

I detta kapitel presenteras den teoretiska referensramen som fungerar som stöd för min forskning. I kapitlet behandlas kulturell ungdomsverksamhet, ungdomsdelaktighet inom den tredje sektorn samt projektplanering och skapandet av relevans. Centrala begrepp tas även upp i kapitlet som ger definitioner som blir gynnsamma för min text. Med hjälp av min datainsamling kan jag sedan använda teorin som behandlas i detta kapitel som stöd för min undersökning.

#### 3.1 Centrala begrepp

I detta kapitel kommer begrepp samt definitioner som förekommer i lördomsprovet att behandlas. Begreppen fungerar som en central del av arbetet och förståelse av dessa blir viktiga i en läsandeprocess. Begreppen som behandlas i kapitlet är *tredje sektorn*, *ideell organisation*, *ungdom*, *delaktighet*, *ungdomsdelaktighet*, *projektplanering*, *demokrati*, *identitetsskapande* och *relevans*. Begreppet *kulturell ungdomsverksamhet* är även ett centralt begrepp för arbetet som beskrivs djupare i kapitel 3.2.

**Tredje sektorn** - Beteckningen på den tredje sektorn som område medför tanken på förhandling för att bemöta intressen hos människor (Kenny et al., 2016). Benämns i Finland även som **medborgarsamhälle**, som kan definieras som ett samhälle där självständiga medborgare organiserar sig frivilligt (Språkbruk, 1996).

**Ideell organisation** - Grupp med uppgiften att främja medlemmars gemensamma ideella strävanden utan primärt arbete för ekonomiskt intresse. Vanliga verksamhetsområden är kultur, politik, miljövard och religion. Många ideella organisationer bedriver dock ekonomisk verksamhet, vilket ibland gör gränsen till intresseorganisationerna svår att fastställa. (Nationalencyklopedin)

**Ungdom** – Människa i en tidig period av livet, efter barndomen, vanligen mellan ca 15 och 30 år (Svenska Akademiens ordböcker, 2021). Skillnaden mellan ungdomar och äldre vuxna är kulturellt påverkade och förändras över tid, vilket betyder att man eventuellt inte endast bör definiera ålder med en siffra utan att

situationella uppfattningar även bör tas i beaktan (Cammaerts et al, 2016). I detta arbete ligger fokus på ungdomar i åldrarna 12-19 år för avgränsning.

**Delaktighet** – Att ta del av och vara inblandad i något (Svenska Akademiens ordböcker, 2015). Termen används mycket inom den tredje sektorns organisationer för att beskriva olika typer av socialt engagemang (Percy-Smith & Thomas, 2009).

**Ungdomsdelaktighet** – Ungdomar kan delta i samtal, i lekar, i kulturella aktiviteter eller i att bidra till familjens ekonomiska trygghet. Att tillåta unga till deltagande hör till barns rättigheter eftersom det kan kopplas samman med rätten att bli tagen på allvar. Detta kopplas samman med ett erkännande av unga som medborgare med rättigheter och kapacitet att bidra till beslut som påverkar dem som individer. (Percy-Smith & Thomas, 2009)

**Projektplanering** – Skapandet av plan för uppnåendet av ett visst resultat; ofta även arbetet med att genomföra planen inom projektet. Delas in i olika faser från att ett behov bekräftas, den föredragna lösningen definieras, kommunikation med intressenterna tar plats till att en avslutande utvärdering av projektet äger rum. (Association for Project Management, 2014)

**Demokrati** – System där regeringsmakten företräder folkviljan, som kommer fram genom fria, allmänna val där medborgerliga rättigheter såsom yttrande- och församlingsfrihet är garanterade. (Svenska Akademiens ordböcker, 2021)

**Identitetsskapande** – Skapandet av medvetenhet om sig själv som en unik individ. Består av skapandet av en medvetenhet om sitt jag, dvs. upplevelsen att vara levande, att det finns en tydlig gräns till andra, att själv ta beslut över egna tankar och handlingar, att i grunden vara densamma trots förändringar under livet och att endast ha ett ”jag”. (Nationalencyklopedin)

**Relevans** – Att höra till saken, vara betydelsefull och vara av vikt. Att vara i saksammanhanget väsentligt. (Svenska Akademiens ordböcker, 2015)

### 3.2 Kulturell ungdomsverksamhet

Med kulturell ungdomsverksamhet menas i denna undersökning projekt som organisationer såsom FSU (Finlands Svenska Ungdomsförbund) och FSS (Finlands Svenska Skolungdomsförbund) skapar för ungdomar i åldern 12–19 år. För att förstå specifika fall och syftet bakom dem bör man först gå mer i djupet av vad kulturell ungdomsverksamhet kan innebära och hur den skapas och ger unika, betydelsefulla upplevelser för unga.

Kulturell ungdomsverksamhet handlar till stor del om ungas sökande av meningsfulla "identitetsutrymmen" (Lincoln, 2012). Tiden mellan 12 och 19 år är en tid med mycket förändringar och möjligheten till trygga miljöer som kan främja meningsfullt identitetsskapande blir därmed väsentlig. Genom att inkludera unga i samhället och erbjuda verksamhet enbart riktat åt dem, jobbar organisationer för att skapa trygga miljöer som ger plats för unga att utvecklas och utforska sin identitet.

Arbetet med kulturell ungdomsverksamhet kan beröra specifika kulturella grupper, kön eller människor med olika levnadssituationer, och en del av arbetet kan utföras betalt medan andra fungerar som volontärer. Kulturell ungdomsverksamhet är väldigt brett och varierande, där även problemen som hanteras blir lika varierande. Därmed blir det viktigt att arbetet med kulturell ungdomsverksamhet ger förutsättningar till identitetsskapande genom att fokusera på de varierande aspekterna som den kan innebära för att uppnå syftet. (Sercombe, 2010)

Sercombe (2010) framför flera viktiga aspekter för ungdomsverksamhet och arbetet kring denna. Ungdomsverksamhet ska bidra till frivilligt engagemang på ett sätt där unga på sina egna villkor kan utforska den framväxande vuxenheten. Föreningar bör utnyttjas genom hur dessa samlar människor för att fatta beslut tillsammans, där värderingar värderas positivt. Relationen mellan ungdomsarbetaren och den unga blir viktig och skiljer sig från andra professionella relationer på sättet som den strävar efter en mer jämlik relationsstil. Ungdomsarbete kopplas även starkt samman med utbildning på sättet som den på olika plan bidrar till samhällsbaserad utbildning i praktiken. Det som ungdomsarbete påstår sig göra och vara för unga har dock att göra med situationens sociala etik som blir ett krav. Att välja att inkludera unga i ett samhälle är alltid etiskt drivet. (Sercombe, 2010)

Begrepp om unga människor och även begrepp som unga har om sig själva, är sociala konstruktioner. Ungdomsverksamhet har länge syftat till att återengagera unga i olika sammanhang, genom att underlätta och på sätt och vis göra unga mer medgörliga i ett samhälle. Syftet har även på annat plan varit att utnyttja unga genom att utmana ett maktsystem som grundas i uteslutning eller orättvisor (Sercombe, 2010). Detta behöver även tas i beaktande när man diskuterar ungas engagemang och den kulturella ungdomsverksamheten överlag.

Ledarskap inom kulturell ungdomsverksamhet och arbetet inom denna kopplas starkt samman med övertygelser och värderingar kring vår omgivning. Dessa samexisterar med politiska, sociala samt ekonomiska sammanhang där själva praktiken är belägen. Våra värderingar om samhället påverkas alltså av dessa tre faktorer, vilket i längden gör att arbetet och planeringen av kulturell ungdomsverksamhet blir komplext. I ett snabbtvecklande samhälle och med en målgrupp där intressen ändrar fort, blir bibehållandet av relevans en stor utmaning. (Ord, 2013)

### **3.3 Ungas delaktighet inom den tredje sektorn**

Att främja ungdomsdelaktighet i påverkningsarbeten, sociala och ekonomiska diskussioner, kampanjer och samhällen bidrar till en politisk dialog.

Ungdomsdelaktighet främjar även projektutformning och en demokratisk delaktighet, som har kommit att bli en central del av diskussionen kring ungdomsdelaktighet inom den tredje sektorn (Percy-Smith & Thomas, 2009). I följande kapitel diskuteras aktiva medborgare i den tredje sektorn samt unga som beslutfattare.

#### **3.3.1 Aktiva medborgare i den tredje sektorn**

Den tredje sektorn kallas med andra ord för civilsamhälle, eller mer förekomligt i Finland, medborgarsamhället. Trots omformuleringar och förändrade betoningar, kvarstår tanken om ett syfte av att bemöta intressen hos människor (Kenny et al., 2016). För att kunna se på ungas delaktighet inom den tredje sektorn behöver man först undersöka allmänt aktivt medborgarskap och hur organisationer jobbar för att skapa aktiva medborgare.

Aktivt medborgarskap inom den tredje sektorn drivs av en strävan att skapa förutsättningar för rätten att leva ett ansvarsfullt liv. En aktiv medborgare söker personlig frihet i samarbete och solidaritet med andra. Den tredje sektorn kan främja aktivt medborgarskap, och det är möjligt att innovativa strukturer och processer uppstår därifrån. Många av de institutioner och tjänster som idag anses avgörande för vårt samhälle, tros ha sitt ursprung i medborgerlig aktivism inom tredje sektorns organisationer. (Kenny et al., 2016)

Ett vanligt antagande för organisationer inom den tredje sektorn är kopplingen mellan demokrati och föreningsliv. Där kan demokrati förstås som ett självstyre under förhållanden som ger medborgare relativt lika möjligheter att påverka, där dock demokratin kräver aktiva medborgare för att fungera. För att möjliggöra skyddande av rättigheter bland medlemmar, nämner Diefenbach (2020) att organisationer borde upprätthålla medbestämmande system eftersom en demokratisk organisation är den enda typen av organisation som fullt garanterar folkstyre, frihet, jämlikhet och rättvisa för sina medlemmar.

Genom att jobba för ovannämnda aspekter, kan föreningar sträva efter att skydda människors individuella, mänskliga och medborgerliga rättigheter genom sin verksamhet. Dessa aspekter kan utveckla människors politiska och sociala attityder, demokratiska normer samt värderingar och beteenden. Samtidigt är en demokratisk organisation inte en förutsättning för aktivt medborgarskap, och organisationer inom den tredje sektorn är inte alltid fullt demokratiska i sin verksamhet (Kenny et al., 2016).

### **3.3.2 Unga som beslutfattare**

När man kopplar samman ungas roll med demokrati inom organisationer, kan man diskutera vikten att göra ungas röst hörd när beslut kring den kulturella ungdomsverksamheten tas. Många kulturella produkter som riktar sig till unga är trots allt ofta vuxendrivna. Att involvera unga i arbetet med projekt kan bli avgörande på kvaliteten, men kan även bidra med risker när det kommer till att möjliggöra förutsagda resultat och säkerställa giltigheten av deras planer (Ord, 2013). Målgruppen för projekt blir även ofta en enhetlig grupp som endast sammanhålls genom gemensam ålder, där

kulturell bakgrund, ideologisk position eller identitetslokalisering inte alltid tas i beaktan (van de Water, 2012).

Utöver bristen på erkännande av barns rätt att bli hörda, finns det en brist på förståelse för att barn har förmågan att bidra till beslutsfattande. Alltför ofta underskattar vuxna barns förmågor eller missar att uppskatta värdet av deras perspektiv, eftersom de inte uttrycks på sätt som vuxna skulle använda. Uppenbarligen gör många barns fysiska omognad, relativa oerfarenhet och brist på kunskap dem sårbara vilket nödvändiggör specifika skyddsåtgärder. Men det verkar tydligt att barn i stor utsträckning nekas möjligheter till beslutsfattande i enlighet med deras utveckling. (Percy-Smith & Thomas, 2009).

Som Sercombe (2010) poängterar, utesluts unga människor ofta i beslutsfattande roller i samhällen eftersom de antas ha "fel attityder" på grund av ålder. Åldersspannet som omfattar unga människor har förändrats i och med att egenskaper, ställning och funktion i samhället har ändrats. Ungdomar ses ofta som en sårbar grupp i samhällen, vilket betyder att riskerna är större när det finns lite acceptans för uttryckande av sina åsikter. Det kan även finnas negativa konsekvenser av att involvera ungdomar som aktörer för engagemang kring rättigheter. Ett skydd som kopplas till ungdomen blir en nödvändig rättighet samt att vokalisera de potentiella riskerna, såsom skadlig exponering i media eller statlig vedergällning. Dock kan inte förändring heller ske utan risk. (Percy-Smith & Thomas, 2009).

För att unga ska få ansvar behöver ansvaret ges dem. Detta kräver ett maktavstånd från myndigheter och tillit till att unga är kapabla till arbetet. Detta är i sig en utmaning för dem som jobbar med ungdomsverksamhet som öppnar upp möjligheten för unga att ta ansvar (Sercombe, 2010). Man behöver även förstå syftet bakom delaktighet för att hitta nyckeln till meningsfull sådan. När organisationer använder sig av effektiva metoder för ungdomsengagemang med verksamhet som är utformad för att möta deras grundläggande behov, skapas verkliga förutsättningar för utvecklande av de ungas styrkor. För att faktiskt kunna skapa meningsfullt engagemang behöver man enligt Martin, Pittman, Ferber och McMahon (2007) ställa frågan "engagemang för vad?".

Gällande ungdomsdelaktighet inom den tredje sektorn, finns det även utmaningar när det kommer till att låta unga ta beslut kring verksamheten ämnad för dem. Även om ungdomar kan vara effektiva och kraftfulla förespråkare för sina egna rättigheter och beslut, finns det på grund av ungdomars relativa maktlösa status kvar ett behov av vuxna som stöd. Tillgång till information, administrativ hjälp, tillgång till beslutfattare och upprätthållande av kompetensbas blir kvarstående behov för de unga inom dessa program. (Percy-Smith & Thomas, 2009).

När unga tas med i beslutfattande processer, finns det enligt Percy-Smith och Thomas (2009) flera nivåer av aktivitet inom verksamhet. Dessa varierar utifrån hur engagerade de unga är i samband med i vilket skede de engageras. Man fokuserar på tre olika typer av deltagande; rådgivande deltagande, kollaborativt deltagande samt delaktighet lett av unga. Vid rådgivande deltagande, söker vuxna ungdomars åsikter för att bygga vidare kunskap och förståelse kring erfarenheter och intressen. Verksamheten leds av vuxna samtidigt som ungas expertis och perspektiv uppmuntras. Kollaborativt deltagande syftar på ett större partnerskap mellan vuxna och unga på sättet som ungdomar aktivt engageras i hela processen kring beslut, initiativ samt projektplanering. Delaktighet ledd av unga handlar om att ungdomar ges utrymme att själv identifiera frågor kring intresse och initiera aktiviteterna. (Percy-Smith & Thomas, 2009)

### **3.4 Projektplanering och skapande av relevans**

För att skapa relevanta projekt krävs en välplanerad metod som skapar förutsättningar för att uppnå projektets mål. I detta kapitel diskuteras delvis projektplanering, men även mer djupgående hur skapandet av relevanta projekt för unga kan se ut samt möjligheter och utmaningar inom detta. Kapitlet går in på djupet av hur projektplanering går till och kan se ut inom den tredje sektorns organisationer, och sedan även mer specifikt på hur man skapar relevans för unga.

### 3.4.1 Projektplanering

Ett projekt är en rad aktiviteter som är utformade för att uppnå ett specifikt resultat inom en specifik budget och tidsram. Projektplanering är det som ger möjlighet för producenten att fokusera på prioriteringar, följa upp prestationer, övervinna utmaningar och anpassa sig till förändringar. Detta ger i sin tur producenten mer kontroll och bidrar till verktyg som hjälper att leda ens team till att uppnå målen inom tid och budget. (Harper Smith & Derry, 2009)

Projektplaneringen har mycket att göra med identifiering och kontrollerande av riskerna som ett projekt kan ställas inför. Det finns olika sätt att lösa problem inom projektplanering; ofta endera med fokus på problemet eller riskerna. Genom att hålla fokus på riskerna och bearbeta dessa före problemet uppstår, skapar man bättre förutsättningar för riskhanteringen, eftersom detta ger organisationen större kontroll över resultatet. (Roberts, 2007)

När man uppnår en effektiv projektplanering ger man organisationer många möjligheter. Med effektiv projektplanering kan man involvera rätt personer vid rätt tidpunkt, vilket säkerställer att bästa möjliga beslut fattas. Detta uppmuntrar även kunder och intressenter att delta när resultatet visar fördelar. På så vis kan man fokusera på milstolparna i strävan efter att uppnå en gemensam förståelse av vad som kommer levereras. Effektiv projektplanering bidrar till effektiv användning av resurser inom hela organisationen. Genom effektiv projektplanering kan även risken för dåliga resultat minskas stort när man har en tydlig definition, design, implementering och kontroll av kvaliteten. Förhållandet mellan planen för ett projekt och det förutsagda resultatet, skapar ett stort ansvar för producenten vid själva skapandeprocessen. (Roberts, 2007)

Relationen mellan organisationen och kunden är även en avgörande faktor för kvalitetsbestämning. Ett projekt som är välplanerat och som använder en bra metod har betydligt större chans att lyckas än ett projekt med bristfällig planering. Under projektplaneringen fastställs metoder, resurser och åtgärder som behövs för att uppnå projektets mål. För att kunna nå dessa mål krävs att man utnyttjar organisationens expertis, drar lärdom från tidigare projekt och skapar en detaljerad plan som hjälper till att identifiera både behov och fördelar med projektet. (Association for Project Management, 2014)

Processen för projektplanering kan se väldigt olika ut i olika organisationer och vid olika typer av projekt. Från början behöver behovet, möjligheter och problemet för projektet bekräftas i samband med att genomförbarheten och föredragen lösning diskuteras. Sedan definierar man den föredragna lösningen ytterligare i och med att planeringen ofta går från strategisk till detaljerad sådan. Här fastställer man även omfattning, tidsram och kostnader för projektet. Att genomföra projektplanen innebär att man behöver ha definierat hur projektet genomförs och då även kommunicera planen till intressenter samt projektteam. I slutet av projektplaneringen kan projektet överges till kunden, för att sedan avsluta projektplaneringen där lärdomar blir väsentliga byggstenar för planering av framtida projekt. (Association for Project Management, 2014)

Intressenter spelar en stor roll vid projektplaneringen. Projekt behöver människor för att komma på idéer, genomföra planer och avsluta projektet. Utöver detta påverkas även människor av resultatet. Alla dessa människor som påverkas av projektet, är intressenter. Att styra ett resultat till ett sådant som intressenterna värdesätter är väsentligt för en projektplanerare, och detta betyder även att beteenden och avsikter blir det som mäter professionaliteten hos planeraren. (Roeder, 2013)

Att konsultera ämnesexperter för att testa idéer och få feedback är också väsentligt i projektplaneringen. Detta blir både viktigt i en planeringsgrupp bestående av unga som kan ta hjälp av en producent, men även viktigt för en planeringsgrupp med utbildade producenter som söker råd i designfasen. Genom konsultation vid projektplaneringen kan man framkalla autentiska projekt (Boss, 2015). Genom att hitta ramar för projektet skapar man förutsättningar för att hitta genomförliga utmaningar och därmed kontext för att förstå ett större problem (Boss, 2015).

### 3.4.2 Relevans och ungdomsverksamhet

Värdet av projektplanering har ofta baserats på förmågan att leverera projekt i tid, inom budget och inom ramarna (Thompson, 2018). Fokus ligger ofta på tron att en erfaren producent endast behöver behärska verktyg som kontrollerar scheman eller hanterar budgeter och risker. Thompson (2018) poängterar att det i grunden faktiskt är människor och beteenden som styr hela projektplaneringens händelser och resultat, snarare än verktyg och processer. I detta kapitel går jag djupare i skapandet av relevans och vad relevans inom projekt för unga kan innebära. Genom att förstå relevans, kan undersökningen gällande skapandet av denna gå vidare.

Det finns många aspekter som spelar roll när man talar om relevans inom projektplanering och relevanta projekt för unga. Skapandet av relevanta projekt kräver att man identifierar trender eller aktiviteter som kan bidra till aktuella samtal (Seraphin, 2023). Genom att identifiera trender hos unga och ta reda på vilka typer av aktiviteter som unga intresserar sig i, kan man skapa betydelsefulla projekt som både gynnar identitetsskapande och bidrar till aktuella samtal.

Att mäta relevans är i sig dock en utmaning. Ett projekt är inte nödvändigtvis relevant eller irrelevant. Trots definitionen av ordet "relevans" som menar att något "hör till saken" och är "betydelsefullt" (Svenska Akademiens ordböcker, 2015), kan det finnas en otydlighet när det kommer till skapandet av relevans inom projekt. Osäkerhet kring detta kan uppstå på grund av ovisshet om huruvida ett projekt har synlighet och trovärdighet i ett visst område (Aaker, 2010). Projekt som är återkommande måste därmed formas om och utvecklas för att bemöta nya kunder och intressen.

Relevans kopplas även samman till hur man lyckas marknadsföra för att hjälpa planering, skapande och utförande av projekt för unga. I och med detta behöver man fundera på vem projektet tilltalar och vem som drar nytta av och kommer njuta av deltagande. Detta görs bäst genom att skapa en kundprofil (Seraphin, 2023). En kundprofil är ett dokument med viktig information kring en idealkund som innehåller information kring kundens problem, intressen och motivationer som skapar förutsättningar för förståelse över engagemang och en anpassad marknadsföringskampanj (Galic, 2023).

Seraphin (2023) nämner flera delar som spelar en roll i skapandet av relevans, bland annat forskning kring andra organisationers verksamhet som kan göra att man hittar eventuella samarbetspartners där andras expertis kan utnyttjas. I samband med det behöver även konkurrenter granskas för att man ska kunna justera en idé utifrån liknande evenemang eller evenemang med liknande målgrupp.

Det blir oavsett ett stort fokus på en mänsklig faktor för att avgöra framgång eller misslyckande i skapandet av relevanta projekt. Som Thompson (2018) framhäver, börjar den mänskliga faktorn i projektledning med planeraren själv. I en skapandeprocess där unga känner att ett projekt är relevant, skapas förståelse av varför lärande är värt ansträngning och hur andra kan gynnas av kreativiteten i skapandet. Genom motivation skapas engagemang och detta drivs av fyra grundläggande mål; framgång, nyfikenhet, originalitet och relationer. (Boss, 2015)

## 4 Kultur för unga: Filmskolan och Kulturkarnevalen

I detta kapitel beskrivs de fall som används för min undersökning och som belyser mitt problem. De två enskilda projekten presenteras detaljerat och även de två organisationer som blir relevanta för skapandet av dessa projekt. De övriga organisationerna blir även viktiga för min undersökning när det kommer till allmänt skapande av relevant ungdomsverksamhet inom den tredje sektorns organisationer.

### 4.1 Filmskolan

Under Filmskolan får högstadiееlever chansen att tillsammans med professionella inom film & tv skapa en dramaserie som visas på Yle Arenan. Projektet är ett samarbete mellan FSU (Finlands Svenska Ungdomsförbund), Svenska Yle och Five Corners Production. Sammanlagt 14 ungdomar får delta som antingen manusförfattare/regissör eller som skådespelare. (Finlands Svenska Ungdomsförbund)

Filmskolan kom till som en övergång från det tidigare samarbetsprojektet MGP, när de tre organisationerna önskade fortsätta samarbetet och även nå ut till unga i högstadieålder. Premissen var från början att erbjuda unga i högstadiet möjligheten att med hjälp av professionella filmarbetare få skapa drama som senare visas på Yle Arenan. Första året skapades kortfilmer, för att sedan 2024 gå över till konceptet med en dramaserie med sju delar. Konceptet togs bra emot av både deltagare och publik och kvarstår till kommande års projekt. Under Filmskolan 2024 delades projektet in i tre läger, varav de två första ägde rum under två veckoslut på våren och det sista lägret åtta dagar i juni. Under startlägret får de valda deltagarna träffas och ramarna för arbetet skapas. Vid manuslägret skapas en färdig storyline och arbetet med dialog och roller fortskrider. På inspelningslägret görs sedan de sista förberedelserna före serien spelas in. Avslutningsvis ordnas en premiärvisning av slutprodukten i september. (Koivumäki, 2024)

#### **4.1.1 FSU – Finlands Svenska Ungdomsförbund**

Finlands Svenska Ungdomsförbund är ungdomsföreningsrörelsens centralorganisation som arbetar för att bevaka ungdomsföreningarnas intressen och skapa förutsättningar för dess verksamhet i hela svenskfinland. Förbundet samlar landets svenskspråkiga ungdom kring gemensamma strävanden och verkar för deras trivsel och trygghet. Detta görs genom främjande av demokratiskt medborgarskap som ska stärka den finlandssvenska identiteten, kulturen och sammanhållningen. FSU har gedigen erfarenhet av stora kulturprojekt för barn och ungdomar i Svenskfinland. Exempel på projekt som FSU har arbetat med är MGP (Melodi Grand Prix), Teaterkalaset och Filmskolan. Melodi Grand Prix är en låtskrivartävling som arrangerades som språngbräda för unga musikaliska förmågor i svenskfinland mellan 2007 och 2021. Teaterkalaset är ett evenemang där unga med intresse för teater får delta i teaterworkshops, föreställningar och teaterlekar. (Finlands Svenska Ungdomsförbund)

En av förbundets viktigaste uppgifter är att skapa förutsättningar för en dynamisk ungdomsföreningsverksamhet i Svenskfinland, genom att bevaka ungdomsföreningsrörelsens intressen. Fokus för FSU är intressebevakning, information, service, rådgivning, projektverksamhet, nationellt-, nordiskt- och internationellt samarbete. FSU jobbar även för att utveckla ungdomars sociala färdigheter, skapa en ökad medborgarfostran och ett större samhällsansvar. Detta görs genom att erbjuda medlemmar attraktiv och lämplig fritidssysselsättning och förståelse för internationella och humanitära strävanden. (Finlands Svenska Ungdomsförbund)

Förbundet har fyra stycken medlemsorganisationer; Nylands svenska ungdomsförbund rf NSU, Åbolands Ungdomsförbund ÅUF rf, Svenska Österbottens Ungdomsförbund rf SÖU och Ålands Ungdomsförbund rf ÅLUF samt en associerad medlem; Finlandssvenskarnas Riksförbund i Sverige FRIS. Förbundet jobbar för att skapa förutsättningar för de fyra landskapsförbunden och bedriva sin verksamhet genom bland annat intressebevakning, koordinering, service och synergiska strategier. (Finlands Svenska Ungdomsförbund)

## **4.2 Kulturkarnevalen**

Kulturkarnevalen är en festival för ungdomar i åldern 13-19 år. Karnevalen är ett årligen återkommande evenemang som arbetar för att skapa kulturupplevelser bland unga på svenska och erbjuda deltagarna möjlighet att prova på olika konstformer. Vid evenemanget finns ett brett utbud av labb eller workshops inom bland annat scenkonst, musik, multimedia och dans. Evenemanget ordnas årligen i november, sedan år 2003 på olika orter i Svenskfinland (Kulturkarnevalen).

Den egna Föreningen för Kulturkarnevalen grundades 2008 och verkar som en underförening till FSS (Finlands Svenska Skolungdomsförbund). Kulturkarnevalen har under alla år ordnats tillsammans med FSS som systerförening och samarbetspartner. Syftet med karnevalen är att ”Främja konst och kultur bland unga på svenska och erbjuda deltagarna möjlighet att prova på olika kulturuttryck. Karnevalen skall innehålla traditionella konstformer men även nyskapande kulturyttringar. Karnevalen skall uppmuntra till kontaktskapande över regiongränserna och genomsyras av respekt och ödmjukhet.” (Kulturkarnevalen)

### **4.2.1 FSS – Finlands Svenska Skolungdomsförbund**

Finlands Svenska Skolungdomsförbund är en intresseorganisation i ungdoms- och utbildningspolitiska frågor som arbetar för att bevaka svenskspråkiga elevers och studerandes intressen i Finland. FSS utgörs av elever i grundskolans övre årskurser samt av studerande i gymnasier, yrkesskolor och folkhögskolor. Fokus ligger på att bevaka ungas behov och föra deras talan genom skapande av ett samhälle där alla skolungdomar mår bra, känner sig trygga samt trivs med sin vardag både i och utanför skolan. Exempel på evenemang som skapas för ungdomar är Kulturkarnevalen, Toppmöte och utbildningshelger. (Skolungdom)

FSS är ett partipolitiskt och religiöst obundet förbund som i över 100 år har jobbat för att bevaka den finlandssvenska skolungdomens rättigheter på lokal, regional, nationell och internationell nivå. FSS använder olika metoder för att påverka samhället och till dessa hör bland annat ordnande av utbildningar för att stärka skoldemokratin och engagemang om påverkan och aktuella frågor. Utöver detta tar FSS ställning i politiska frågor på bland annat sociala medier, TV och tidningar samt kommenterar lagförslag, förordningar och

rapporter och håller anföranden på seminarier och evenemang inom den finlandssvenska sektorn. (Skolungdom)

## 5 Resultat

I detta kapitel kommer resultatet av min undersökning att presenteras. Jag kommer att presentera hur organisationer inom den tredje sektorn arbetar för att skapa relevanta projekt riktade till unga i åldern 12-19 år. Fallen som blir relevanta för mitt problem kommer att presenteras genom projektplaneringens uppbyggnad och hur man strävat efter att skapa relevanta projekt. Projektplaneringen vid fallen som presenteras i resultatet blir relevant för undersökningen på sättet den framkommer parallellt med det övriga resultatet och lyfter fram de övriga metoderna av projektplanering. Utöver detta framkommer ungas direkta delaktighet i planeringsprocessen som verktyg för skapandet av relevans, samt övriga metoder som blir väsentliga för skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet. Kapitlet delas in i tre rubriker; ”*Projektplanering som verktyg för skapandet av relevant ungdomsverksamhet*”, ”*Unga som aktiva medborgare: Delaktighetens roll i planeringen*” och ”*Metoder för projektplanering som stärker verksamhetens relevans*”. Dessa rubriker delas vidare in i underrubriker som stöder de olika metoderna fallens uppbyggnad.

### 5.1 Projektplanering som verktyg för skapandet av relevant ungdomsverksamhet

Hela processen av projektplanering blir väsentlig när man strävar efter att uppnå relevant ungdomsverksamhet. Under allt från lansering av projektet till utvärdering bör målgruppen tas i beaktan. Projektplaneringsprocessen innebär många steg för att skapa en produkt som kunden har nytta av, och därmed blir alla aspekter av planeringen viktiga. Vikten av en grundlig projektplan blir stor eftersom detta ger möjlighet för producenten att fokusera på prioriteringar, som till exempel en utmanande målgrupp (Harper, Smith & Derry, 2009).

I följande kapitel presenteras projektplaneringen vid de två fall som belyser mitt problem. Där tas upp hur projektplaneringen har sett ut och hur man genom den har arbetat för att skapa relevant verksamhet för unga.

### 5.1.1 Filmskolans projektplanering

Oskar Koivumäki jobbar som producent för FSU och har arbetat med Filmskolan sedan projektets start 2023. I intervjun framför Koivumäki hur idén till Filmskolan kom från det tidigare projektsamarbetet Melodi Grand Prix som avslutades 2021. Från detta projekt märkte man en utmaning i att engagera unga i högstadieålder, så när samarbetet mellan Five Corners Production, Svenska Yle och FSU önskades fortsätta var det denna målgrupp man ville fokusera på.

Övergången mellan Melodi Grand Prix och Filmskolan visar hur analys av behov från tidigare utförda projekt blir väsentligt. Man såg en utmaning i att engagera högstadieelever inom verksamheten och skapade därför ett projekt som skulle nå denna målgrupp. Med Filmskolan fokuserar man även på vikten i att engagera en så bred målgrupp som möjligt inom ramarna för projektet. Genom att rikta sig till både unga som direkt vill vara framför kameran och skådespela men även unga som hellre är med mer i planeringsaspekten, uppnår man en diversitet av personligheter samtidigt som grundfokus på unga som vill vara kreativa och bidra till idéer kvarstår.

Utöver detta behöver även den valda målgruppens intressen vidare analyseras. Inom Filmskolan gjordes detta och i och med det märkte man en tydlig skillnad i hur unga konsumerar serier istället för kortfilmer, vilket sedan gjorde övergången av format naturligt. Utöver detta behöver man även förstå sig på målgruppen, vilket bland annat kan göras genom målgruppsundersökningar.

Projektet Filmskolan har utöver formatet utvecklats och ändrats under åren när man märkt aspekter som inte fungerade eller som kunde förbättras. Utrymme för utveckling blir väldigt viktigt för återkommande projekt med unga som målgrupp. Som Aaker (2010) poängterar, kan det uppstå en osäkerhet kring relevans på grund av ovisshet om huruvida ett projekt har synlighet och trovärdighet inom ett visst område. Just därför behöver projekt som är återkommande formas om och utvecklas för att bemöta nya kunder och intressen.

”Det är viktigt att återkommande projekt hålls dynamiska och att justeringar kring innehållet kan göras utifrån behov och önskemål.” Koivumäki 2024

Projektet har även utvecklats när det kommer till själva arbetsprocessen. Det tidigare konceptet av att unga helt styr berättelsen fungerade inte helt, eftersom det ledde till att regimentorer blev tvungna att ta en betydligt större roll med att föra berättelsen framåt. Ett utvecklat koncept där det finns ramar för berättelsen där de unga jobbar mer utförligt med rollarbete och dialogen, skapar därför en bättre arbetsfördelning och även tidsfördelning. Samtidigt som det är viktigt att arbetsbördan inte blir för stor för varken ungdomarna eller arbetsteamet, är det väsentligt att det under hela projektets gång skapas en atmosfär där unga vågar ta plats och säga sina ärliga åsikter.

”När man ser att ett tidigare arbetssätt blir för krävande för både arbetsteam och ungdomar behöver man kunna justera ett annars grundligt koncept.” Koivumäki 2024

Koivumäki understryker också hur det under tiden mellan inspelningslägret och premiärvisningen blir viktigt att ungdomarna får se det kommande resultatet samt dela med sig av åsikter. På så sätt strävar man efter att de unga verkligen ska känna ett ägandeskap till serien och att det är de som skapar den med hjälp av professionella inom branschen. Därav är det viktigt att de vuxna i arbetsteamet görs förstådda till att det är de unga som skapar och lär sig av hela upplevelsen, och att de är där som stöd. Genom detta arbetssätt blir det en central synpunkt att de unga inte ska känna sig som endast barn i sammanhanget, utan att de vuxna lyssnar och värdesätter deras åsikter.

”Expertisråd behövs alltid och en balans i ansvarsgivande blir viktigt.” Koivumäki 2024

Marknadsföring blir en väsentlig del av projektplaneringen. Genom en skolturné sprider man ordet om projektet och genom direkt möte med unga i målgruppen lyckas man samla de som senare blir deltagare i projektet. Skapande av övrig marknadsföring i form av material från tidigare år fungerar även som verktyg för att sprida projektet. Genom att konkret visa hur projektet har sett ut tidigare år, blir det enklare att ge en bild av vad man som vald deltagare kommer ta del av och lära sig.

## 5.1.2 Kulturkarnevalens projektplanering

Eva-Helén Ahlberg jobbar som producent för Kulturkarnevalen och har gjort det sedan 2004. Sedan starten av projektet 2003 har konceptet utvecklats, genom uppkomst av nya arbetsuppgifter och även skapandet av Kulturkarnevalen som egen förening år 2008. Före detta ordnades projektet av Finlands Svenska Skolungdomsförbund, som fortsättningsvis är viktiga för Kulturkarnevalen som projekt och som underförening till FSS. Uppkomsten till projektet gick till så att Kulturkarnevalens konstnärliga ledare Mikael Andersson såg ett behov av att förstärka språket hos finlandssvenska ungdomar som enligt skrivelser hade blivit försvagat. FSS ordnade tidigare retoriktävlingar, där intresset hade svalnat, vilket gjorde att FSS ansågs perfekta för ett projekt inom samma ideologi. Med inspiration från Stafettkarnevalen, men med ett fokus på intresse för konst och kultur och utan tävlingsaspekt, startades projektet Kulturkarnevalen.

Trots stadgar som ännu framhäver att man har egen förvaltning och egen styrelse, är FSS fortsättningsvis en viktig del av projektet på sättet som Kulturkarnevalen är en underförning med stor hjälp av FSS i planeringen och praktiska arrangemang. Här belyser Ahlberg i intervjun hur detta samarbete specifikt blir mycket viktig för projektet, och att samarbete överlag med organisationer är en grundläggande del av verksamheten. Ett brett nätverk av samarbetspartners runt om i svenskfinland blir ett av projektets stora styrkor.

”Vi jobbar alla för samma sak och jobbar alla med och för unga. Svenskfinland är inte så stort och istället för att konkurrera blir det viktigt att vi jobbar tillsammans för att unga i svenskfinland ska må bra.” Ahlberg 2024

Utvärderingen blir en väsentlig del av hela projektplaneringen, eftersom det till stor del är med hjälp av den man utvecklar och planerar kommande karneval. Ahlberg framför hur man i utvärderingarna frågar varierande frågor som är enkla att svara på, bland annat med hjälp av en skala från ett till fem som sparar tid vid svarandet. När utvärderingen blir en så viktig pelare för projektplaneringen, finns det förstås mycket man vill fråga och utvärdera inom ramarna för projektet. För utvecklingen av projektet behövs utvärdering kring labben och önskemål till kommande år, samt allmänna intressen för att kunna locka nya intresserade.

Man vill även ta reda på åsikter kring praktiska arrangemang såsom busstransport, mat, kvällsprogram och inkvartering. Här blir det alltså viktigt att få med de viktigaste frågorna, utan att utvärderingen blir för lång. Ahlberg nämner hur det genom att ha en reserverad tid för utvärdering under evenemanget skapar förutsättningar för betydligt fler svar än om utvärderingen sker på egen hand efteråt.

Ahlberg poängterar hur viktigt det är att lyssna på ungas förslag och även visa att man aktivt lyssnar och tar deras åsikter i beaktan. Man kan dock inte alltid till fullo utföra allt utvärderingarna föreslår. Ahlberg understryker hur det blir väsentligt att kommunicera anledningar till att förverkligande inte alltid är möjligt och faktiskt notera förslag till kommande år trots det. Detta kopplas direkt samman med att unga behöver få känna att de har varit med och påverka. Om inte känslan av medverkande och påverkan finns, tappar de unga snabbt intresse att engagera sig. Ahlberg framför även hur det inte alltid heller är lätt att bemöta alla åsikter och förslag när man producerar ny verksamhet för ungdomar. Ibland kommer önskemål gällande nya koncept, trots att ett tillräckligt stort intresse att delta inte existerar.

Marknadsföring blir förstås viktig även vid detta projekt. Genom infobrev och skolbesök sprider man ordet om projektet och skapar en närmare kontakt med målgruppen. I och med skolbesöken ordnas även ofta övriga aktiviteter som aktiverar unga, vilket hjälper att få direkta idéer av intresserade. På detta sätt skapas det synlighet för projektet på olika sätt, vilket blir viktigt. Utöver detta skapas även förutsättningar för att nå ut till eventuella nya deltagare.

Planeringsgruppen består av producenten, den konstnärliga ledaren och produktionsassistenter. Dessa utför det grundliga arbetet och skapar en prioritering utifrån utvärderingar och önskemål. Dessa presenteras sedan för FSS:s styrelse bestående av ungdomar, som granskar och kommer med åsikter, förslag och egna prioriteringar. Inom projektplaneringen använder man sig även av "Kulturkarnevalsambassadörer". Deras roll har utvecklats mycket under åren, och deras uppgifter utformas mycket av arbete med sociala medier och producerande av inlägg till TikTok och Instagram. Med stöd från en produktionsassistent som kommer med idéer, granskar trender och ger råd, får sedan ambassadörerna fritt skapa material och även sprida ordet av projektet till sina skolor.

Här ser man en nära kontakt till unga och deras intressen. Vuxna planerar och finns som stöd, samtidigt som de unga har en frihet i skapandet och rådgivning. Att unga får vara med och bestämma och planera, skapar inte bara förutsättningar för ett evenemang som ligger i deras intressen, det skapar även förutsättningar för att andra unga känner gemenskap till planeringsgruppen. Genom denna typ av kollaborativt deltagande skapas ett partnerskap mellan vuxna och unga genom aktivt engagemang i hela projektplaneringen (Percy-Smith & Thomas, 2009).

## **5.2 Unga som aktiva medborgare: Delaktighetens roll i planeringen**

Främjande av ungdomsdelaktighet bidrar till en politisk dialog där projektutformning och demokratisk delaktighet blir fokus av diskussionen (Percy-Smith & Thomas, 2009). Som Sercombe (2010) framhäver, behöver man förstå syftet bakom delaktighet och hur man skapar betydelsefull sådan för att bäst kunna utveckla ungdomars styrkor i samhället.

Grunden till ungas delaktighet i projektplanering handlar till stor del om ett anvarsgivande direkt till de unga. Till detta hör skapandet av en förståelse att ungdomar har förmågan att bidra till beslutfattande och ett allmänt maktavstånd från övriga myndigheter (Percy-Smith & Thomas, 2009). Ungdomar är en sårbar målgrupp som ofta ses som oerfarna med bristande kunskap, men att nekas möjligheter till beslutfattande på grund av pågående utveckling är inte heller en lösning. Niko Partanen, som fungerar som ordförande för FSS, framhäver i sin intervju att han ser det som en självklarhet att unga ska vara med direkt och planera verksamhet. Partanen understryker att det är viktigt att det i tredje sektorn finns utrymmen där unga får känna att de har rätt att påverka även i demokratiska processer.

Det är även ett val för unga att göra när det kommer till att vilja engagera sig direkt i beslut kring projektplanering. Partanen poängterar i intervjun att alla unga inte vill vara med och påverka och det behöver de inte heller. Besluttande och demokratiska processer är ofta ett intresse som uppkommer senare i livet, vilket gör unga till en relativt svår målgrupp när det kommer till besluttande kring ungdomsverksamhet. Detta är en utmaning vid skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet, då man inte kan inkludera alla unga; men det man kan göra är att aktivt lyfta sina aktiva deltagare till den mån det går (Partanen 2024). Alla fyra respondenter understryker i intervjuerna att dom unga som vill och orkar engagera sig bör uppmuntras.

Unga som aktiva deltagare i planeringsprocessen bör ges utrymme att på sina egna villkor utforska den framväxande vuxenheten (Sercombe 2010). För att uppmuntra till engagemang kring beslutsprocesser inom den kulturella ungdomsverksamheten, behöver man skapa förutsättningar för unga att känna att deras arbete är relevant. Detta görs genom att bidra med en skapandeprocess där unga känner att deras arbete är värt ansträngning och ser hur kreativiteten i deras arbete även gynnar andra. Som Boss (2015) framhäver, skapas engagemang genom motivation. För att skapa en miljö där arbetet känns relevant, understryker FSU:s teaterkoordinator och ställföreträdande verksamhetsledare Sofia Wegelius i sin intervju att det krävs att unga känner att det de engagerar sig i är viktigt och tillräckligt nära ens eget intresse.

”Frivilligverksamheten är inte på väg att dö ut, men för att känna att den är tillräckligt viktig för att man ska engagera sig behöver det finnas ett tydligt gemensamt mål inom den egna närmiljön.” Wegelius 2024

Vid engagerande av unga i en planeringsprocess blir en balans i arbetsfördelning speciellt viktig. Wegelius framför att det blir väldigt viktigt att visa att unga är välkomna och att man faktiskt är villig att sätta in dem i beslutfattande positioner. I arbetet är det sedan viktigt att relevanta uppgifter delas ut och att man känner sig verkligen uppskattad i sitt arbete. Samtidigt kan balansen i arbetsfördelningen lätt brista om man ger någon ett för stort ansvar, vilket enligt Wegelius är ett allmänt problem inom tredje sektorns organisationer.

Någon typ av direkt kontakt till de unga blir oavsett väsentlig vid skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet. Partanen framhäver i intervjun att man kan ta med unga i planeringen på annat håll genom att få fram vad unga vill se för förändring eller projekt inom en verksamhet. Genom studiebesök och direkt diskussion med unga kring vilken förändring eller verksamhet de önskar se, kan man arbeta för ett gemensamt mål hos ungdomar. Om man inte har unga direkt med i planeringsgruppen, blir det viktigt att det finns en när närhet till unga och deras miljö för att få en tydlig inblick i vad som är relevant för målgruppen.

”Utan någon kontaktyta till unga eller deras miljö kan man inte vara relevant i skapandet av verksamhet till dem.” Wegelius 2024

### **5.3 Metoder för projektplanering som stärker verksamhetens relevans**

I detta kapitel ser jag över övriga metoder som fungerar som förutsättningar för skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet. Förutom ungas direkta engagemang i planeringen och skapandet av kulturell ungdomsverksamhet, finns det andra aspekter som kan tas i beaktan vid skapandet av relevant sådan.

#### **5.3.1 Samarbete mellan organisationer**

För relevant och givande kulturell ungdomsverksamhet spelar samarbete mellan organisationer en stor roll. Seraphin (2023) nämner hur forskning kring andra organisationers verksamhet kan göra att man hittar eventuella samarbetspartners där andras expertis kan utnyttjas. I samband med det behöver även konkurrenter granskas för att man ska kunna justera en idé utifrån likande evenemang eller evenemang med liknande målgrupp. Utöver direkt samarbete inom organisationerna blir det även viktigt att se över befintlig verksamhet just för att se till att kolliderande projekt inte riskeras skapas. Genom att involvera varandra i projekt lyckas man bilda samarbeten istället för att bilda konkurrens.

Både FSU och FSS förespråkar samarbeten inom organisationer i den tredje sektorn. På så sätt skapas förutsättningar att nå så många unga som möjligt och ge så värdefulla verktyg som möjligt genom verksamheten. FSS hjälper Kulturkarnevalen när det kommer till artistfrågor, samt bidrar med rådgivning kring labben som finns (Partanen 2024). Kulturkarnevalen har även samarbeten med många organisationer runtom svenskfinland såsom Folkhälsan, DUNK, UngMartha och UngInfo. Dessa återkommande samarbeten blir ett betydelsefullt tillägg till projekt inom tredje sektorn där man kan använda sig av andras expertis samtidigt som alla organisationerna själv får synlighet i sitt deltagande (Ahlberg 2024).

FSU samarbetar även med Föreningen för Kulturkarnevalen genom projekten Teaterkalaset och Kulturkarnevalen. Genom projekten skapas en övergång kring möjlighet till deltagande, då Teaterkalaset har en högsta åldersgräns på 12 år och Kulturkarnevalen har en lägsta åldersgräns på 13 år (Wegelius 2024). Filmskolan som trepartssamarbete blir även ett viktigt samarbete på sättet det samlar tre organisationer med bred expertis för att kunna skapa ett välplanerat och utförligt projekt med proffs inom branschen (Koivumäki 2024).

### **5.3.2 Förståelse över målgruppen**

För att bemöta en målgrupp krävs att man lär känna och förstår sig på målgruppen. Unga kan vara en utmanande målgrupp att bemöta intressen hos, eftersom tiden mellan 12 och 19 år är en tid med mycket förändringar där även intresse och behov ändras snabbt. Som Lincoln (2012) nämner, handlar kulturell ungdomsverksamhet mycket om ungas sökande av meningsfulla "identitesutrymmen", och för att kunna skapa trygga miljöer där unga har chansen att utforska detta behöver man känna målgruppen. Att skapa förutsättningar för unga att utveckla dessa "identitetsutrymmen", kräver en trygg miljö där unga känner gemenskap.

"Att skapa miljöer där unga känner de får lära känna nya människor, också med regional spridning, grundar sig i syftet med de olika projekten; att få en känsla av gemenskap." Partanen 2024

I och med att unga människors egenskaper, ställning och funktion i samhället ändras, skapar även detta en utmaning i att möta ungas intressen. Koivumäki (2024) nämner i intervjun att det kräver väldigt mycket arbete bakom produktioner som ska bli återkommande projekt, eftersom det hela tiden kräver att man granskar trender för att kunna skapa långsiktigt relevanta projekt. Därför krävs att projekt har utrymme för utveckling i samband med att målgruppen utvecklas snabbt.

Det behöver alltså finnas en pågående identifiering av trender eller aktiviteter som är aktuella och som unga intresserar sig av, för att kunna skapa betydelsefulla projekt. I och med detta behöver man fundera på vem projekten tilltalar och vem som faktiskt drar nytta av deltagande. Seraphin (2010) lyfter fram skapandet av en kundprofil som verktyg för detta. Att analysera målgruppen och hitta verktyg för skapandet av verksamhet som en bred del av målgruppen drar nytta av, blir en viktig del av skapandet av kulturell ungdomsverksamhet. Förståelse över målgruppen blir även en central del av en situation där det finns en utbildad producent som styr verksamheten. Som Sercombe (2010) poängterar, blir relationen mellan ungdomsarbetaren och den unga väldigt viktig på sättet den skiljer sig från andra professionella relationer genom ett strävande efter en mer jämlik relationsstil.

Utöver en direkt kontakt med de unga kan man genom att följa med andra organisationer se hurudan verksamhet som engagerar unga där. Wegelius framför även att sociala medier, nyheter och politik kan vara verktyg för att förstå målgruppen på sättet som man kan se vad som är aktuellt och därmed vad som direkt berör unga. Som exempel kan man se på nedskärningar inom politiken som direkt påverkar unga, vilket kan leda till unga som vill påverka inom ett visst område (Wegelius 2024). Denna metod av identifiering av trender kan bidra till aktuella samtal, vilket gör att man kan skapa betydelsefulla projekt som gynnar identitetsskapande för den specifika målgruppen.

### 5.3.3 Vikten av utvärdering

Att mäta att relevans har uppnåtts i ett projekt är i sig en utmaning. Anonym utvärdering blir därmed avgörande för att kunna utveckla koncept och skapa mer relevant verksamhet. Detta understryker alla respondenter i sina intervjuer. Dessa feedbackformulär blir viktiga och bör även uppdateras vartefter att projekt utvecklas. Partanen framför hur man direkt behöver fråga deltagare om de har lärt sig något nytt eller värdefullt för att få fram konkreta verktyg för förbättring. Koivumäki framför även i sin intervju hur utvärderingar från tidigare deltagare alltid är väldigt värdefullt när man gör justeringar på projekt. Utöver detta behövs även utvärdering från utomstående och från arbetsgruppen. På så sätt kan man anpassa koncept efter vad som är engagerande för unga och få med en så bred målgrupp som möjligt inom ramarna för projektet.

Ahlberg poängterar även hur utvärderingen kan bli en väsentlig del för hela projektplaneringen. Vid starten av projektplaneringen används tidigare utvärdering som en grundpelare för utveckling av koncept och hela projektet speglas av hur man har tagit tidigare respons till sig vid skapandet av projektet. I och med detta blir det mycket viktigt med välformulerade och planerade utvärderingsformulär, som alla kan och orkar svara på.

Wegelius poängterar hur det samtidigt finns en utmaning i att analysera utvärderingar av projekt. Detta gäller inte heller bara den kulturella ungdomsverksamheten utan utvärdering av vilket projekt som helst. När man får utvärdering av någon med endast ett fragment av kunskap inom hela verksamheten kan det fattas resurser för att alltid förverkliga dem. Det förblir dock väsentligt att all respons läses samt analyseras för att så mycket som möjligt ska kunna tas i beaktan.

### 5.3.4 Finansiärers och organisationers ansvar

Vid planering och utförande av kulturell ungdomsverksamhet krävs ett ansvarstagande av organisationer och finansiärer. Det finns möjligheter för unga att planera sina egna projekt inom den tredje sektorn, men resurser och stöd från organisationerna gällande byråkratiskt arbete finns inte alltid. Att en ansökningsperiod är lång och tidsspecifik, kan ofta leda till att vänkretsar och grupper har ändrats och att idéer därmed hinner slopas (Wegelius 2024). Detta kan försvåra arbetet kring skapande av relevant ungdomsverksamhet, eftersom det inte finns tillräckliga resurser för unga att ta fram sina idéer för projekt som faktiskt gynnar dem.

Vid projektplanering krävs mycket arbete när det kommer till ansökningar, bokföring och redovisningar. Fondernas krav på bokföring och utförliga verksamhetsplaner är inte alltid optimala för unga. Wegelius poängterar att direkt lägga allt detta arbete på unga är ett stort ansvar och möjligen en anledning till att unga väljer att inte engagera sig i projektplanering och skapande av kulturverksamhet. Därför blir organisationers stöd väsentligt vid ungas projektplanering. En lösning är att fokusera på organisationer som kan förvalta projekt där unga får förverkliga projekten med byråkratiskt stöd. Detta anser Wegelius att skulle kunna skapa en lägre tröskel för unga att direkt engagera sig i projektplanering för sådan verksamhet som är relevanta för dem.

Organisationer inom den tredje sektorn som jobbar för att skapa betydelsefull verksamhet för unga, har på flera plan ett ansvar i detta arbete. Valet av arbetsgrupp och specifik målgrupp blir viktigt och även det hur man välkomnar unga med i arbetsgruppen. Wegelius ser inom ungdomsföreningarna många som förnygrat sina styrelser, och ser en möjlighet i att lyfta de organisationer och de unga som finns inom dem för att motivera andra att släppa in fler unga i verksamheten. Genom att släppa in och lyfta nya medlemmar i sina styrelser och se till att alla hörs, kan man skapa förutsättningar för välutförda projekt.

### 5.3.5 En välutförd arbetsprocess

Hela arbetsprocessen spelar förstås en viktig roll i strävandet efter att skapa relevanta projekt för unga. De som arbetar med den kulturell ungdomsverksamhet blir viktiga i skapandet av relevanta projekt för unga på sättet som en välutförd arbetsprocess ger stora förutsättningar för lyckade resultat. Genom att skapa en tydlig handlingsplan för att hankas med problem direkt i arbetsprocessen, skapar man möjligheten att förhindra större problem under arbetet som kunde förhindra att målet uppnås.

Utöver detta behöver även upplevelsen av arbetsprocessen ses över. Att granska hur den allmänna upplevelsen blir, hur projektet tas emot, och även hur arbetsteamet har fungerat blir viktigt. Wegelius framför hur man genom att ge stöd till och skapa en öppen dialog med arbetsteamet ser till att alla blir hörda. När alla blir hörda och arbetsteamet mår bra i sitt jobb, skapar man förutsättningar för projekt där de unga får det stöd som behövs. I och med detta blir det även viktigt med en miljö där man direkt kan ge utvärdering och skapa teamanda med öppen dialog. Detta blir speciellt viktigt i projekt som inte nödvändigtvis kommer upprepas och ha möjlighet till utveckling mellan projektår.

I och med att den kulturella ungdomsverksamheten är så bred och varierande som den är, blir arbetsprocessen viktig för skapandet av förutsättningar till identitetskapande. Som Sercombe (2010) framför bör man fokusera på de varierande aspekterna som det kan innebära att uppnå ens syfte. Som Roberts (2007) framför, skapar verktyg för riskbearbetning större kontroll över resultatet. På så sätt kan man även skapa en effektiv användning av resurser inom hela organisationen som gynnar slutprodukten. Utöver att fokusera på verktyg för riskbearbetning blir det som Thompson (2018) poängterar, väsentligt med fokus på människor och beteenden eftersom det på flera plan är det som styr arbetsprocessen och projektplaneringens händelser samt resultat.

### 5.3.6 Kultur som kompetensskapare

Unga kan aktivt delta och intressera sig för kulturell ungdomsverksamhet, men få inser att de drar stor nytta av lärdomar som senare blir väsentliga kompetenser i ett framtida arbetsliv. Aktivt deltagande i kulturell ungdomsverksamhet kan bidra till viktiga lärdomar såsom samarbete och förmåga att tala inför andra, vilket kan ge konkreta verktyg för en framtida karriär (Wegelius 2024). När unga ser att det de tar del av gynnar dem och ger dem vertyg i sina kommande karriärer, kan man öka engagemang samt relevans genom kompetenser och lärdomar som skapas. Som Boss (2015) framför, bidrar en skapandeprocess där unga känner att deras lärande är värt ansträngingen till skapande av engagemang och relevans. Ungdomsarbete kopplas även starkt samman med utbildning på sättet som den på olika plan bidrar till samhällsbaserad utbildning i praktiken (Sercombe, 2010).

Samtidigt framför Wegelius en utmaning i att jobba mot arbetsgivare för att de ska se kulturell ungdomsverksamhet som kompetensskapande och användbara i framtida arbetsansökningar, istället för kultur som endast ett roligt tidsfördriv. Dessutom poängterar Wegelius att FSU genom ett samarbete med Svenska Folkskolans Vänner rf (SFV) erbjuder möjligheten till *kompetensmärken*, som skapar definitioner av förmågor som kan gynna en i kommande arbetsliv. Denna metod kan ge både unga en förståelse av vad man kan få ut av deltagande och engagemang, samt arbetsgivare en förståelse över hur deltagande i verksamheten blir kompetensskapande för unga.

Kulturkarnevalen använder sig även aktivt av kursintyg som ett sätt att presentera kulturellt deltagande som kompetensskapare. Genom uppmuntran till skolledningar att godkänna deltagande som kurs, kan även unga få förståelsen att det de deltar i är gynnsamt i praktiken (Ahlberg 2024). På så sätt kan ökat intresse skapas och även en förståelse i att deltagande i kulturell ungdomsverksamhet är betydelsefull och av vikt, vilket är det relevans handlar om.

## 6 Analys

Syftet med detta lärdomsprov var att undersöka hur tredje sektorns organisationer jobbar för att skapa kulturell ungdomsverksamhet som är relevant för ungdomar. Målet var att belysa olika metoder under planeringsprocessen som skapar förutsättningar för relevant verksamhet som bemöter målgruppens behov och intressen. I och med detta var ett mål även att se hur ungas direkta delaktighet i planeringen speglar relevans. Genom att få information kring planeringen vid två enskilda projekt samt hur organisationerna som nära berör dessa projekt ser på skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet, har jag fått en övergripande förståelse hur man kan arbeta för att skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet.

Min frågeställning för detta lärdomsprov var: *”Hur kan tredje sektorns organisationer genom projektplanering skapa förutsättningar för relevant kulturell ungdomsverksamhet?”* med hjälpfrågorna: *“Hur spelar ungas delaktighet i planeringen en roll i skapandet av relevant kulturell ungdomsverksamhet”* och *“Hur kan andra metoder av projektplanering kring kulturell ungdomsverksamhet inom tredje sektorns organisationer spegla relevans?”*

Ungas delaktighet i projektplaneringen visas ha en stor roll i skapandet av relevans. Det som resultatet dock visar är att det finns olika typer och grader av delaktighet som kan ge förutsättningar för projekt som möter målgruppens behov och intressen. Unga som direkt vill vara med och ta beslut kring projekt som berör dem bör uppmuntras, eftersom detta direkt får med verktyg för skapande av relevans. I och med denna direkta delaktighet krävs en förståelse att ungdomar har förmågan att bidra till beslutfattande. Sedan ligger valet att engagera sig i besluttagande hos de unga. Ifall man vill att unga ska engagera sig, bör påverkan kännas tillräckligt nära det egna intresset, samt relevant och viktigt. Ungas delaktighet blir även viktig i en process där de inte direkt kontrollerar projektplaneringen. Genom att ha ett kollaborativt deltagande skapas ett partnerskap mellan vuxna och unga där allas expertis och kunskap kan utnyttjas. Den viktigaste aspekten blir att det finns en närkontakt till unga och deras miljö, eftersom man annars inte kan få konkreta förslag till projekt eller analysera vad som ligger i ungas intressen.

Som övriga metoder för skapande av relevans har det kommit fram flera sätt att arbeta för att ge förutsättningar för projekt som direkt tilltalar målgruppen. En grundlig projektplan ger hela arbetsgruppen förutsättningar att fokusera på prioriteringar. Förståelse över målgruppen blir väsentlig i samband med en analys av vilken målgrupp man vill nå med ett projekt. Ungdomar i sig är en målgrupp, men att sedan nå en specifik del av denna målgrupp kräver en analys kring intressen och behov. Ett lyckat projekt kräver även utrymme för utveckling i och med att målgruppen ändras eller att tidigare arbetssätt inte fungerar i längden. Vid projekt där det handlar om att skapa kultur eller lära sig om ett ämne inom kultur, blir det speciellt viktigt att de unga känner ett ägandeskap och att deras åsikter värdesätts. Dessa aspekter uppkommer i de enkilda fallen i denna undersökning och blir fokus när man producerar återkommande projekt.

Skapandet av närkontakt till målgruppen blir viktig och detta kan göras genom skolturnéer där man direkt träffar målgruppen. På så sätt kan man se behov av projekt och skapa utrymmen för målgruppen att utforska sin identitet, vilket kulturell ungdomsverksamhet långt grundar sig i. När man skapar projekt för unga är det viktigt att de känner att det de deltar i är viktigt, och även eventuellt nyttigt inför en kommande karriär. Att framföra den kompetensskapande aspekten av verksamheten kan bli värdefull, eftersom unga genom att känna att de lär sig och skapar viktiga kompetenser till framtiden kan välja att engagera sig. Samarbeten mellan organisationer inom svenskfinland visas också vara väldigt värdefulla för projekt, då man på så sätt undkommer konkurrens och skapar betydelsefull användning av expertis. I och med detta krävs även en förståelse från organisationer och finansiärer som kan stödja unga i skapandet av verksamhet för och av dem. Skapande av relevans grundar sig hur som helst mycket i ungas egna åsikter. Därav blir utvärdering väsentlig på sättet man kan utveckla projekt under planeringsprocessen. På så sätt kan man få inspiration av tidigare projekt samt se hur intresset har sett ut och kommer se ut hos målgruppen.

Frågeställningarna har alltså besvarats genom mina intervjuer med stöd från tidigare forskning. Genom intervjuerna har jag fått en förståelse över hur man jobbar vid skapandet av kulturell ungdomsverksamhet inom olika organisationer och inom olika projekt. På så sätt har jag kunnat ta reda på vilka metoder som fungerar i olika situationer och vilka möjligheter och utmaningar som finns när man arbetar för att skapa relevanta projekt för ungdomar.

## 7 Diskussion

Genom att utföra detta arbete har jag fått en djupare inblick i hur man genom projektplanering kan gå till väga för att skapa kulturell ungdomsverksamhet som är relevant för målgruppen. Jag har insett hur målgruppen på många plan bör vara fokus av planeringen, men även att det finns flertal metoder man kan tas i beaktan vid planeringen. Jag har även i mitt arbete lärt mig mer om arbete med ungdomar överlag och hur ungas delaktighet blir viktig samt hur man kan implementera den på olika nivåer.

Jag har lärt mig mycket om intervjuer och hur man ska gå till väga för att utföra en bra och etiskt sådan. Att utföra semistrukturerade intervjuer gav mig möjligheten till bredare diskussioner och följdfrågor som kunde utnyttjas i mitt arbete. Jag har under min skrivandeprocess även lärt mig väldigt mycket om ämnen som jag tror kommer gynna mig min karriär som kulturproducent. Eftersom kulturell ungdomsverksamhet och projektplaneringen kring denna intresserar mig stort, hoppas jag att de kunskaper jag fått utifrån detta arbete ska kunna vara till stor nytta i framtiden.

Att få en inblick i hur man bemöter en målgrupp genom projektplaneringen har varit en intressant synvinkel, och i vidare forskning skulle det vara intressant att se på frågan även ur ungas perspektiv. På så sätt kunde man ta reda på hur unga själv anser att de skulle välja att engagera sig i kulturell ungdomsverksamhet. Vid vidare forskning skulle det även vara intressant att gå djupare in i mitt resultat för att se hur vissa av de övriga metoderna faktiskt kunde gynna den kulturella ungdomsverksamheten. Till exempel kultur som kompetensskapare är ett ämne som väckte ett större intresse under skrivandeprocessen, och som skulle vara intressant att forska vidare inom.

Jag är väldigt nöjd med utförandet av min undersökning och hela min skrivprocess, och att ha fått intervjua kunniga respondenter inom området har hjälpt mig massor i mitt arbete. Med nya lärdomar inom forskningsmetoder och informationssökning, har jag ett nyttigt tillägg till min kunskap om skapandet av relevans inom tredje sektorns kulturella ungdomsverksamhet.

## Källor

Aaker, D. (2010). *Brand Relevance* (1st ed.). Jossey-Bass.  
<https://www.perlego.com/book/1014440>

Ahlberg, E., *Intervju kring relevans inom tredje sektorns organisationer*. Producent för projektet Kulturkarnevalen. (Inspelad intervju 2024)

Anttonen, R., Ateca-Amestoy, V., Holopainen, K., Johansson, T., Jyrämä, A., Karkkunen, A., Prikk, K.-K., Kuznetsova-Bogdanoviš, K., Luonila, M., Kõlar, J.-M., Plaza, B., Pulk, K., Pusa, T., Ranczakowska-Ljutjuk, A., Sassi, M., Stiller, I., & Äyväri, A. (2016). *Managing art projects with societal impact - Study book for students, stakeholders and researchers* (Sibelius Academy Research Report Publications 17). Helsinki: Sibelius Academy. Chapter 4: Ethics and responsibilities of cultural managers.

Association for Project Management (APM). (2014). *Introduction to Project Planning*.  
<https://www.perlego.com/book/1595114>

Boss, S. (2015). *Real-World Projects*. ASCD. <https://www.perlego.com/book/3292259>

Cammaerts, B., Bruter, M., Banaji, S., Harrison, S., Anstead, N., Loparo, K., & Loparo, K. (2016). *Youth Participation in Democratic Life*. Palgrave Macmillan.  
<https://www.perlego.com/book/3489111>

David, M., & Sutton, C. (2010). *Social Research* (2nd ed.). SAGE Publications Ltd.  
<https://www.perlego.com/book/1431563>

Diefenbach, T. (2020). *The Democratic Organisation* (1st ed.). Routledge.  
<https://www.perlego.com/book/1599965>

FSU – Finlands Svenska Ungdomsförbund. *Vad gör FSU?* Hämtad 26 oktober 2024 från <https://fsu.fi>

FSU – Finlands Svenska Ungdomsförbund. *Filmskolan*. Hämtad 26 oktober 2024 från <https://fsu.fi/filmskolan/>

FSS – Finlands Svenska Skolungdomsförbund. *Om FSS*. Hämtad 26 oktober 2024 från <https://www.skolungdom.fi/om-fss/>

Galic, D. (2023). *Vad är kundprofiler?*  
<https://www.zendesk.com/se/blog/create-data-rich-customer-profile/#1>

Harper-Smith, P., & Derry, S. (2009). *Fast track to success – project management*. Pearson Education Limited.

Kenny, S., Taylor, M., Onyx, J. & Mayo, M. (2016). *Challenging The Third Sector*. Policy Press. <https://www.perlego.com/book/1657300>

Koivumäki, O., *Intervju kring relevans inom tredje sektorns organisationer*. Producent för projektet Filmskolan. (Inspelad intervju 2024)

Kulturkarnevalen. *Om karnevalen*. Hämtad 26 oktober 2024 från <https://kulturkarnevalen.fi/om-karnevalen>

Lincoln, S. (2012). *Youth Culture and Private Space*. Palgrave Macmillan. <https://www.perlego.com/book/3501550>

Martin, S., Pittman, K., Ferber, T., & McMahon, A. (2007). *Building effective youth councils: A practical guide to engaging youth in policy making*. [https://www.ca-ilg.org/sites/main/files/file-attachments/building\\_effective\\_youth\\_councils.pdf](https://www.ca-ilg.org/sites/main/files/file-attachments/building_effective_youth_councils.pdf)

Mustajoki, H. & Mustajoki, A. (2017). *A New Approach to Research Ethics* (1st ed.). Routledge. <https://www.perlego.com/book/1569409>

Nationalencyklopedin. *Ideell organisation*. Hämtad 24 oktober 2024 från <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/ideell-organisation>

Nationalencyklopedin. *Identitet*. Hämtad 24 oktober 2024 från <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/identitet>

Ord, J. (2013). *Critical Issues in Youth Work Management* (1st ed.). Routledge. <https://www.perlego.com/book/1620216>

Partanen, N., *Intervju kring relevans inom tredje sektorns organisationer*. Ordförande för Finlands Svenska Skolungdomsförbund. (Inspelad intervju 2024)

Patten, M. (2017). *Understanding Research Methods* (10th ed.). Routledge. <https://www.perlego.com/book/1512133>

Percy-Smith, B. & Thomas, N. P. (2009). *A Handbook of Children and Young People's Participation* (1st ed.). Routledge. <https://www.perlego.com/book/1609879>

Roberts, P. (2007). *Guide to project management – achieving lasting benefit through effective change*. The Economist Newspaper Ltd.

- Roeder, T. (2013). *Managing Project Stakeholders* (1st ed.). Wiley. <https://www.perlego.com/book/1003914>
- Seraphin, H. (2023). *Events Management for the Infant and Youth Market*. Emerald Publishing Limited. <https://www.perlego.com/book/3849718>
- Sercombe, H. (2010). *Youth Work Ethics* (1st ed.). SAGE Publications Ltd. <https://www.perlego.com/book/861992>
- Schreier, M. (2012). *Qualitative Content Analysis in Practice* (1st ed.). SAGE Publications Ltd. <https://www.perlego.com/book/3013619>
- Språkbruk. (1996). *Medborgare i samhället*. Hämtad 24 oktober 2024 från <https://sprakbruk.fi/artiklar/medborgare-i-samhallet/>
- Svenska Akademiens ordböcker. (2015). *Delaktighet*. Hämtad 24 oktober 2024 från <https://svenska.se/saol/?hv=lnr425340>
- Svenska Akademiens ordböcker. (2021) *Demokrati*. Hämtad 24 oktober 2024 från. <https://svenska.se/so/?sok=demokrati&pz=4>
- Svenska Akademiens ordböcker. (2015). *Relevant*. Hämtad 24 oktober från <https://svenska.se/saob/?sok=relevant&pz=4>
- Svenska Akademiens ordböcker. (2021) *Ungdom*. Hämtad 24 oktober 2024 från <https://svenska.se/so/?id=189175&pz=3>
- Thompson, D. (2018). *The Human Factor in Project Management* (1st ed.). Auerbach Publications. <https://www.perlego.com/book/1574135>
- Van de Water, M. van. (2012). *Theatre, Youth, and Culture*. Palgrave Macmillan. <https://www.perlego.com/book/3500088>
- Wegelius, S., *Intervju kring relevans inom tredje sektorns organisationer*. Teaterkoordinator för Finlands Svenska Ungdomsförbund. (Inspelad intervju 2024)
- Wilson, C. (2013) *Interview Techniques for UX Practitioners*. Elsevier Science. <https://www.perlego.com/book/1810068/interview-techniques-for-ux-practitioners-a-usercentered-design-method-pdf>

# Bilaga 1

## Intervjufrågor 1

1. Vad är din yrkestitel och vad ingår i din roll?
2. Kan du kort berätta om organisationens syfte när det kommer till kulturell ungdomsverksamhet?
3. Vad gör ni för att uppnå organisationens syfte när det kommer till kulturell ungdomsverksamhet?
4. Hur anser du att ungas delaktighet påverkar relevans av de projekt som skapas?
5. Hur anser du att andra planeringsmetoder kan vara effektiva för att skapa relevanta projekt?
6. Hur utvärderar ni att relevans har uppnåtts?
7. Vilka utmaningar ser du i att bemöta intressen hos unga inom tredje sektorns organisationer?
8. Vilka möjligheter ser du i att bemöta intressen hos unga inom tredje sektorns organisationer?
9. Finns det något annat kring relevans och ungas engagemang du vill tillägga som kan vara bra för mig att veta?

## Intervjufrågor 2

1. Vad är din yrkestitel och vad ingår i din roll?
2. Kan du kort berätta om projektet Filmskolan/Kulturkarnevalen?
3. Hur ser projektplaneringen och arbetsprocessen ut?
4. Hur jobbar ni för att ungas intressen bemöts för att skapa ett relevant projekt?
5. Hur ser ni under själva projektet till att ungas intressen bemöts?
6. Hur utvärderar ni att relevans har uppnåtts efter projektet?
7. Hur får ni unga att engagera sig i projektet?
8. Finns det något annat kring relevans och ungas engagemang du vill tillägga som kan vara bra för mig att veta?