



# Innsikter fra felt Hunndalen

## HVERDAGSREISEN

**SUNNE  
KOMMUNER**  
WHO's NORSKE NETTVERK

**D O A**  
**G**  
Design  
og arkitektur  
Norge

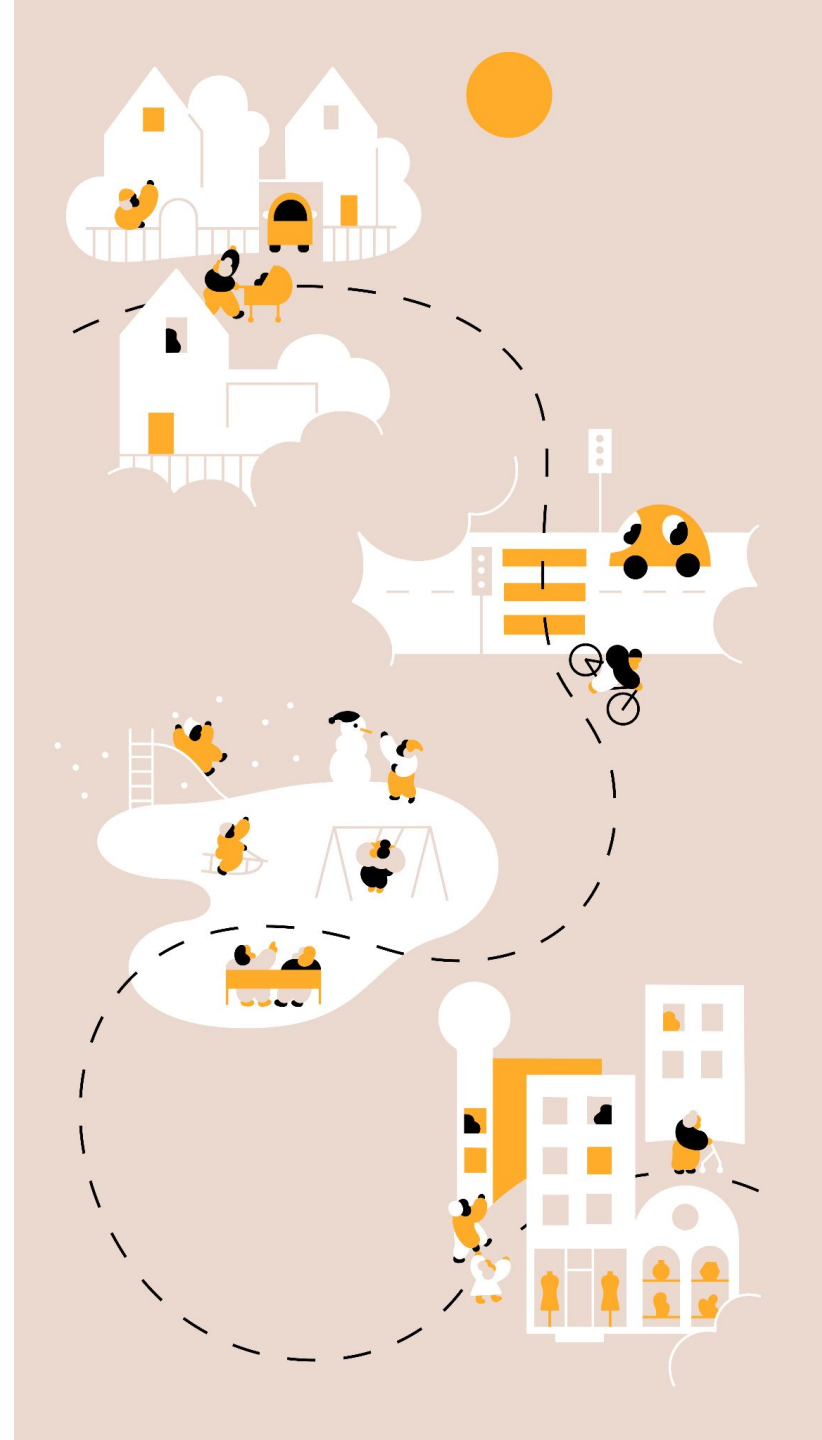
**ComteBureau**

## PROBLEMSTILLING GJØVIK

*Gjøvik kommune skal transformere ungdomsskolen i Hunndalen, og en ny skolekrets skal flyttes inn. Hvordan kan økt kunnskap om folks hverdagsreiser bidra til å skape en skole som stimulerer til fysisk aktivitet og flere sosiale møter for nærmiljøet?*

# Innsiktsgrunnlag

- **2 nøkkelinformanter**  
(undervisningsinspektør og helsesykepleier)
- **4 stykk elever, Vardal ungdomsskole**
- **4 stykk elever, Kopperud skole**
- **2 foresatte** elever Vardal
- **1 foresatt** foreldre barneskole
- **Fokusgruppe**  
(4stk jenter) Vardal
- **Observasjon** (skolestart, skoleslutt, trafikkavvikling, "sentrum" etc.)
- **Walk and talk**  
(2 stykk bussreiser Vardal + 2 stykk elever kopperud9)





Gjøvik, Hunndalen



# Gjøvik, Hunndalen



**Vi har lært at  
hverdagsreisen...**



## ...har et digitalt spor

- **TikTokTur** fra skjermen på rommet og ut på for å gjøre siste trendene.
- **SnapMap:** Bruker Snapchat aktivt for å finne ut hvem de vil møte og hvor. Kan ta en snarvei om en av de kjekke gutta er på Burgerking.
- **SnapMap:** Brukes også av foreldre for å kontrollere/ha oversikt over hvor ungdommen er
- **Discord:** Planlegging av transport mellom aktiviteter

# ...er viktig for at ungdommen kan bygge egen identitet

- Inngår i å jobbe med eget **frigjøringsprosjekt**
- **Hverdagsmagneter som identitetsskaper** i hverdagsreiser :
  - Burger King, hvor de selv opplever å være voksne  
"Maten var bedre med forrige eier"
  - Omveien gjennom skogen for å få "litt frisk luft" og " snakke med kompis".
  - "Jeg slutta å gå gjennom skogen da jeg var på barneskolen, gidder ikke komme skitten på skolen liksom (15 åring med hvite joggesko)"





## ...påvirkes av fysiske omgivelser

- **Foreldres opplevelse av hva som er trygg og ikke-trygg trafikkavvikling** påvirker hvilke valg ungdommen tar i hverdagsreisen
- **Ensformig og monotoni** påvirker valgene.  
*"Se på den veien her da - jeg gidder ikke å gå forbi alle de husa her hver dag i 10 år"*
- **Opplevd tid og avstand.** Ungdommene tar en tidligere skolebuss som bruker lengre tid denne har blitt et sosialt samlingspunkt. Du tar sykkelen eller går en kjedelig, lang rute dersom du kan gjøre det med noen du liker.

# ...påvirkes av lokale myter og rykter

- **Stedets omdømme og opplevde identitet** har mye å si for hvordan Hunndalen brukes som området.
- **Rykter med opphav langt tilbake** lever i beste velgående, og bidrer til at **enkelttilbud og stedet som helhet benyttes mindre** enn det potensielt kunne.
  - Flere ungdommer nevnte klubben som et tilbud på stedet, men hadde ikke vært der selv noengang fordi *"det ikke var noe for dem"*
  - Foreldre som ikke bodde i området selv opplevde Hunndalen som et utrygt sted etter skoletid.
  - Frykten for hærværk gjør at det ikke satses. *"Broken window"* Det er ingen vits.

### Virre Vidar

8.kl. Ikke så strukturert, synes det er krevende å planlegge ting, for vet liksom ikke hvordan det blir med lekser og sånn. Trives hjemme med foreldrene, synes det er hyggelig å henge med dem, har noen få nære venner. Disse bor spredt. Bruker egen el-sparkesykkel for å komme seg raskt rundt når det er vær og føre for det. Elsker gym, men liker ikke prestasjonspres. Finner ikke noen arena å være aktiv på som ikke krever mye. Blir lei om han må gjøre det samme for lenge.

Fysisk aktiv  
hverdagsreise



### Aktive Anette

8. klasse, bor 500 m unna, går til og fra skole, avtaler med venner i nabolaget, går til trening etter skolen og bruker nabolaget. Aktiv, sunn, sosial og ikke blitt opptatt av å være kult enda. Foreldre drar på jobb før hun, kommer seg opp alene og på skole alene.



Hverdagsreise  
alene

Hverdagsreise  
med andre

### Gaming Gaute

Tar buss til og fra aktiviteter. Veldig sosial, men i liten grad sosial utenfor skjermen. Orden på ting på skolen, viktig for han å fremstå som voksen, alltid på discord. De få gangene han er sosial utenfor skoletid og skjer- så kjøres han dit han skal. Bor egentlig innenfor gåavstand, men mener det er bortkastet tid å gå til skolen - og synes at det er for lite variasjon i terrenget. Opptatt av funksjonalitet. Turen i seg selv mellom a og b er ikke av betydning for han.



### TikTok-Trine

10.kl. Sosial på CC og digitalt, ingen organiserte aktiviteter. Foreldre henter/bringer. Mye digitalt - (ute med TikTok, SnapMap for "Gjøre voksenting - egen uavhengighet) Tar bussen en ekstra sløyfe om morgenen for å skravle lengre.

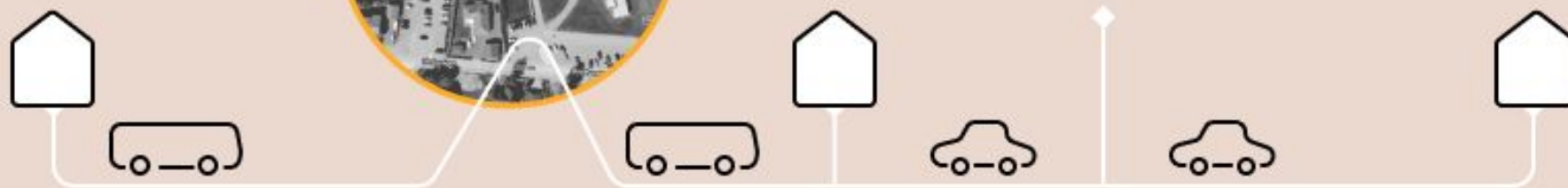


Fysisk inaktiv  
hverdagsreise



## Gaming Gaute

- Tar buss til og fra aktiviteter.
- Veldig sosial, men i liten grad sosial utenfor skjermen.
- Orden på ting på skolen, viktig for han å fremstå som voksen, alltid på discord.
- De få gangene han er sosial utenfor skoletid og skjerm - så kjøres han dit han skal.
- Bor egentlig innenfor gåavstand, men mener det er bortkastet tid å gå til skolen - og syns at det er for lite variasjon i terrenget. Opptatt av funksjonalitet. Turen i seg selv mellom a og b er ikke av betydning for han.



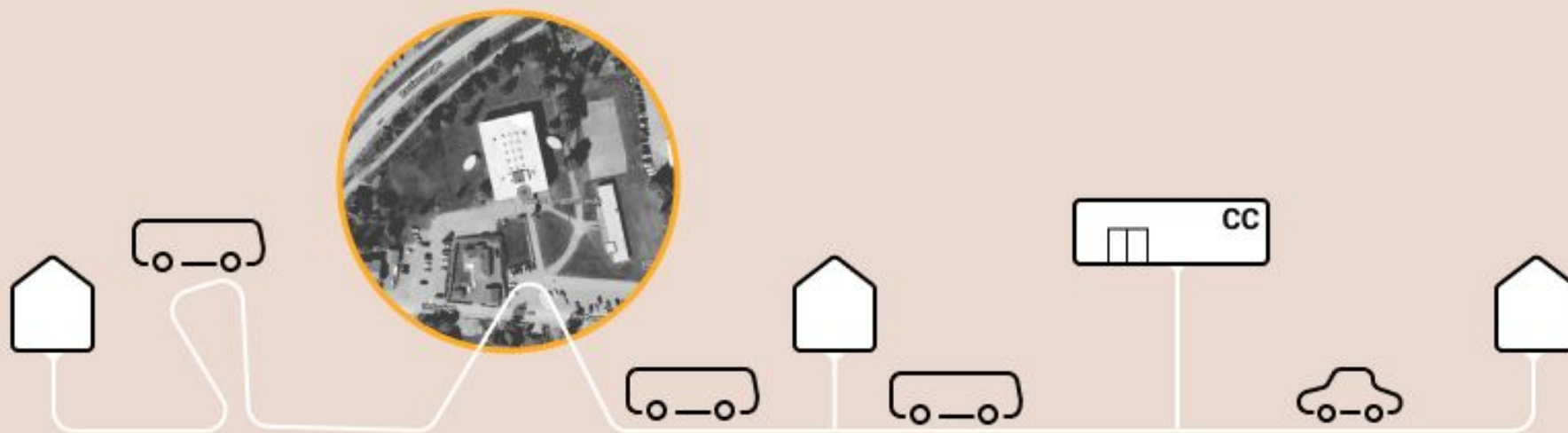
*"Jeg gidder ikke å gå den veien der lengre.  
Det er jo bare hus og biler".*

*"Vil liksom ikke gå inn der og så er det  
ingen som har lyst til å henge med meg"  
(om klubben)*



## TikTok Trine

- 10.kl.
- Sosial på CC og digitalt, ingen organiserte aktiviteter. Facetimer mye fra senga.
- Foreldre henter/bringer.
- Mye digitalt - ute med TikTok. SnapMap for "Gjøre voksenting" - egen uavhengighet.
- Tar bussen en ekstra sløyfe om morgenen for å skravle lengre.



*"Noen hadde med høytaler på sommeren, så da satt vi baki der og skravla og noen sang med."*

*"Etter at den nye eieren kom er det ikke like bra lengre"*  
(om Burger King på CC)



# Mulighetsrom *for* *løsninger...*

# Mulighetsrom for Hunndalen

## “Make hærverk great again”

Hunndalen og området rundt Vardal skole har opplevd tilfeller av hærverk. Benker har blitt ødelagt, basketkurver revet ned og søppelskur har blitt tent på. Når gjeninnkjøpte benker igjen ødelegges er det enkelt å tenke at *“det er ingen vits å bruke mer penger her, det blir bare ødelagt igjen”*. Dette mulighetsrommet dreier seg om å se på “skaperkraften” som ligger i hærverk som en mulighet, og undersøke om “initiativene” som ligger bak hærverk kan bli en positiv energi og katalysator. Hvordan kan vi bruke det som driver ungdom til å begå hærverk til å skape sosiale og aktive hverdagsreiser?

## “CC-erstatning”

CC Gjøvik er innlandets største kjøpesenter og hver dag farer ungdommer hit og bruker mye tid her - for å henge sammen, vandre rundt, se på ting, spise på Burger King osv. CC er en hverdagsmagnet for målgruppen. Reisen rundt i “sirkelen” på CC representerer for mange majoriteten av fysisk aktivitet i løpet av en normal uke. Hvordan kan vi bruke elementer og aspekter fra CC/kjøpesentre utendørs for å påvirke unges hverdagsreiser? Hvordan ville et utendørs substitutt for CC sett ut i Hunndalen?

## “TikTok-travels”

I feltarbeidet kom det tydelig frem at ungdommens hverdagsreisen har et digitalt sidespor. Sosiale medier er både inspirasjon, planleggeren og substitutt for hverdagsreisen, de får deg både ut for å møte folk og får det til å bli inne og møte folk der. TikTok får deg ut for å danse og SnapMap lar deg se hvor venner er når du føler for å henge og samtidig unngå fiender eller klein familie på veien. Dette mulighetsrommet handler om å se på hvordan den digitale hverdagsreisen kan manifestere seg konkret. Hvordan kan vi slå sammen det fysiske og det digitale i ungdommens hverdagsreiser?