

# Genlæring af det sociale: Dialog og autorskab i UngtilUngs digitale "Krea-fællesskaber"

**Mathilde Lemvig Sørensen**  
**Cæcilia Hellemann**

## Abstract

Denne artikel undersøger, hvordan et redesign af det frivilligdrevne projekt "Krea-fællesskaber" kan styrke vedvarende dialog og social læring blandt deltagerne efter forløbenes afslutning. Empirien bygger på deltagende observation af ét ti ugers gruppeforløb med ni deltagere, asynkron kommunikation fra et parallelt holds chatrum og et semistruktureret interview med én deltager. Gennem Educational Design Research og en abduktiv analyseproces med afsæt i begreber om dialogisk læring, kreativt autorskab og materialitet som aktiv dialogisk ressource identificeres tre principper: faciliteret åbenhed, æstetisk mediering og deltagerdrevet autorskab. Analysen viser, at håndarbejdet skaber muligheder for genlæring af sociale kompetencer i et digitalt rum, og at facilitering både er en forudsætning for og en potentiel hindring for deltagernes autorskab. På baggrund heraf udvikles et forslag til en digital håndbog og et kreativt efterfællesskab.

## Engelsk abstract

This article investigates how a redesign of the volunteer-driven project "Digitale Krea-fællesskaber" ("Digital Creative Communities") can strengthen sustained dialogue and social learning among young people after group programmes end. The empirical foundation comprises participant observation of one ten-week group programme with nine participants, asynchronous communication from a parallel group's chat forum, and one semi-structured interview. Through Educational Design Research and an abductive analytical process drawing on dialogic learning, creative authorship and materiality as an active dialogic resource, three key principles are identified: facilitated openness, aesthetic mediation and participant-driven authorship. The analysis shows that craft activities create conditions for the relearning of social competencies within an online space, but that facilitation is both a prerequisite for and a potential obstacle to participant authorship. On this basis, two design recommendations have been developed: a digital facilitator handbook and a creative alumni community.

## 1. Indledning

I fritidsfællesskaber får unge mulighed for at indgå i relationer uden for institutionelle rammer, hvor de gennem samvær og aktiviteter udvikler sociale kompetencer og oplever tilhørsforhold (Wenger, 2015). For unge med begrænsede sociale netværk kan adgangen til sådanne fællesskaber dog være særligt udfordret. Fysisk tilstedeværelse, krav om deltagelse og social energi er ofte forudsætninger, som kan være vanskelige at opfylde for unge, der oplever ensomhed eller andre psykiske udfordringer (Storm et al., 2025).

UngtilUng, en dansk NGO, der siden 2023 har tilbudt online fællesskaber de kalder Krea-fællesskaber, hvor unge mødes online én gang om ugen i ti uger, for at lave håndarbejdsaktiviteter som strik, hækling og broderi. Fællesskaberne tilbyder en ramme, hvor deltagerne kan have et socialt fællesskab, men samtidig være hjemme i trygge omgivelser (UngtilUng, u.å.).

Selvom UngtilUngs Krea-fællesskaber understøtter engagement og trivsel under gruppeforløbet, giver det anledning til spørgsmål: Hvad sker der efter de ti uger? Hvordan kan det fællesskab, de unge opbygger, bevares, når faciliteringen stopper? Med øget digitalisering af sociale rum, er der behov for at forstå, hvordan digitale fællesskaber kan designes til at understøtte vedvarende dialog og deltagelse, så deltagerne fortsat kan have muligheden for at dyrke fællesskaber og have social omgang med andre unge online.

Selvom forskere har undersøgt dialogisk pædagogik i formelle læringsrum (Dysthe, 2012; Matusov, 2009; Cook et. al. 2019) og teknologiens potentiale for digitale fællesskaber, mangler der viden om, hvordan kreativitet som fællesskabsskabende praksis kan understøtte flerstemmighed i digitale fællesskaber. Særligt mangler undersøgelser af, hvordan materialitet og digitale teknologier samvirker i kreative dialogiske rum. Flerstemmighed forstås her som det dialogiske rum, der opstår, når deltagernes egne stemmer og perspektiver gives reel plads, ikke blot som svar på facilitatorens spørgsmål, men som bidrag der former fællesskabet (Dysthe, 2021).

Artiklen undersøger derfor:

Hvordan oplever unge at deltage i faciliterede UngtilUngs Digitale-fællesskaber med henblik på at styrke social læring og vedvarende dialog, og hvordan kan man på baggrund heraf redesigne forløbet?

Gennem tilgangen Educational Design Research (McKenney & Reeves, 2019) er der indsamlet empiri til at kunne analysere UngtilUngs Krea-fællesskaber med fokus på, hvordan håndarbejde fungerer som dialogisk ressource, og hvordan facilitering kan understøtte bæredygtige fællesskaber blandt de unge. Artiklen bidrager både med praksisnære designforslag og teoretisk viden om digitale, kreative læringsfællesskaber. Artiklen henvender sig særligt til praktikere der designer digitale fællesskaber for unge, herunder frivillighedsorganisationer, ungdomsudannelser og andre aktører der arbejder med digital social inklusion. De tre principper der identificeres: faciliteret åbenhed, æstetisk mediering og deltagerdrevet autorskab, er formuleret som overførbare design-ressourcer, der kan inspirere tilrettelæggelsen af digitale læringsrum ud over den konkrete UngtilUng kontekst.

## 2. Præsentation af “UngtilUng”

UngtilUngs Krea-fællesskaber henvender sig til unge mellem 18 og 35 år, som mødes online for at lave håndarbejdsaktiviteter som strik, hækling og broderi, samtidig med at de opbygger sociale relationer. Grupperne mødes én gang om ugen i 90 minutter over et ti ugers forløb og består typisk af seks til otte deltagere. Fællesskaberne faciliteres af frivillige mellem 22 og 35 år og ledes af to gruppeledere pr. hold, der strukturer møderne og faciliterer samtalen. Tilbuddet er gratis, og der stilles ingen krav om regelmæssig deltagelse. Det teknologiske setup består af en videoplatform på UngtilUngs hjemmeside samt et gruppeforum med mulighed for opslag, kommentarer og billeddelelser mellem møderne. Når forløbet afsluttes efter ti uger, fortsætter platformen teknisk set, men bliver i praksis inaktiv: gruppeledere får nye hold og retter opmærksomheden derfra, og den løbende kommunikation ophører.

Evalueringer, som UngtilUng har lavet af projektet viser at 95% af deltagerne oplever det digitale format som en fordel, og 70% rapporterer højere trivsel ved forløbets afslutning, det fremstår dog ikke helt klart hvad trivselsbegrebet indeholder (UngtilUngs digitale fællesskaber, 2025)

De unge, der deltager i UngtilUngs Krea-fællesskaber, søger primært et rum, hvor de kan dele deres kreative interesse med andre. Ifølge organisationens erfaring har deltagerne typisk høj kreativ drivkraft, men begrænsede sociale netværk at dele deres interesse med.

39% af de 240 tilmeldte unge i UngtilUngs digitale fællesskaber har oplyst i tilmeldingsskemaet til aktiviteten, at psykiske eller fysiske diagnoser har haft betydning for deres valg af det digitale fællesskab. Da der ikke spørges direkte til diagnoser ved indmeldelse, men de selv skal tilføje det i skemaet, er den reelle andel formentlig højere. Mest hyppige diagnoser blandt deltagerne

er ifølge en UngtilUng intern rapport angst (20%), autisme (13%) og ADHD (6%). Over halvdelen af deltagerne klassificeres i dårlig trivsel ved opstart i de digitale fællesskaber ifølge et trivselsmålingsredskab, som virksomheden har brugt i forbindelse med intern undersøgelse (UngtilUngs digitale fællesskaber, 2025). Mange af de unge i UngtilUngs projekter beskriver, at de bruger meget tid alene, og flere befinder sig uden for uddannelse og arbejdsmarkedet. For disse unge giver det digitale rum en mere tilgængelig og tryk ramme for deltagelse uden krav om fysisk fremmøde. Deltagerne består primært af unge kvinder, mens mænd udgør omkring 10-15% (UngtilUng, 2025).

### 3. Teoretisk ramme

Artiklen tager afsæt i et dialogisk perspektiv på læring og deltagelse, inspireret af Olga Dysthe (2012; 2021) og Eugene Matusov (2020), suppleret af David Gauntletts (2018) teori om "platforms for creativity". Derudover trækker artiklen på Wegerif & Major (2019) begreb om det dialogiske rum som noget der formes af teknologier og materiale, samt Cook et al. (2019) begreb "material-dialogical space". Disse perspektiver belyser, hvordan dialog, flerstemmighed, autorskab og kreative platforme kan understøtte social læring og deltagelse i digitale fællesskaber.

#### 3.1 Dialog og flerstemmighed

Dysthe (2021) udfolder, hvordan dialogisk pædagogik med fokus på forskellige stemmer og perspektiver bliver afgørende for meningsskabelse i læringsrum. Med reference til Bakhtin skriver hun:

"All meaning making happens through some form of dialogic interaction, arising out of the creative differences of contrasting and supplementing voices" (Dysthe, 2021, s. 9).

Flerstemmighed er hos Dysthe ikke blot et spørgsmål om at lade mange tale, men om at skabe rum, hvor forskellighed kan mødes, og hvor deltagere både kan lytte og udvikle deres egen holdning. Den dialogbaserede opgave bliver her at understøtte deltagernes mulighed for at bevæge sig fra "authoritative discourse", præget af lærerstemmens kontrol, til "internally persuasive discourse", hvor deltagerne selv forhandler mening (Dysthe, 2021).

Dysthe fremhæver, at æstetiske aktiviteter som at undersøge kunst kan åbne for flerstemmighed (Dysthe, 2021). Når deltagere arbejder med forskellige materialer, bliver samtalen fokuseret i det kreative arbejde, der gør det lettere for forskellige stemmer at mødes. Denne indsigt er relevant i denne artikel, hvor dialog forstås som både sproglig og materiel.

Wegerif & Major (2019) udfolder, hvordan et dialogisk rum, forstået som det sociale rum, der opstår, når mennesker oplever at føle sig mødt af andres stemmer, er noget der formes direkte af de teknologier og materialer, der medierer dialogen. Wegerif & Major (2019) argumenterer for, at teknologi ikke er et neutralt redskab, men en aktiv deltager i dialogens udfoldelse, der åbner og udvider det dialogiske rum. I undersøgelsen af UngtilUngs Krea-fællesskaber er dette perspektiv relevant, fordi de digitale platforme og de fysiske håndarbejdsmaterialer tilsammen udgør det rum hvor dialogen kan opstå og vokse.

Selvom flerstemmighed i den bakhtinske tradition, som Dysthe trækker på, ofte forbindes med dialogisk spænding og uenighed som drivkraft for meningsskabelse, er fokuset for denne artikel anderledes. I UngtilUngs Krea-fællesskaber er læring primært social og relationel, med fokus på at genfinde tryk i samvær og opleve at ens stemme har værdi. Dette trækker på Wegerif og Majors (2019) forståelse af dialog som et rum, der opstår, når mennesker oplever at føle sig mødt af andre stemmer, ikke i uenigheden, men gennem en åbenhed overfor den anden. I dette perspektiv er det dialogiske potentiale ikke betinget af konflikt eller modsætning, men af det de beskriver som en udvidelse af det dialogiske rum, i en bevægelse hvor deltagernes fælles forståelse af "os" vokser, som stemmer anerkendes og svarer på hinanden over tid. I UngtilUng Krea-fællesskaberne ligger det dialogiske potentiale i de processer, hvor deltagere lytter, responderer og bygger videre på hinandens bidrag, både materielt og i samtalen, og hvor det at blive hørt er en form for meningsskabelse.

## **3.2 Autorskab som deltagelse**

Matusov (2020) forstår autorskab som "en persons vakte interesse for andre mennesker og/eller sig selv gennem vedkommendes bidrag med: Spørgsmål, undersøgelser, forvirring, svar, erklæringer, holdninger, frembringelser, handlinger og moralske gerninger" (Matusov, 2020, s. 191).

Autorskab indebærer, at et menneske træder ind i dialogen som et helt menneske, hvor et bidrag vækker andres interesse og anerkendes som betydningsfuldt.

Matusov beskriver autorskab som dobbelt kreativt: dels den kreativitet, der ligger i at skabe noget nyt, og dels den kreativitet, der ligger i at genkende og værdsætte det nye som meningsfuldt. Han skelner mellem kritisk og kreativt autorskab. Hvor det kritiske autorskab handler om at undersøge og problematisere verden, opstår det kreative autorskab i menneskets skabende aktiviteter, som at tale, skrive eller skabe kunst.

I denne artikel anvendes Matusovs forståelse til at undersøge, hvordan deltagerne tager ejerskab over det online fællesskab, de deltager i. Særligt begrebet kreativt autorskab danner bro til den materielle dimension.

### 3.3 Platforme for kreativitet

David Gauntletts (2018) begreb "platforms for creativity" bygger på en forståelse af kreativitet som en grundlæggende menneskelig praksis, der udfolder sig i samspillet mellem mennesker, materialer og teknologier. Kreativitet er hos Gauntlett en form for meningsskabelse, hvor mennesker "tænker gennem handling" og udvikler forståelse af sig selv gennem de ting, de skaber (Gauntlett, 2018). Denne proces er social og relationel, fordi skabelse ifølge Gauntlett foregår i fællesskaber og på platforme, der inviterer til deltagelse.

Gauntlett definerer platforme som "any kind of event, environment, tool, toy, or thing which invites us to step into a world of creativity that we would not otherwise have experienced" (Gauntlett, 2023, s. 68). En succesfuld kreativ platform skal derfor "reinforce a person's sense of self as a doer, a creator, someone who can make their mark, and make a difference in the world" (Gauntlett, 2023, s. 75). Dette perspektiv kobler til Matusovs begreb om autorskab, hvor deltagere bliver medskabere af mening frem for modtagere af viden.

Hvor Matusov fokuserer på det dialogiske møde mellem mennesker, viser Gauntlett, hvordan oplevelsen af autorskab også afhænger af de materielle og teknologiske rammer, der gør det kreative muligt. Gauntletts teori udvider således det dialogiske ved at flytte fokus fra sproglig dialog til også at omfatte en materiel og æstetisk dialog mellem mennesker, idéer og artefakter.

### 3.4 Dialogisk læring i postdigitale kreative rum

De tre præsenterede perspektiver har forskellige primære fokusområder, men deler en grundlæggende forståelse af læring som noget der opstår i mødet mellem mennesker, materialer og kontekster. Wegerif & Major (2019) og Cook et al. (2019) binder dem sammen ved at vise hvordan det dialogiske rum ikke blot formes af menneskelige stemmer, men også af de materialer og teknologier, der medierer dialogen.

I UngtilUngs Krea-fællesskaber er læringen primært social og relationel. Teorierne samkøres derfor ikke på trods af deres forskellige fokus, men fordi de tilsammen belyser betingelserne for at deltagerne kan genlære at indgå i relationer og gradvist tage ejerskab over fællesskabet.

## 4. Eksisterende forskning

Dette studie adresserer et krydsfelt mellem dialogisk pædagogik, digitale fællesskaber og kreative praksisser. Som Maslin et al. (2023) og Samper-Márquez & Oropesa-Ruiz (2025) dokumenterer i systematiske litteraturgennemgange, er kreativitet som analytisk fokus stadig underrepræsenteret i forskning om digitale lærings- og fællesskabsmiljøer, særligt i uformelle kontekster og forskning der kombinerer dialogisk pædagogik, kreative praksisser og uformelle digitale fællesskaber er tilsvarende sparsomme (Dysthe, 2021; boyd, 2010).

Forskning i dialogisk pædagogik har primært undersøgt dialog i formelle læringsrum med fokus på refleksion og argumentation (Dysthe, 2021; Matusov, 2020). Der mangler dog empirisk viden om, hvordan relationelle og æstetiske former for dialog kan understøtte tryghed og deltagelse i uformelle, online kreative fællesskaber.

I forskningen om digitale fællesskaber er teknologiens potentiale for samarbejde og tilhørsforhold velbelyst (boyd, 2010), men kreativitet optræder sjældent som eksplicit analytisk fokus. boyd (2010) viser, at sociale online rum er kulturelle arenaer, hvor unge forhandler identitet og fællesskab (boyd, 2010). Bruckman (2006) dokumenterer, hvordan deltagere lærer gennem fælles skabelse af digitale artefakter (Bruckman, 2006). Men som nævnt er kreativitet stort set fraværende i studier af online læringsmiljøer for unge. Her udgør David Gauntlett (2018) et vigtigt bindeled. Han argumenterer for, at kreative aktiviteter fungerer som sociale handlinger, hvor mennesker skaber mening, identitet og fællesskab gennem materialer og deling (Gauntlett, 2018).

Der mangler således viden om, hvordan digitale, kreative og dialogiske praksisser kan fremme bæredygtig dialog blandt unge gennem digitale fællesskaber.

## 5. Metode

Undersøgelsen tager udgangspunkt i forskningsspørgsmålet: Hvordan oplever unge at deltage i faciliterede UngtilUngs Krea-fællesskaber med henblik på at styrke social læring og vedvarende dialog, og hvordan kan man på baggrund heraf redesigne forløbet?

Artiklen undersøger således både deltagernes oplevelse af det eksisterende forløb og de betingelser, der ser ud til at understøtte dialog, social læring og fortsat deltagelse. Mere konkret undersøges, hvordan facilitering, kreative aktiviteter, materialitet og den digitale platform påvirker deltagernes muligheder for at indgå i dialog, tage initiativ og udvikle ejerskab over fællesskabet. Samtidig undersøges, hvilke udfordringer der opstår, når det ti ugers forløb afsluttes, og hvordan disse indsigter kan omsættes til et forslag om redesign af UngtilUngs Krea-fællesskaber.

Undersøgelsen anvender Educational Design Research (McKenney & Reeves, 2019), som kombinerer praksisudvikling og forskningsbaseret viden gennem en iterativ proces. Tilgangen er velegnet, når målet er både at forbedre praksis og bidrage til teoretisk viden, eller som i dette tilfælde til at forslå et redesign af UngtilUngs Krea-fællesskaber og forstå, hvordan dialogiske læringsrum kan designes i krydsfeltet mellem materialitet og teknologi. EDR's iterative logik kom konkret til udtryk i, hvordan empirien ændrede projektets retning undervejs. Det oprindelige fokus var bredt orienteret mod, hvordan teknologi og mødeaktiviteter kunne styrke de digitale fællesskaber. I en co-creation workshop, der fandt sted i samme uge som de ti ugers forløb sluttede, viste det sig, at de unge ikke primært var optaget af aktiviteterne på møderne, men af det der sker efter: at relationerne forsvinder, når forløbet afsluttes, og at de savner strukturer, der gør det muligt at bevare forbindelserne. Deltagerne begyndte spontant at udveksle kontaktoplysninger og aftale at mødes online hen over sommeren, et initiativ der opstod inden for forskningskontekstens rum, ikke som del af UngtilUngs eksisterende struktur. Denne observation omdirigerede designfokus, fra teknologivalg og mødedesign til spørgsmålet om, hvilke betingelser der kan understøtte vedvarende dialog efter forløbets afslutning. Det er netop denne form for empirisk omdirigering McKenney og Reeves (2019) betegner som kendetegnede for EDR, at interventioner ikke blot afprøver foruddefinerede løsninger, men aktivt former og omformulerer problemforståelsen undervejs.

Designprocessen fulgte fem faser inspireret af Design Thinking (Institute of Design at Stanford, n.d.): Empathize, Define, Ideate, Prototype og Reflect. Processen var iterativ, hvor hver fase informerede den næste og ofte sendte projektet tilbage til tidligere faser. Processen mundede ud i to designforslag: en digital håndbog til gruppeledere og et kreativt efterfællesskab, som præsenteres og diskuteres senere i artiklen.

## 6. Empiri

I løbet af empathize-fasen blev empirien indsamlet gennem deltagende observation i et af de Digitale Krea-fællesskabsforløb over ti uger med ni deltagere, hvoraf fem deltog fast. Observationerne blev dokumenteret gennem feltnoter og feltegninger. Sidstnævnte er inspireret af Causey (2017), der peger på, at tegning som etnografisk metode kan fremkalde opmærksomhed på detaljer og stemninger, der let forbliver uopdagede ved traditionel skriftlig observation, og som desuden giver mulighed for mere diskret dokumentation i situationer, hvor det at sidde og skrive ville virke forstyrrende. Desuden blev asynkron kommunikation fra et andet holds chatrum indsamlet og analyseret. Dette hold blev valgt for det observerede hold, da deltagerne brugte platformen aktivt til intern kommunikation. Hvilket gav et bedre grundlag for at undersøge det asynkrone kommunikationsspors potentiale og begrænsninger. Halvvejs i forløbet blev der gennemført et interview med én deltager.

Deltageren er udvalgt efter et princip om “ekstreme brugere”. Frem for at interviewe gennemsnitlige deltagere kan man ved at fokusere på yderpunkterne af en brugergruppe synliggøre behov, problemer og praksisser, som mere gennemsnitlige brugere ikke nødvendigvis udtrykker tydeligt (Mortensen, 2025). I denne kontekst ses ekstreme brugere som unge der enten kun har deltaget i én mødegang, eller unge der gentagne gange har deltaget i hele forløb. Den interviewede deltager tilhører den sidstnævnte kategori og er den deltager der har deltaget i flest fulde forløb hos UngtilUng. Metoden har dog sine begrænsninger, én informant giver et intenst, men snævert empirisk grundlag. Perspektiver fra deltagere med kortere eller mere perifer deltagelse, herunder de unge der stoppede tidligt i forløbet, er ikke repræsenteret og kan adskille sig væsentligt. Interviewet bør derfor forstås som en kilde til dybde snarere end bredde i empirien. Interviewet skal i denne sammenhæng forstås som et led i en designbaseret proces, hvor empiriindsamlingen er afgrænset af projektets tids- og omfangsmæssige rammer snarere end af ambitionen om repræsentativitet. I tråd med EDR’s logik har interviewet primært tjent til at drive designprocessen fremad og kvalificere de analytiske begreber. En mere omfattende empiriindsamling på tværs af flere hold og deltagergrupper udgør et naturligt næste skridt for fremtidig forskning på feltet (McKenney & Reeves, 2019).

## 6.1 Etiske overvejelser

Forskningen er udført i overensstemmelse med retningslinjer for god forskningsskik med fokus på deltagernes integritet, anonymitet og frivillighed. Alle deltagere blev informeret om projektets formål og gav samtykke til deltagelse. Data er efterfølgende anonymiseret.

Da flere i gruppen kan opleve psykisk sårbarhed, har etikken ikke blot været formelt, men også relationelt og følelsesmæssigt funderet. Inspireret af Langhouts (2015) begreb "heart work" er der arbejdet ud fra en forståelse af, at forskningsrelationen rummer emotionelle dimensioner, hvor omsorg, empati og solidaritet aktivt indgår i mødet med deltagerne. Dette indebærer opmærksomhed på nonverbale signaler og stemninger og hvordan egne reaktioner påvirker samspillet i feltet.

De etiske overvejelser hviler desuden på et omsorgsetisk grundlag inspireret af Løgstrup (2011), hvor mødet med "den anden" forstås som en fordring om ansvar, respekt og lydhørhed. I tråd med perspektiver fra "childism" (Wall, 2019) er projektet forankret i en forståelse, hvor inddragelse af unges perspektiver ses som en ret og ikke blot en metode. Ved at se deltagerne som medskabere snarere end informanter søger projektet at undgå paternalistiske positioner, hvor unge reduceres til sårbare objekter for beskyttelse.

## 7. Analysestrategi

Det empiriske materiale blev analyseret gennem en Space Saturate and Group-proces efterfulgt af et affinitetsdiagram (The Interaction Design Foundation, 2025). Space Saturate and Group fungerer som en kortlægningsmetode der sikrer at hele datamaterialet gøres synligt og sammenligneligt på én gang, mens affinitetsdiagrammet leverer den analytiske struktur for bevægelsen fra åbne observationer til tematiske grupperinger til analytiske begreber (Brandi & Sprogø, 2019). Alt materiale blev oversat til digitale post-its og placeret side om side inspireret af Idrissi (2023) så data fremstod i sin fulde bredde uden at blive reduceret. Herefter blev post-its grupperet efter sammenhæng i en iterativ bevægelse, indtil fem tematiske klynger trådte frem: relationer, crafting, lederrollen, dialog og tekniske udfordringer. Disse temaer blev gennemgået med deltagerne gennem en Padlet-afstemning med deltagerne og derefter fortolket i lyset af artiklens teoretiske begreber og kondenseret til det begrebsapparat, der strukturerer analysen.

Analysen trækker på tre sammenhængende begrebslige ressourcer. For det første bruger vi dialog og flerstemmighed, herunder Dysthes (2021) begreb om æstetisk mediering og Wegerif &

Majors (2019) begreb om det dialogiske rum. De bruges til at analysere, hvordan stemmer mødes og anerkendes i fællesskabet. For det andet anvender vi kreativt autorskab og materialitet, herunder Matusovs (2020) begreb om dobbelt kreativitet og Cook et al. (2019) begreb om "material-dialogic space" til at undersøge, hvordan deltagerne bruger det kreative som afsæt for deltagelse og ejerskab. For det tredje bruger vi Gauntletts (2023) forståelse af kreative platforme til at forstå, hvordan fællesskabet kan understøtte en gradvis genlæring af sociale kompetencer. Disse begreber er løbende afprøvet mod empirien, justeret og uddybet. Denne struktur understøtter artiklens dobbelte formål med at skabe teoretisk indsigt og formulere praksisnære anbefalinger.

## 8. Analyse

Analysen bevæger sig gennem tre dele. Første del undersøger faciliteringens rolle som forudsætning for dialogisk læring og genlæring af sociale kompetencer. Anden del undersøger materialitetens funktion som aktiv dialogisk ressource og afsæt for kreativt autorskab. Tredje del undersøger betingelserne for bæredygtig dialog efter forløbets afslutning, og til slut præsenteres de to designforslag, der udspringer af analysen.

### 8.1 Facilitering og dialogisk læring

Dette afsnit undersøger, hvordan facilitering fungerer som forudsætning for dialog i UngtilUngs Krea-fællesskaber, og hvordan dialogen i sig selv udgør en social læring for deltagerne.

Observationerne af UngtilUngs Krea-fællesskaber viser, at samtalen ofte er afhængig af gruppeledernes aktive tilstedeværelse. I de tilfælde hvor gruppelederne ikke åbner snakken med spørgsmål, bliver der ofte stille, og deltagerne vender tilbage til deres håndarbejde uden at tale sammen. Det peger på, at faciliteringen i høj grad bærer samtals rytme, især i begyndelsen af et forløb. Denne afhængighed reflekteres også i målgruppen generelt. En deltager fortæller:

“Altså, jeg synes, det er jo rart med noget fællesskab. Men det er jo også, fordi jeg sidder alene det meste af dagen. Så det er jo ikke, fordi jeg sådan er socialt trænet, eller hvad man skal sige.”

For denne deltager handler fællesskabet ikke kun om at lave noget kreativt sammen med andre, men om at genlære at indgå i sociale relationer. For deltageren der beskriver sig selv som “ikke socialt trænet” er selve deltagelsen i fællesskabet en læringsproces. Dysthe (2012) beskriver, som tidligere nævnt, dialogisk læring som en proces, hvor mennesker skaber mening gennem svar, opmærksomhed og anerkendelse. I denne kontekst er det netop denne proces,

der er læringens indhold. Altså en genlæring eller læring ved at lytte, svare og opleve at ens stemme tilføjer noget til fællesskabet.

I en observation af en gruppes tredje møde oplevedes det, at begge gruppeledere uventet røg ud af onlinerummet. Stilheden, der fulgte, fik den observerende lyst til at "redde rummet", ved at selv begynde at stille spørgsmål. Da en lignende situation opstod mod slutningen af et andet gruppeforløb, oplevedes stemningen imidlertid en anden. Deltagerne tog spontant ordet, kommenterede hinandens projekter og fortsatte samtalen, indtil gruppelederne vendte tilbage. Dette illustrerer, hvordan deltagernes evne til selv at bære dialogen gradvist kan vokse, når faciliteringen over tid har skabt tryk og struktur og dermed skabt mulighed for social læring i dette rum.

I et interview beskriver en deltager, hvad hun mener kendetegner en god gruppeleder:

"Jeg synes, det er sådan, at være med til at få snakken til at flyde, når det sådan er nødvendigt med noget hjælp til at få det i gang. Men også, at hvis deltagerne snakker selv, at man så sådan træder lidt i baggrunden."

Denne beskrivelse viser, hvordan deltageren værdsætter netop denne balance: en facilitering, der sætter samtalen i gang, men gradvist træder tilbage, når dialogen kan bæres af fællesskabet.

Wegerif & Major (2019) beskriver det dialogiske rum som noget, der opstår når mennesker oplever sig mødt af andres stemmer. I UngtilUngs fællesskaber bliver dette rum tydeligt i de øjeblikke, hvor deltagerne beskriver, at de bliver husket af de andre. En deltager fortæller:

"Der var stort set ikke et stille sekund. Altså der var bare gang i snakken konstant. Men jeg følte også, der var sådan gode støtter om, hvad man lavede sådan i det virkelige liv. Og folk kunne huske, hvad det var, man... hvis man skulle et eller andet."

Det at blive husket og genkendt fungerer som en social bekræftelse, altså som en form for meningsskabelse der ifølge Matusov (2007) er et øjeblik, hvor autorskab bliver socialt og en stemme vækkes og bliver betydningsfuld i kraft af interaktionen med andre. Dialogens og flerstemmighedens betydning ligger her ikke i argumentation, men i skabelsen af et rum, hvor relationer og gensidighed kan vokse.

Dette kan forstås som en relationel form for dialogisk læring. For målgruppen bliver det at blive hørt og husket et tegn på, at man er en del af et fællesskab. Når en deltager fortæller, at "folk

kunne huske, hvad man havde lavet”, fungerer denne genkendelse som en social bekræftelse, der gør det muligt at udvikle sig i fællesskabet.

En deltager peger desuden på, at kontinuitet er en forudsætning for dette rum:

"Jeg synes, det kan hjælpe, at vi er fire i alt fra det forrige fællesskab. Så det ikke er sådan helt forfra... Jeg synes, det er nogle gange lidt hårdt, når du hele tiden skifter sådan ind og ud."

Citatet peger på, at stabile deltagere opleves som en værdi i fællesskabet. For deltageren betyder genkendelige ansigter, at relationerne ikke skal etableres på ny ved hvert forløb. Kontinuitet fremstår dermed som en vigtig betingelse for oplevelsen af fællesskab.

Matusov (2020) tilbyder et blik på, hvordan deltagerne selv kan træde frem som aktive medskabere. En deltager fortæller, hvordan hun selv tog initiativ, da gruppelederne "ikke fik snakken i gang". Her bragte hun en "snakkespil" ind i fællesskabet, som hun beskriver som et spil med "alle mulige mærkelige spørgsmål". Denne handling kan forstås som en form for autorskab, hvor deltageren tager ansvar for gruppens sociale dynamik. Dog udspringer initiativet her af et fravær af facilitering fra gruppelederne. Det viser tegn på, at hvis rummet bliver for åbent, kan ansvaret utilsigtet flyttes over på deltagerne. Samtidig viser observationerne, at deltagerne først kan træde ind som aktive medskabere, når der på forhånd er skabt en tydelig struktur og social tryghed. I begyndelsen af et forløb fungerer facilitatorens tilstedeværelse derfor som en nødvendig ramme, der holder samtalen i gang og reducerer usikkerhed.

Det peger på en vigtig pointe for UngtilUngs praksis, hvor facilitering er en betingelse for, at deltagerne på sigt kan udvikle den selvstændighed og tryghed, der gør det muligt for dem at bære dialogen uden direkte hjælp fra gruppelederne. Bæredygtig dialog opstår derfor ikke gennem fravær af facilitering, men gennem en bevidst bevægelse fra styring til delt ejerskab.

I forhold til et redesign af forløbet peger denne del af analysen på, at gruppelederne skal have konkrete redskaber til at skabe tryghed og understøtte dialogen. Derudover skal strukturen give gruppelederne mulighed for gradvist at træde tilbage, i takt med at deltagerne bliver mere trygge og træder ind som aktive medskabere.

## 8.2 Materialitet som dialogisk ressource

Håndarbejdet fungerer i UngtilUngs Krea-fællesskaber ikke som baggrunds- aktivitet, men som en aktiv deltager i dialogen. En deltager forklarer: "Diamond painting fungerer virkelig godt, du

skal stort set ikke tænke, så kan jeg koncentrere mig om at snakke og lytte". Denne aktivitet giver deltageren mulighed for at koncentrere sig om det, de har i hænderne, mens samtalen kan flyde parallelt.

Felttegningerne fra observationsstudierne viser, hvordan blikket hos de unge under møderne konsekvent er rettet mod hænderne og materialet og ikke mod kameraet (se Figur 1). Denne kropslige orientering viser, hvordan deltagerne er fordybet i det de arbejder med, og at det at have hænderne beskæftiget og samtalen kørende ikke er modsætninger, men går hånd i hånd.



Figur 1: Felttegning fra online møde. Blikket er rettet mod materialet frem for kameraet, hvilket illustrerer, hvordan blikket hos de unge under møderne er rettet mod hænderne.

Ved at fokusere på materialet mindskes risikoen for social evaluering. Gauntlett (2023) beskriver denne form for deltagelse som "alongside" og et fællesskab båret af nærvær frem for præstation.

Det kan argumenteres for at materialets funktion rækker ud over den kropslige orientering. Ifølge Cook et al. (2019) kan materialer ikke blot forstås som baggrund for dialog, men skal i stedet ses som aktive stemmer i det dialogiske rum, der former hvad der er muligt at sige og gøre. I observationerne fra UngtilUngs fællesskaber ses dette, når deltagerne både i starten og slutningen af en mødegang viser frem, hvad de arbejder på. Her fremstår deltagerens kreative handling som en del af dialogen. En deltager forklarer: "Det giver et udgangspunkt at snakke ud fra, man får indblik i folks personligheder". Ifølge Matusov (2020) træder deltagerne her frem som kreative autorer, fordi deltagerne bringer noget af sig selv ind i fællesskabet gennem det de skaber.

I den asynkrone kommunikation ses denne dynamik endnu tydeligere. Et særligt eksempel er det fælles projekt, hvor gruppen sammen laver en digital blomsterbuket.



Figur 2: Eksempel på asynkron kommunikation i gruppen. Deltagere deler billeder af kreative projekter med korte tekster, som inviterer til dialog og gensidig anerkendelse.

Blomsterbuketten fungerer som et fælles kreativt anker, hvor hver deltager bidrager med sin egen blomst. Dette skaber en anledning til at være sammen asynkront. Deltagerne ser hinandens bidrag, kommenterer på valg af farver og former, og bygger videre på fællesskabets samlede værk. Her bliver materialiteten en aktiv del i at skabe autorskab, hvor deltagerne ikke kun er medskabere af dialog, men medskabere af et fælles artefakt, der inkluderer alle deres stemmer.

Dysthe (2021) fremhæver, at æstetiske aktiviteter kan udvide udtryksmulighederne ud over det verbale og blomsterbuketten er netop dette: en dialogisk ytring der inviterer til respons og anerkendelse uden at kræve verbal deltagelse.

Det er værd at bemærke at deltagerne i co-creation workshoppen ikke primært efterspurgte mere fokus på nye håndværksteknikker, men på at "snakke med nye mennesker". Dette nuancerer Gauntletts (2023) pointe om at "making is connecting", hvor crafting ikke er målet i sig

selv, men midlet til social forbindelse. Materialiteten fungerer her som en legitimering af forbindelse mellem deltagerne, ved at det giver dem en grund til at mødes og vise hvad de har lavet og snakke om dette.

Betydningen af udviklingen af det kreative autorskab rækker for nogle deltagere ud over det enkelte forløb og ind i en ny forståelse af dem selv som sociale aktører. For én deltager udviklede engagementet med Krea-fællesskabet sig til en ny rolleidentitet som frivillig. Denne bevægelse fra deltager til frivillig er i Matusov (2020) begrebsapparat et udtryk for det kreative autorskabs fulde udfoldelse. I dette tilfælde har deltageren ikke blot bidraget til fællesskabet, hun har taget ejerskab over det.

Forløbet skal derfor ikke bygges op omkring avancerede eller fastlagte håndarbejdsaktiviteter. Det centrale er at bevare materialiteten som en lavtærskel indgang til deltagelse og som noget, deltagerne kan mødes omkring. I redesignet tager vi derfor med, at deltagerne fortsat skal kunne arbejde med deres egne projekter og dele dem med hinanden. Samtidig skal den digitale platform gøre det muligt at fortsætte denne deling mellem møderne. Det kreative er her ikke mål i sig selv, men en struktur, der understøtter dialog, genkendelse og deltagernes mulighed for at sætte deres eget præg på fællesskabet.

### 8.3 Fra facilitering til design af bæredygtig dialog

Empirien viser, at bevægelsen til et fællesskab, der rækker ud over den 10-ugers ramme, er udfordrende for grupperne. En deltager forklarer: "Det bliver sådan lidt hurtigt turnover, så er det en helt ny gruppe af mennesker". Når de ti ugers forløb slutter, ophører den sociale rytme i grupperne.

Selvom platformen teknisk forbliver tilgængelig, viser observationerne, at dialogen alligevel op-hører. Deltageren fortæller: "Jeg skrev inde på gruppesiden, men der skete aldrig mere". Relationerne er strukturelt skrøbelige, fordi de ugentlige møder og gruppelederens stemme er fraværende. Det er dette strukturelle problem, denne artikels kreative efterfællesskab er designet til at adressere.

Dysthe (2021) understreger, at dialog ikke opstår i et vakuum, men kræver strukturer, der understøtter, at stemmer kan mødes og svare hinanden over tid. Når de faste mødepunkter forsvinder, forsvinder også de betingelser der muliggjorde dialogen.

Nogle relationer fra Krea-fællesskaberne overlever dog. Deltageren fortæller: "Jeg skrev til hende [anden deltager] privat... vi har snakket hver måned siden januar". Her har deltagerne skabt deres eget nye fællesskab. Set i lyset af Matusovs (2020) begreb om kreativt autorskab, kan man se dette som deltagere, der oplever, at deres stemme har værdi, hvilket udvikler sig til en motivation om at videreføre relationen.

Gauntletts (2023) begreb om "platforms for creativity" peger på, at bæredygtige fællesskaber kræver infrastrukturer, hvor deltagere kan vise, dele og svare på hinandens handlinger over tid. I den nuværende struktur fungerer platformen kun som "stage" i de ti uger, hvor forløbet kører. Dette afspejles i empirien: i gruppen vi fulgte, opstod der ingen selvorganiserende initiativer blandt de unge. Det er kun i det interview, der er gennemført, at én deltager fortæller om kontakt der er fortsat efter forløbet, og der skete uden for platformens rammer og på eget initiativ.

Analysen påpeger, at vedvarende dialog ikke kan opstå alene ved at lade den eksisterende digitale platform stå åben efter de ti uger. Redesignet må derfor tilføje en struktur efter endt forløb. Vi tager konkret med videre, at der skal være tilbagevendende mødepunkter, mulighed for at bevare og udvide relationer på tværs af tidligere hold samt en fortsat, men mindre styrende, facilitatorrolle. Samtidig skal deltagerne have mulighed for selv at tage initiativ til aktiviteter og samtaler. Dette fund danner direkte grundlag for udviklingen af et kreativt efterfællesskab, hvor facilitering ikke ophører brat, men gradvist forskydes til et større deltageransvar.

## 8.4 Implikationer for redesign

Analysen peger på tre forhold frem mod redesignet af UngtilUngs Krea-fællesskaber. For det første viser analysen, at gruppeledernes facilitering er afgørende for at skabe tryghed og sætte dialogen i gang, men at faciliteringen samtidig gradvist skal give mere plads til deltagernes egne initiativer. For det andet viser analysen, at det kreative og materielle fungerer som en lavtærskel indgang til deltagelse og som et fælles omdrejningspunkt for dialog, både under og mellem møderne. For det tredje viser analysen, at relationerne er sårbare, når det ti uger lange forløb ophører, fordi de faste mødepunkter og den faciliterende struktur forsvinder.

På baggrund af disse tre fund foreslås to sammenhængende designforslag. For det første et forslag til en digital håndbog til gruppeledere, som gennem konkrete mødestrukturer og faciliterings- øvelser understøtter udviklingen af at skabe det trygge rum til genlæring. Håndbogen kan tilbyde mødestrukturer der fremmer flerstemmighed, aktiviteter til synkron og asynkron brug, digitale værktøjer som Padlet, Pinterest og Canva samt faciliteringsøvelser til breakout-

rum hvor deltagerne gradvist overtager ansvar. Centralt er forslaget et Padlet- samarbejdsrum hvor gruppeledere kan dele erfaringer og aktiviteter på tværs af hold. Denne funktion søger at forebygge den sårbarhed analysen viste: at gruppelederens stemme bærer en stor del af fællesskabets kontinuitet.

For det andet forslås et kreativt efterfællesskab hvor tidligere deltagere mødes på tværs af hold i et løbende digitalt fællesskab med en lavere grad af styring end i det oprindelige forløb. To frivillige gruppeledere kunne forsætte som organiserende sociale tryghedspunkter, men deltagerrollen forskydes gradvist mod øget autonomi. I praksis kan deltagerne mødes ugentligt i 60-90 minutter, og større grupper opdeles i breakout-rum, hvor deltagerne selv driver dialogen, mens gruppeledere cirkulerer og kun træder aktivt ind når der opstår behov for støtte. Det kreative efterfællesskab kunne fokusere på kontinuitet gennem ugentlig mødestruktur, fællesskab på tværs af hold så relationer kan vokse i bredden, gradueret facilitering der forskydes fra lederstyret til deltagerdrevet dialog, tryghed gennem kendte kreative praksisser og aktiv brug af platformen til deling og kontakt mellem møderne. Efterfællesskabet kan desuden give mulighed for at bevæge sig fra deltager til frivillig gruppeleder over tid. Denne struktur bygger på Matusovs (2020) pointe om at kreativt autorskab kræver at facilitatorer tør give slip uden at forsvinde helt, og adresserer dermed problemet med at relationerne ophører når det faciliterede forløb slutter.

De to designforslag adresserer dermed forskellige, men sammenhængende dele af analysen. Håndbogen skal styrke de dialogiske kompetencer under forløbet, mens efterfællesskabet skal skabe struktur, hvor relationer, kreativ deltagelse og deltagerdrevet autorskab kan forsætte efter forløbets afslutning.

## 9. Diskussion

Analysen indikerer, at dialog og social læring i UngtilUngs Krea-fællesskaber ikke opstår af sig selv, men forudsætter tre sammenhængende principper: faciliteret åbenhed, æstetisk mediering og deltagerdrevet autorskab. I det følgende diskuteres disse principper ikke blot som designanbefalinger, men som analytiske pointer der rummer interne spændinger og åbne spørgsmål. Diskussionen forholder sig kritisk til empiriens begrænsninger, til de tilfælde hvor principperne modsiger hinanden og til spørgsmålet om, hvad der kan overføres til andre kontekster og hvad der er betinget af den specifikke UngtilUng-kontekst.

## 9.1 Faciliteret åbenhed

Analysen viser, at dialog i Krea-fællesskaber ikke opstår spontant, men kræver bevidst rammesætning. Gruppelederne skaber tryghed gennem faste mødestrukturer og tilbagevendende aktiviteter, men relationerne ophører, når faciliteringen stopper. Dette understøtter Dysthes (2021) pointe om, at dialogiske processer forudsætter strukturer, der åbner for flerstemmighed, samtidig med at de giver deltagerne mulighed for at forme samtalen.

Analysen afslører imidlertid også en spænding i selve faciliteringsrollen. Gruppelederne navigerer mellem at skabe tryghed og at give plads til deltagerdrevet autorskab og empirien viser, at denne balance er vanskelig at opretholde. Set i lyset af Matusovs (2020) forståelse af autorskab kan dette tolkes som en situation, hvor facilitatorernes stærke tilstedeværelse i nogle tilfælde efterlod begrænset rum for, at deltagerne selv kunne tage initiativ og forme dialogens retning. Analysen kan dog ikke afgøre, i hvilket omfang dette faktisk begrænsede udviklingen af autorskab hos deltagerne.

Matusov (2020) argumenterer for, at kreativt autorskab kun kan opstå når facilitatorer tør give slip uden at forsvinde helt. Men for deltagere der beskriver sig selv som "ikke socialt trænede" kan for meget frihed føles utrygt som empirien viste, da gruppeledernes uventede fravær skabte ubehag frem for selvstændighed tidligt i forløbet. Der er med andre ord ikke én optimal balance, men en bevægelse der skal foregå gradvist og tilpasses den konkrete gruppes modenhed og tryghedsniveau.

For andre læringskontekster peger dette på nødvendigheden af at udvikle faciliterings-former, der balancerer styring og frihed. Facilitering, hvor ansvaret gradvist overføres fra facilitator til deltagere, kan understøtte udviklingen af autorskab. Empirien er tidsbegrænset og har ikke undersøgt, hvorvidt denne graduerede facilitering kan lykkes i praksis. Det kan først vurderes gennem længerevarende implementering og er et naturligt fokus for fremtidige undersøgelser.

## 9.2 Æstetisk mediering

Analysen antyder, at materialer som garn, billeder og digitale artefakterværktøjer fungerer som en vigtig del af fællesskabet, ikke kun er baggrundsaktiviteter men aktive dialogiske ressourcer, det som Cook et al. (2019) kalder "material-dialogic space". Trygheden i arbejdet som deltagerne beskriver, skaber betingelser for deltagelse uden krav om verbal præstation, mens artefakterne fungerer som dialogiske ytringer andre kan respondere på.

Dette understøtter Dysthes (2021) observation om, at æstetiske praksisser kan øge graden af flerstemmighed, fordi deltagere kan bidrage gennem handlinger frem for kun gennem ord.

Et kritisk spørgsmål er imidlertid, om æstetisk mediering som princip er betinget af den specifikke type materialitet, der kendetegner UngtilUngs fællesskaber. Empirien er udelukkende afprøvet i en kontekst, hvor deltagerne i forvejen har interesse for og relation til håndværk. Det er derfor uklart, om det er materialitetens egenskaber generelt, der skaber det dialogiske rum eller om det er den specifikke kombination af håndværk, fællesskab og på den specifikke digitale platform, der gør det muligt.

Gauntlett (2023) argumenterer for at kreative platforme kan bygges omkring mange former for materialitet: musik, madlavning, gaming, visuel kunst, så længe de inviterer til deltagelse og deling. I det perspektiv er æstetisk mediering ikke forbeholdt håndværk, men afhænger af at materialerne giver deltagerne mulighed for at bidrage og blive set som skabende. Dette er dog endnu ikke empirisk undersøgt i digitale fællesskaber for unge med begrænset sociale netværk. Det er derfor en afgørende mangel i grundlaget for at anbefale forslag som overførbare. Fremtidig forskning bør undersøge, om princippet holder på tværs af andre former for kreativ praksis og målgrupper.

Fællesskabernes demografiske sammensætning, primært unge kvinder med interesse for håndværksteknikker, rejser desuden spørgsmålet om, hvorvidt æstetisk mediering som designprincip ubevidst reproducerer bestemte kulturelle og kønsmæssige praksisser. Et mere inkluderende design ville kræve aktiv stillingtagen til, hvilke materialer og aktiviteter der appellerer bredt, og hvilke der i praksis afgrænser målgruppen.

### **9.3 Deltagerdrevet autorskab**

En central udfordring i fællesskabet er, at dialogen i høj grad er bundet til gruppelederens stemme. Deltagerne reagerer på facilitatorens spørgsmål, men tager sjældent selv initiativ. Dette ændrer sig dog, når enkelte bevæger sig fra passiv deltagelse til aktiv medskabelse. Det ser vi blandt andet i det tidligere nævnte eksempel, hvor to tidligere deltagere sammen beslutter sig for at holde deres Digitale Krea-fællesskab ved lige. Her har deltageren taget ejerskab og flyttet relationen ud af den faste ramme fra UngtilUng.

Det er imidlertid værd at bemærke, at de deltagere, der træder tydeligst frem i empirien, netop er dem, der møder op hver gang, deltager i co-creation workshoppen og aktivt efterspørger

mere. De fylder mere i datamaterialet, og dermed også i analysen. Det betyder, at empirien mangler de deltagere, der er mere stille og deltager perifert, og som måske netop har behov for et format uden forventning om aktiv medskabelse. Matusov (2020) understreger selv, at autorskab ikke er en binær tilstand, men et spektrum, og at det at lytte, være til stede og lade sig bevæge af andres bidrag også er en form for deltagelse i det dialogiske rum.

Dette rejser et kritisk spørgsmål til designet: Når artiklen foreslår strukturer der fremmer deltagerdrevet autorskab, risikerer man at designe primært for de mest engagerede deltagere og dermed overse dem, der har mest brug for et lavtærskeltilbud uden forventning om ejerskab. Det kreative efterfællesskab og håndbogen er ikke tænkt som krav til alle unge, men som muligheder for dem, der ønsker og er klar til at tage mere ansvar. Forløbet og formatet kan have gavn af at nogle unge udfolder sig i en mere aktiv rolle, men det forudsætter at strukturen giver plads til begge positioner uden at gøre den perifere til det forkerte.

I andre læringsrum kan dette inspirere til design, der fremmer ejerskab, fx ved at lade deltagere bidrage med egne artefakter, spørgsmål eller refleksioner. Strukturer, hvor tidligere deltagere kan mødes på tværs af hold med minimal facilitering, kan understøtte overgangen fra passiv deltagelse til aktiv medskabelse.

## 9.4 Begrænsninger og videre forskning

Projektets metodiske tilgang har flere begrænsninger. For det første blev kun én gruppe fulgt gennem de 10 ugers forløb, og kun én deltager blev interviewet. Kun at følge én gruppe begrænser det empiriske grundlag og muligheden for at generalisere. I den gruppe vi fulgte var der også 4 unge, der stoppede med at komme, og de er underrepræsenteret. Vi ved ikke, hvorfor de stoppede, eller hvad deres perspektiv var.

De kreative efterfællesskaber er ikke testet empirisk, og den digitale håndbog blev testet med to gruppeledere i én times prototype-gennemgang. Artiklens anbefalinger er derfor primært teoretisk funderede, ikke empirisk valideret gennem implementering over tid.

For det tredje rejser undersøgelsen spørgsmål om EDR's muligheder med denne målgruppe. I co-creation workshoppen havde deltagerne vanskeligt ved at tænke ud af det eksisterende format, deres forslag var små justeringer snarere end nye ideer. Dette kan forstås som udtryk for at formatet i høj grad matcher deres behov, men det kan også indikere det McKenney & Reeves (2019) ville kalde en designmæssig begrænsning ved selve metoden: at deltagerne, netop fordi

de trives i rammen, ikke spontant forestiller sig alternativer til den. Denne "formatblindhed" rejser spørgsmålet om, hvorvidt EDR med sårbare målgrupper kræver særlige strategier for at åbne for nytænkning fx. ved at introducere eksempler fra andre kontekster eller anvende mere provokerende designøvelser der aktivt udfordrer eksisterende forestillinger.

Den digitale håndbog forsøger netop at integrere denne opdagelse. Gennem konkrete mødestrukturer giver håndbogen gruppeledere værktøjer til at facilitere refleksionsrum, hvor deltagerne kan tale om fællesskabet selv. Om dette virker til at fremme vedvarende relationer, kan først vurderes gennem længerevarende implementering.

Endelig er projektets fokus på unge med begrænsede sociale netværk en styrke og en begrænsning. Mens fund om materialitet som trykregulator og faciliteret åbenhed formentlig kan overføres til andre kontekster, ved vi ikke, om de tre principper gælder for grupper med andre profiler. Fremtidig forskning bør undersøge, hvordan dialogiske læringsrum kan designes for andre målgrupper.

## 10. Konklusion

Denne artikel har undersøgt, hvordan et redesign af UngtilUngs Krea-fællesskaber kan styrke vedvarende dialog og social læring blandt unge efter et faciliteret forløb. Med afsæt i ét gruppeforløb, indikerer studiet, at facilitering, materialitet, og deltagerdrevet autorskab tilsammen udgør centrale betingelser for bæredygtige dialogiske læringsrum, om end det begrænsede empiriske grundlag kalder på videre forskning.

Analysen antyder, at håndarbejdet fungerer som en dialogisk ressource, der muliggør en form for social læring, hvor deltagerne genlærer, at lytte, svare og opleve, at deres stemme har værdi. Deltagerne beskriver, hvordan det kreative arbejde gør det muligt at koncentrere sig om at lytte og tale. Materialiteten understøtter både ligeværdig deltagelse og kontinuitet, fordi artefakterne bliver en del af dialogen, som andre kan respondere på.

Samtidig viser artiklen, at relationerne er strukturelt skrøbelige. Når de ti ugers møder stopper, ophører dialogen ofte og empirien peger på et centralt paradoks: facilitering skaber tryk, men også afhængighed og kan i nogle tilfælde begrænse deltagerens mulighed for at udvikle ejerskab. Det er hertil værd at bemærke, at autorskab ikke er en binær tilstand, men et spektrum og at design der fremmer aktiv medskabelse risikerer at overse dem der har brug for et tilgængeligt uden forventning om ejerskab.

På baggrund heraf forslår artiklen to designforslag: en digital håndbog til gruppeledere og et kreativt efterfællesskab. Forslagene adresserer overgangen fra faciliteret til selvåret fællesskab ved at styrke deltagernes dialogiske kompetencer under forløbet og skabe kontinuitet efter forløbets afslutning.

Studiet bidrager til forskning i dialogisk pædagogik ved at indikere, hvordan social læring i digitale kreative fællesskaber kan forudsætte faciliteret åbenhed, æstetisk mediering og deltagerdrevet autorskab. Det er dog uklart om æstetisk mediering som princip er betinget af den specifikke materialitet i UngtilUngs kontekst, eller om det kan overføres til andre former for kreativ praksis. Fællesskabernes demografiske sammensætning rejser hertil spørgsmål om, hvorvidt designprincipperne ubevidst afgrænser målgruppen kulturelt og kønsmæssigt. Fremtidig forskning bør undersøge disse spørgsmål på tværs af forskellige målgrupper og kreative praksisser. For praktikere peger artiklen på, at digitale læringsrum ikke kun handler om teknologisk adgang, men om at skabe strukturer, hvor stemmer kan mødes og genlære at svare og reagere over tid.

## 11. Referencer

- Brandi, U., & Sprogøe, J. (2019). Det magiske øjeblik: kvalitativ analyse skridt for skridt. (1. udgave.). Hans Reitzel.
- Bruckman, A. (2006). Teaching Students to Study Online Communities Ethically. *Journal of Information Ethics*, 15(2), 82–98. <https://doi.org/10.3172/JIE.15.2.82>
- Causey, A. (2017). *Drawn to see: drawing as an ethnographic method*. University of Toronto Press.
- Cook, V., Warwick, P., Vrikki, M., Major, L., & Wegerif, R. (2019). Developing material-dialogic space in geography learning and teaching: Combining a dialogic pedagogy with the use of a microblogging tool. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 217–231.
- boyd (2011). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A Networked Self* (pp. 47–66). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203876527-8>
- Dysthe, O., m.fl. (2012) *Dialogbaseret undervisning: kunstmuseet som læringsrum*. 1. udgave., Skoletjenesten, 2012.
- Dysthe, O. (2021). Opportunities and challenges of dialogic pedagogy in art museum education. *Dialogic Pedagogy: A Journal for Studies of Dialogic Education*, 9, A1-A36.
- Gauntlett, D. (2018). *Making is connecting: the social power of creativity, from craft and knitting to digital everything* (Second edition.). Polity Press.
- Idrissi, A. (2023). *Modern Artificial Intelligence and Data Science: Tools, Techniques and Systems* (1st ed. 2023.). Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-33309-5>
- Institute of Design at Stanford (n.d.). *An introduction to design thinking: process guide* <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/jh-materials/uploads/Introduction-to-design-thinking.pdf>
- Langhout, R. D. (2015). Considering Community Psychology Competencies: A Love Letter to Budding Scholar-Activists Who Wonder if They Have What It Takes. *American Journal of Community Psychology*, 55(3–4), 266–278. <https://doi.org/10.1007/s10464-015-9711-5>
- Løgstrup, K. E., & Fink, H. (2010). *Den etiske fordring*. (4. udgave. 1. oplag.). Klim.
- Maslin, K., Murcia, K., Blackley, S., & Lowe, G. (2023). Fostering young children’s creativity in online learning environments: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 47, Article 101249. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101249>
- Matusov, E. (2007). Applying Bakhtin scholarship on discourse in education: A critical review essay. *Educational Theory*, 57(2), 215–237.
- Matusov, E. (2009). *Journey into dialogic pedagogy*. Nova Science Publishers, Inc.
- Matusov, E. (2020). Elever og lærere som autorer i en bakhtinsk kritisk dialog. I O. Dysthe, N. O. Eilertsen, & G. L. Vattøy (red.), *Dialogisk pædagogik, kreativitet og læring*. Klim.

- McKenney, S. E., & Reeves, T. C. (2019). *Conducting educational design research* (Second edition). Routledge/Taylor & Francis Group.
- Mortensen, D. H. (2025, September 25). Stage 1 in the Design Thinking Process: Empathise with Your Users. The Interaction Design Foundation. [https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-1-in-the-design-thinking-process-empathise-with-your-users?srsId=Afm-BOorTlvHAdUMQA6drtikQh0RtSCEmLT4ZDHonq4QLsQ9b\\_7X0ZTF](https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-1-in-the-design-thinking-process-empathise-with-your-users?srsId=Afm-BOorTlvHAdUMQA6drtikQh0RtSCEmLT4ZDHonq4QLsQ9b_7X0ZTF)
- Samper-Márquez, J. J., & Oropesa-Ruiz, N. F. (2025). Scoping Review on Digital Creativity: Definition, Approaches, and Current Trends. *Education Sciences*, 15(2), 202. <https://doi.org/10.3390/educsci15020202>
- Storm, I. M. S., Smedemark, R. A. M. U., Holen, M., Hybholt, L., Austin, S. F., Simonsen, E., Leamy, M., & Berring, L. L. (2025). The Meaning of Friendships in the Mental Health Recovery of Young Adults-A Thematic Analysis. *Issues in Mental Health Nursing*, 46(1), 47–57.
- Sundhedsstyrelsen. (2024). *Danskernes sundhed: Den Nationale Sundhedsprofil. Midtvejsundersøgelsen 2023 – centrale udfordringer* (Version 1.0). Sundhedsstyrelsen.
- UngtilUng. (2025). *UngtilUngs digitale fællesskaber: Resultatoversigt 2023–2025* [Intern rapport]. UngtilUng.
- UngtilUng. (n.d.). UngtilUng. <https://ungtilung.dk>
- Wegerif, R., & Major, L. (2019). Buber, educational technology, and the expansion of dialogic space. *AI & Society*, 34(1), 109–119. <https://doi.org/10.1007/s00146-018-0828-6>
- Wenger, E. (2015). *Learning in landscapes of practice: boundaries, identity, and knowledgeability in practice-based learning* (1st ed.). Routledge.

## Forfattere

**Mathilde Lemvig Sørensen**

Cand.pæd.

Vesterbro Ungdomsgård



**Cæcilia Hellemann**

Cand.pæd. & udviklingskonsulent

Københavns Kommune

