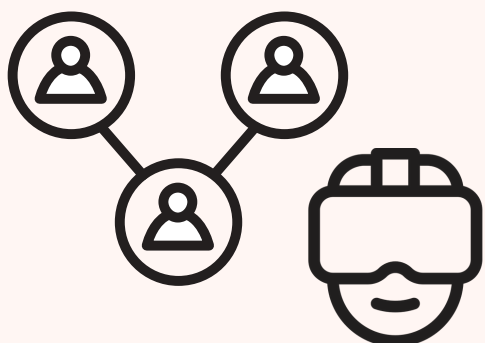




FÆLLESSKABER I EN USÆDVANLIG TID

ET TEORETISK FUNDERET
OPLEVELSESDSIGN OM KRITERIERNE FOR
SUCCEFULDE DIGITALE FÆLLESSKABER



Titelblad

Fællesskaber i en usædvanlig tid

Et teoretisk funderet oplevelsesdesign om kriterierne for succesfulde digitale fællesskaber

Navn: Anja Wittendorff Schack

Studienr.: 20192703

Specialeafhandling

Kandidat: Oplevelsesdesign, AAU

Semester: 4. semester

Vejleder: Rasmus Grøn

Afleveringsdato: 01/06-2021

Antal tegn: 176.013

Normalsider: 73,3

Sider i alt: 87

Bilag: 9

Anja W. Schack
Anja Wittendorff Schack

Abstract

The purpose of this Master's thesis is to create an experience design-framework about the criteria for successful digital communities. In connection with my internship in 2020 at the art institution Copenhagen Contemporary (CC), which is an institution that wants to help children, young people, and adults in getting better access to social resources. Therefore, they have created what they call CC Communities - a series of art projects that aims to create equal opportunities for participation, experiences, and access to social and cultural resources through social communities. During my internship I took part in one of these many projects called the Thursday Club, which is a club for vulnerable children that lives in an exposed residential area in Copenhagen. My observations made it clear that, in a time where physical contact is no longer an opportunity (because of Covid-19) and our communities now take place online, socially, and technologically challenged target groups, as the children from the Thursday Club, are excluded because they do not have access to the community.

Therefore, I have approached my search on the topic with a focus on gaining an understanding of digital communities and social experiences, to find out how to best create presence, engagement, and social communities, and how to motivate the individual to equal participation through positive digital communities and experiences. My thesis is a theoretical study that deals with the topic communities. My primary focus is on the vulnerable groups, where I particularly focus on the children from the Thursday Club, as this is where I see the biggest issue and challenge in terms of getting them involved in digital communities. To obtain knowledge about the participants and the area, I have made observations and interviewed CC's Head of Learning. It is from this and from the values in the Thursday Club, the theoretically based design criteria have been created.

The concept consists of a storyboard in which the experience and the digital community unfold. My suggestion is to create a virtual universe for the participants using immersive technologies, such as virtual reality (VR), that use a simulated world to create the feeling of being in a physical world. In the virtual world, several gamification elements must be implemented to motivate the participants. In addition, they must collaborate on various activities. In this way, the social experiences that the

participants create, and share can help to strengthen the digital community, because the participants collaborate, help each other, and create things together. At the same time, this will also give the participants a good experience, which will only be enhanced by the fact that it is something the participants have created and contributed to together. I want both to promote dialogue, group cooperation, and that the participants help each other and create things together to strengthen the team spirit.

Forord

Dette projekt udgør mit 4. semesters specialeafhandling i Oplevelsesdesign på Aalborg Universitet og er udarbejdet i perioden februar til juni 2021. Det er et teoretisk speciale, der beskæftiger sig med emnet digitale fællesskaber, særligt med fokus på socialt udsatte og børn på kanten af fællesskabet, samt hvordan man bedst skaber samvær, engagement og fællesskab gennem positive oplevelser ved brug af teknologi. Jeg har tilgået min afsøgning af emnet med fokus på at opnå forståelse for digitale fællesskaber, den sociale oplevelse, interpersonelle relationer og det enkelte individs betydning.

Jeg ønsker at rette en stor tak til de ansatte på Copenhagen Contemporary (CC) for at indgå samarbejde og give mig adgang til materiale og situationer, som jeg ikke ville kunne have analyseret uden deres medvirken. Især CCs formidlingschef, Annette Skov skal have stor tak for at give mig indblik i CC Fællesskaber; en række kunstprojekter, der er blevet igangsat med ønsket om at skabe nye sociale fællesskaber og forandring sammen med børn, unge og voksne fra alle dele af samfundet.

Sidst, men ikke mindst skal min vejleder, Rasmus Grøn fra Aalborg Universitet også have en stor tak for de gode og givende diskussioner, vi gennem forløbet har haft. Tak for din tålmodighed, venlighed og hjælpsomhed!

God læselyst!

Indholdsfortegnelse

Læsevejledning	6
1. Indledende fase	7
1.1 Copenhagen Contemporary og fællesskabsprojekterne	9
1.2 Problemfelt	12
1.3 Problemafgrænsning og specialets struktur	14
1.4 Problemformulering	20
2. Videnskabsteori og metodisk tilgang	22
2.1 Socialkonstruktivisme	22
2.2. Kvalitative metoder	25
2.2.1 Observation.....	27
2.2.2 Interview	33
3. Teoretisk forståelsesramme	37
3.1 Digitale fællesskaber og teknologi	37
3.2 Oplevelsen	47
3.2.1 Oplevelsesfænomenet	48
3.2.2 It-baserede oplevelser.....	54
3.3 Motivation.....	56
3.4 Sammenfatning	62
4. Design	66
4.1 Designkriterier	67
4.2 Designmetode	69
4.2.1 10 plus 10-metoden og brainstorming	70
4.3 Konceptudvikling	73
4.3.1 Storyboard	77
5. Konklusion	79
6. Videre arbejde	81
7. Litteraturliste	83
8. Bilag	86

Læsevejledning

Kapitel 1: Indledende fase præsenterer interessefeltet og emnevalget for min undersøgelse samt en gennemgang af de indsigter, jeg opnåede under mit praktikforløb. Derudover indeholder kapitlet en introduktion af min casepartner, Copenhagen Contemporary og beskrivelse af casen, der tager udgangspunkt i CC Fællesskaber. Derefter uddybes problemfeltet og min konkrete undren efterfulgt af et problemafgrænsende afsnit, hvori projektets struktur og tilgang til designprocessen beskrives og illustreres. Afslutningsvis munder dette ud i en problemformulering.

Kapitel 2: Videnskabsteori og metodisk tilgang præsenterer mit socialkonstruktivistiske paradigmevalg, der præger mit arbejde med CC Fællesskaber. Derudover indeholder kapitlet en beskrivelse af min metodiske tilgang i specialet, hvor jeg benytter kvalitative metoder, herunder observation og interview. Her redegør jeg for de metodiske værktøjer og teknikker, som jeg anvender i min undersøgelse til at opnå viden og indsigt i min problemstilling. Ydermere indeholder kapitlet en gennemgang og beskrivelse af mine observationer af Torsdagsklubben fra efteråret 2020.

Kapitel 3: Teoretisk forståelsesramme dækker over både redegørelse for teorien samt behandling og analyse af datasættet. I specialet har jeg opsat en teoretisk forståelsesramme for at opnå forståelse for digitale fællesskaber, sociale oplevelser og interpersonelle relationer. Dette inkluderer blandt andet litteratur om oplevelse, erfaring, motivationsteori og it-baserede oplevelsesprodukter. Analysen af datasættet inddrages løbende i skriveprocessen i samspil med min problemformulering og teorien. På baggrund heraf udleder jeg de centrale værdier i Torsdagsklub-møderne, der ligger til grundlag for designkriterierne og konceptet.

Kapitel 4: Design indeholder en række opstillede designkriterier, der specificerer, hvad konceptet skal kunne, og hvordan de designmæssigt kan omsættes i en digital kontekst. Kriterierne ligger til grund for idégenereringen, hvortil jeg har fundet inspiration i 10 plus 10-metoden og brainstorming. Afslutningsvis beskrives konceptet og visualiseres i form af et storyboard, hvori det digitale fællesskab og oplevelsen udspiller sig. Løbende vil jeg begrunde, hvordan designkriterierne opfyldes.

1. Indledende fase

Forudsætningen for at skrive dette speciale sker i forbindelse med mit praktikophold hos kunstinstitutionen Copenhagen Contemporary (CC) i København i efteråret 2020. Under mit ophold fik jeg et dybdegående indblik i, hvordan en moderne kunstinstitution formidler kunst og oplevelser både i og uden for institutionen (Bilag 2). På CC er institutionens største vision at være et aktivitets- og deltagelsesbaseret kunstcenter, og dagligt arbejder personalet med problemstillingen om, hvordan moderne kunstinstitutioner kan være mere brugerinddragende, og hvordan kunsten kan være en stærk ramme for at øge lysten til at deltage i samfundslivet og dermed bidrage til at styrke blandede fællesskaber i samfundet (Bilag 1; Bilag 3). Da jeg selv har en stor interesse indenfor området, fandt jeg også denne problemstilling interessant og besluttede under min praktik, at jeg ville undersøge emnet nærmere og se på, hvilke tiltag CC gør sig i forsøget på at være mere brugerinddragende og styrke blandede fællesskaber i samfundet.

CC er et kunstcenter, der viser international samtidskunst. Institutionen vil gerne bidrage til, at børn, unge og voksne får en bedre adgang til samfundsmæssige ressourcer, og derfor har de skabt det, de kalder CC Fællesskaber. CC Fællesskaber er en række kunstprojekter, som blev igangsat i 2019. Med disse projekter vil CC gerne skabe lige muligheder for deltagelse, oplevelser og adgang til samfundsmæssige og kulturelle ressourcer gennem sociale fællesskaber (Bilag 3).

Under mit praktikophold tog jeg blandt andet del i ét af de mange projekter kaldet Torsdagsklubben (Bilag 4). Dette projekt er en fritidsklub for 10-15 årige og henvender sig til børn fra Lundtoftegade på Nørrebro, som er et udsat boligområde i København (Bilag 3). Fritidsklubben blev etableret i efteråret 2020, hvor disse børn, der ellers ikke vil finde vej til fritidsaktiviteter og kunst, inddrages i et fællesskab og hver torsdag mødes til samtaler og aktiviteter med udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC. Den ene gang det kunne lade sig gøre at deltage i Torsdagsklubben, blev det under min observation hurtigt tydeligt for mig, at kunst kan være en stærk ramme for at øge lysten og idéerne til at deltage i samfundslivet. Men også, at der gør sig nogle helt særlige udfordringer gældende, når man har med udsatte børn at gøre. Først og fremmest var det en stor udfordring overhovedet at få lov til at være med på sidelinjen og observere børnene. Dette skyldes, at de kommer fra et hektisk miljø og

lever i en hverdag uden rammer og forudsigelighed, hvorfor et nyt menneske, som jeg, ville være et forstyrrende element og meget for børnene at forholde sig til, da de allerede har vænnet sig til hinanden og den samme voksen, der hver torsdag står for klubben. Alligevel lod det sig gøre at deltage og observere en enkelt gang som flue-på-væggen (Bilag 4, side 1). Under min observation lagde jeg på den ene side mærke til, hvor fordybet og koncentreret børnene var; de stillede mange spørgsmål og viste stor interesse for kunsten og de forskellige udstillinger. På den anden side blev det også tydeligt, at der ikke skulle meget til før det endte i larm og leg, og at der ofte opstod konflikter børnene imellem i en sådan grad, at de måtte skilles ad og blive placeret i hver sin ende (Bilag 4, side 1-2).

Det andet projekt, jeg tog del i og observerede, er et helt andet fællesskab end Torsdagsklubben (Bilag 5). Dette projekt omhandler de såkaldte Kunstdemokrater, som er CCs fællesskab for unge mellem 15 og 25 år, der er optaget af politik og demokrati, og som arbejder med kunst og aktivisme (Bilag 3). I december tog jeg med Kunstdemokraterne en tur ud til Ungdomsøen, der er det gamle Middelgrundsfort, men som nu er et sted for Danmarks unge. Her blev de sat til at udtænke en idé for, hvordan besøgende på øen kan sætte deres aftryk og arbejder i dag på et konkret initiativ hertil. Og dette er netop formålet med Kunstdemokraternes fællesskab: at skabe et rum, hvor gruppens samtaler og overvejelser skal føre til konkrete initiativer, der også involverer andre unge. Jeg lagde mærke til, at dette fællesskab bar præg af mere selvstændighed og sammenhold sammenlignet med Torsdagsklubben, hvor børnene konstant blev overvåget, og behovet for en autoritet var noget større. Kunstdemokraterne fik derimod frie rammer til at idéudvikle og diskutere mulige løsninger, hvor deres projektleder holdt sig i baggrunden størstedelen af tiden. Samtidig var det også lettere for mig at få adgang til situationen og komme i dialog med de unge kunstdemokrater. Her var jeg ikke bare en flue-på-væggen men en deltager på lige fod med de andre (Bilag 5).

De to projekter, jeg har taget del i, har altså samme overordnede formål: At give mulighed for at opleve kunsten som en vej til styrket kreativitet, selvværd og fællesskabsfølelse samt at skabe nye, positive og inkluderende fællesskaber (Bilag 3). Projekternes intention er dog forskellige fra hinanden. Torsdagsklubben er særligt for børn på kanten af fællesskabet, hvor denne aktive, kreative klub og fællesskab skal være medvirkende til at skabe trygge rammer og nedbryde fordomme. Derudover skal

de forskellige aktiviteter lære børnene nye kompetencer, som de senere kan tage med ud i samfundet og på længere sigt arbejde på CC i fritidsjobs. Kunstdemokraterne sætter derimod selv dagsordenen. De skaber idéerne i fællesskab, der, for dem, er blevet et pusterum til at udfolde sig kreativt gennem kunsten (Bilag 5, side 2). Formålet er at lade kunsten blive den ramme, der giver de unge en stemme i samfundet, når de udforsker, hvad kunst og demokrati er og kan.

Omvendt har projekterne det til fælles, at medlemmerne oplever mening fordi, de oplever at være en del af noget; et fællesskab, en sammenhængende gruppe, hvori det sociale behov bliver opfyldt (Bilag 5). Mine indsigter og hovedkonklusioner fra mine observationer vil blive præsenteret yderligere og beskrevet mere detaljeret i kapitel 2.

CC udøver altså en række fællesskaber, der understøtter forskellige behov hos deltagerne, hvor jeg under mine observationer blev drevet af et ønske om at udforme et oplevelsesdesign, der imødekommer disse forskellige behov ud fra en række kriterier, som kan hjælpe til at skabe succesfulde *fysiske* fællesskaber. Og netop det fysiske møde er et vigtigt aspekt og højt prioriteret i udførelsen af CC Fællesskaber, som leder mig videre til det egentlige problem, jeg nu er stødt på under udarbejdelsen af mit speciale: At fællesskabsprojekterne (og resten af samfundets fællesskaber) slet ikke kan og må finde sted - i hvert fald ikke fysisk. Så hvordan kan man i stedet bevare CCs sociale fællesskaber digitalt i en tid, hvor alt socialt samvær er flyttet online? Og hvordan kan man, på baggrund af nogle teoretisk baserede retningslinjer, skabe positive digitale fællesskaber og oplevelser, som tager højde for både de udsatte børn og unge såvel som de ikke-udsatte?

I nedenstående afsnit vil jeg give en mere dybdegående introduktion til og beskrivelse af Copenhagen Contemporary og deres fællesskabsprojekter.

1.1 Copenhagen Contemporary og fællesskabsprojekterne

Copenhagen Contemporary (CC) er et af Skandinaviens største udstillingssteder for samtidskunst. Det er Københavns internationale kunstinstitution for moderne installationskunst, der indebærer visning af blandt andet videoværker og performanceart skabt af samtidskunstens stjerner og nye talenter. CC åbnede i 2016 på Papirøen, men er sidenhen flyttet ind i B&W-skibsværftets gamle svejsehal på Refshaleøen (Copenhagen Contemporary, a; Bilag 2, side 3-4). Siden da har CC

arbejdet målrettet for at skabe de bedste rammer for udstilling og formidling af samtidskunst for børn, unge og voksne (Bilag 1). Kunstinstitutionen er et levende samlingssted for et bredt publikum, der har mulighed for at deltage i workshops, events, koncerter, undervisning, art walks og art talks og meget mere. Med fællesskab som kerneværdi udvikler og udfordrer CC, hvordan institutionen kan bidrage til at skabe øget lighed i adgangen til kunst og kultur, og hvordan de kan gøre det på en mere brugerinddragende og deltagelsesbaseret måde (Copenhagen Contemporary, b; Bilag 2, side 3-4). Institutionen har fokus på samtiden, på den kunst, der skabes her og nu og på det samfund, der omgiver os (Bilag 2, side 3; Copenhagen Contemporary, b).

Med inspiration fra den amerikanske museolog Nina Simon, der i 2010 udgav bogen *The Participatory Museum*, hvori hun beskriver deltagelse som et kreativt, identitetsskabende og socialt inklusivt projekt og en ny måde at tænke forholdet mellem institution og publikum på, har CCs formidlingsafdeling, CC Studio, siden 2019 igangsat og arbejdet på en række projekter på CC og rundt omkring i hovedstaden, der går under navnet CC Fællesskaber, hvis formål som nævnt er at styrke blandede fællesskaber i samfundet (Bilag 3). Om fællesskabsprojekterne siger CCs formidlingschef, Annette Skov i mit interview med hende (Bilag 7):

“Vores metode er udviklende og undersøgende, og CC Fællesskaber er på mange måder drevet af nysgerrighed og et ønske om at udveksle erfaringer og knowhow og opdyrke relationer med udgangspunkt i kunsten” (Bilag 7, linje 21).

Hun fortæller yderligere, at da tanken om “CC version 2” blev udviklet, udviklede dem der sad med tankegrundlaget allerede en stor vision om formidlingsdelen af kunstinstitutionen – altså CC Studio, der er institutionens formidlings- og læringscenter. (Bilag 7, linje 9). “CC skulle være et hus, der var parat til at tage imod især børn og unge og især alle grupper af børn og unge” fortæller Annette (Bilag 7, linje 9) og nævner samtidig, at i det øjeblik man har dét som strategi og ambition, så er der en hel masse, der er givet derefter, hvis man skal lykkes med det og nå i mål, “så kan man ikke bare kopiere en kunsthall, der ligger rundt om hjørnet, så er man nødt til at opfinde den operative del” (Bilag 7, linje 11). Og denne operative del omhandler netop, hvordan, og på hvilken måde, CC så rent faktisk vil være parat til at tage imod børn og unge fra alle dele af samfundet og dele den internationale samtidskunst med

dem. Derfra begyndte personalet på CC således at tænke i en række fællesskabsprojekter, som Annette beskriver som værende "vældig organisk", fordi de arbejder i partnerskaber og med høj grad af deltagelse af og samskabelse med deltagerne (Bilag 3, side 1). Blandt andet er Torsdagsklubben etableret i samarbejde med Nørrebrobyggerne, der er den boligsociale indsats i Lundtoftegade på Nørrebro, hvor de udsatte børn kommer fra. Her sidder der nogle medarbejdere, som er tætte med både beboerne i området, og som kender CC. Nørrebrobyggerne er altså CCs indgangsvinkel til at nå de udsatte børn, der ligeledes er med til at invitere deltagerne ind i CC Fællesskaber og skabe synlighed (Bilag 3, side 3; Bilag 7, linje 26-31).

Efterhånden havde de en del projekter i gang, som Annette besluttede skulle samles under én overordnet overskrift:

"(...) det er blevet sådan en helt stor paraply på en måde, og man kan sige, det er jo mig, der ligesom har ansvaret, men der er jo mange involverede i det [...] vi bliver også nødt til at have en eller anden form for medarbejderskare ind i det og få hele organisationen involveret i det" (Bilag 7, linje 74+78).

På den baggrund blev CC Fællesskaber skabt og hører altså på nuværende tidspunkt til i formidlingsafdeling, som ifølge Annette også kunne have heddet "CCs udviklingsafdeling eller det laboratorium, hvor man ligesom kan prøve nogle nye ting af" (Bilag 7, linje 76). Med kunsten som omdrejningspunkt arbejder personalet tæt sammen med mangfoldige grupper af børn, unge og voksne fra forskellige dele af samfundet for at skabe forandring og fællesskab (Bilag 3). Skabelsen af fællesskaberne er nemlig med troen på, at en række projekter og initiativer kan flytte noget - det bliver små fortællinger, som skaber forandring og gør deltagerne til medskabere, der netop også ligger i hele samskabelsestanken (Bilag 7, linje 22+23). Gennem projekterne søger CC således at lave forbindelser på tværs af kulturer, områder og brancher, der bliver til helt konkrete initiativer som klubber og workshops (Copenhagen Contemporary, c; Bilag 2, side 3-4). Disse skal især bidrage til og skabe mere lighed i den enkeltes muligheder for deltagelse, oplevelser og adgang til samfundsmæssige og kulturelle ressourcer. I forlængelsen heraf nævner Annette, at hvis CC Fællesskaber skal lykkes, så starter det med at involvere og have en dialog for ellers er deltagerne smuttet, og dette drejer sig især om udsatte grupper, hvor dét

at opleve kunsten i fællesskab, skal fungere som en ramme for at øge deres lyst til at deltage i samfundet. (Bilag 7, linje 23+25).

“[...] Man bliver simpelthen nødt til, når man arbejder med børn og unge i dag, at involvere dem, og det er man især nødt til, når man arbejder sammen med nogen, der ikke er vant til at komme på kunstinstitutioner” (Bilag 7, linje 23).

På den måde opfordrer projekterne til at undersøge og opleve kunsten sammen med nogle man kender, eller sammen med dem man møder på CC for på den måde at fordre, at nye fællesskaber tager form, og eksisterende fællesskaber bliver stærkere. Dette sker, når vi møder hinanden gennem kreative og fysiske aktiviteter i og uden for udstillingerne - i hvert fald er det fællesskabsprojekternes præmis (Bilag 3).

1.2 Problemfelt

2020 (og de følgende år) blev på ingen måde det år, nogen af os kunne have forestillet os. COVID-19 ændrede rammerne for det meste og ikke mindst vores fællesskaber. I december lukkede kulturlivet endnu engang ned som følge af coronapandemien, og dermed de kulturelle oplevelser og dermed også CC Fællesskaber. Efterhånden som det ene efter det andet fællesskab blev sat på pause, blev det også tydeligt, at ethvert fællesskab har en skyggeside, nemlig dem, der ikke er med - dem, der ekskluderes og/eller i større eller mindre grad bliver valgt fra. Og netop dette skete for de udsatte børn fra Torsdagsklubben, for hvem fællesskabet har været vigtigere end nogensinde (Bilag 7, linje 94). I forlængelse heraf udtaler Annette følgende (Bilag 7, linje 98+100):

“(...) hvor er det bare i virkeligheden vigtigt for mig at få sagt det her med, at det kan godt være, at vi som kunstinstitution er helt vildt optaget af os selv, og nu sidder vi her og venter på at åbne [...] men altså samfundet er jo helt åbent, og alle problemerne er der - de holder ikke op med at være der - og derfor har det været vigtigt for os rent faktisk at kunne fortsætte vores fællesskaber og blive ved med at gøre noget” (Bilag 7, linje 98+100).

De udsatte unge fra Torsdagsklubben er blot få ud af mange, der ikke har haft lige adgang til fællesskabet og ikke kunne være “sammen, hver for sig”. Ovenstående citater vidner for mig om, at fællesskaber er noget vi alle aktivt må arbejde for at skabe og til stadighed udfordre og udvide. I lyset af coronakrisen må fællesskaberne må vi

gentænke dem som en hjælp til at give nye forståelser af vores måde at skabe det fælles: Hvad vil det sige at skabe noget fælles, når man ikke må være i samme rum?

En stor del af verden er efterhånden indlejret i teknologi. Det er vores oplevelser af verden dermed også. Teknologien har været et middel til at bygge bro mellem mennesker på afstand, hvor undervisning og møder blev rykket online. Med dette fulgte også kreative fællesskaber, koncerter, foredrag, fællessang og meget mere, som gav store dele af befolkningen en følelse af samhørighed og nærvær. Men når nye former for samvær og fællesskaber opstår, er det vigtigt at huske, at disse også kommer med deres egne begrænsninger (Bilag 7, linje 91-104). For selvom fællesskabet kommer hjem i stuen, kræver det noget af den enkelte bruger. De udsatte børn fra Torsdagsklubben kommer for eksempel fra hjem med få ressourcer, hvor ikke alle har adgang til de rette devices (Bilag 7, linje 91-104). Annette fortæller blandt andet, at udfordringen med at få de udsatte børn fra Torsdagsklubben til at indgå i et digitalt fællesskab, er, at de ikke har deres egne computere (Bilag 7, linje 102).

“De lever jo nærmest på gaden, og der er ikke ret meget plads i deres lejligheder til bare at sidde og kigge ind i en skærm eller noget. [...] De har mange søskende, så der er heller ikke rum til, at man bare lige kan det. [...] Det vil jo ellers være skolen, der er deres indgang og i det øjeblik, den er lukket, så bliver det også vanskeligt den vej” (Bilag 7, linje 94+102+104).

Det ligeværdige fællesskab kræver altså en del af både deltageren og arrangøren bag, hvad end man har den rette kunnen eller de rette værktøjer. “Det kan jo godt lade sig gøre at lave en form for nærvær, hvis man i øvrigt gør sig lidt umage”, fortæller Annette (Bilag 7, linje 110). Desuden er det også relevant at spørge om digitale fællesskaber og oplevelser altid kan erstatte den fysiske nærhed? Som oplevelsesdesigner er mit svar nej, men dét at flytte fysiske aktiviteter, handlinger og oplevelser online, vidner for mig også om, at det sociale og vores forståelse heraf, er foranderligt, og at det derfor også må studeres sådan. Hvilke konsekvenser medfører det for fænomener som fællesskaber og sociale oplevelser? Set i et oplevelsesperspektiv svækker det på mange måder det oplevelsessamfund, vi lever i i dag, som netop er kendetegnet ved “en kollektiv orientering mod oplevelser som et middel til at forøge individets velvære eller lykkefølelse” (Hansen, 2016, 295). Men når adgangen til oplevelser og dermed også vores fællesskaber er begrænset, og det ikke længere er en realitet at tilgå dem

i samme omfang og på samme måde, som vi er vant til, bliver vi gjort opmærksomme på alt det, vi ikke længere kan være sammen om, og vi tvinges til at reflektere over det sociale. Jeg er selv funderet i en socialkonstruktivistisk tilgang til verden, og det er derfor også denne videnskabsteoretiske tilgang, der primært præger mit arbejde med oplevelsesdesign - eller i hvert fald altid ligger som en underliggende forståelse. Derfor er jeg også af den overbevisning, at mening opstår i mødet mellem mennesker, og at oplevelserne er dét, der binder os sammen - det er den sociale sammenhæng bag, som gør oplevelser og fællesskaber meningsfulde. Det er derfor også interessant og relevant at stille et kritisk spørgsmål til oplevelsernes mere almene karakter: Hvad er det, der gør dem meningsfulde for os i dag? (Hansen, 2011). Med CC Fællesskaber in mente vil svaret nok være, at meningen ligger i fællesskabet, hvori det fysiske møde spiller en vigtig, men ikke nødvendigvis afgørende rolle. Derfor giver det også mening at tale om fællesskaber som noget, der er foranderligt og dynamisk kontra at forstå fænomenet som en stabil og uforanderlig størrelse.

Nu hvor det fysiske samvær og vores fællesskaber er rykket online, og det er den udvikling vi må sande, at verdenen bevæger sig i, er det samtidig vigtigt at huske, at oplevelser ikke kun er rejser, koncerter og en tur i Eiffeltårnet. Sociale oplevelser og fællesskaber kan også foregå digitalt. Så hvordan kan man skabe en fornemmelse for nærvær? Hvilken betydning har oplevelser i sociale fællesskaber i det hele taget? Og hvordan kan man skabe meningsfulde og positive oplevelser hos brugere af digitale produkter?

Dette er blot et udsnit af de spørgsmål, jeg har stillet mig selv i den indledende fase til denne specieleafhandling. Derfor vil jeg i de nedenstående afsnit argumentere for, hvordan jeg afgrænser det overordnede problem, som jeg ønsker at undersøge. Dette vil samtidig give indblik i, hvorfor og hvordan jeg når frem til problemformuleringen i slutningen af dette kapitel. Derudover vil jeg beskrive og illustrere strukturen for processen i specialet, der har karakter af en designproces og ligeledes beskrive min designtilgang.

1.3 Problemafgrænsning og specialets struktur

Mit speciale er en teoretisk undersøgelse, der beskæftiger sig med emnet fællesskaber og tager sit udgangspunkt i CC Fællesskaber som case. Mit primære

fokus er på socialt udsatte og børn på kanten af fællesskabet, hvor jeg særligt fokuserer på de udsatte børn fra Torsdagsklubben, da det er her, jeg ser den største problemstilling og udfordring i forhold til at få dem til at indgå i digitale fællesskaber.

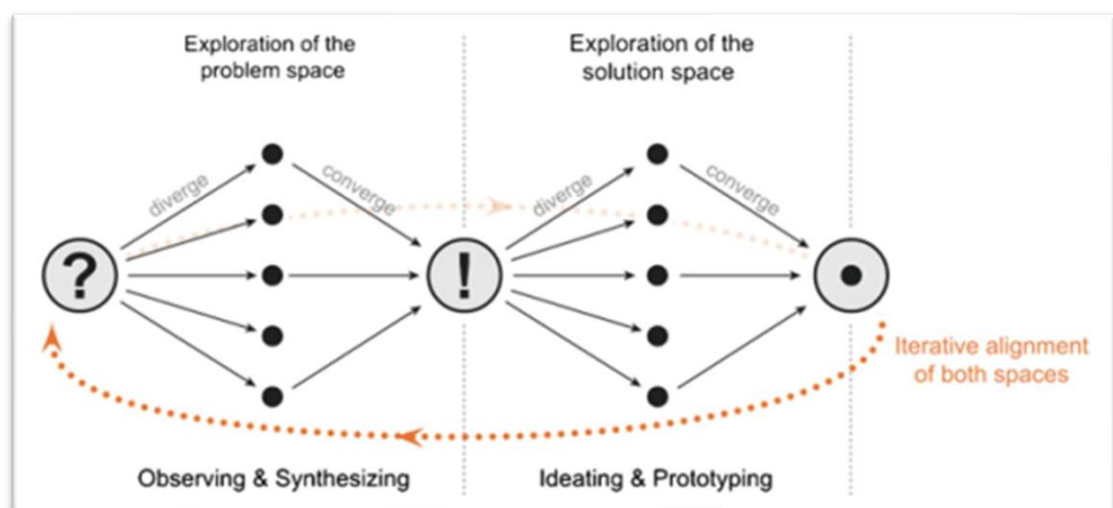
Jeg har tilgået min afsøgning af emnet med fokus på at opnå forståelse for digitale fællesskaber og sociale oplevelser for at finde ud af, hvordan man bedst skaber nærvær, engagement og sociale fællesskaber, og hvordan man kan motivere individet til ligeværdig deltagelse gennem positive digitale fællesskaber og oplevelser. Dette sker med henblik på at udarbejde et oplevelsesdesign på baggrund af kriterierne for ligeværdig deltagelse i digitale fællesskaber rettet mod socialt udsatte og med et mål om at få de mennesker med i fællesskaberne på lige fod med alle andre. Dog har fremkomsten af nye digitale formater også bragt nogle udfordringer med sig i forhold til socialt og teknologiske udfordrede målgrupper, der ikke har adgang til de rette devices, og derfor ender med at stå udenfor fællesskabet. Der er her tale om et strukturelt og socialt problem samt en digital kløft mellem dem, der har let adgang til teknologier, og som har færdighederne til at gøre brug af dem og dem, der ikke har simpelthen på grund af en økonomisk og social ulighed mellem grupper af mennesker. Jeg vil derfor også argumentere for, at mit oplevelsesdesign i sig selv ikke kan 'skabe øget lighed i adgang' men i stedet kan *motivere* til ligeværdig deltagelse på trods af denne ulighed. Jeg er af den overbevisning, at hvis vi udøver fællesskaber på måder, der understøtter forskellige behov og præferencer, så kan alle være med. Således bliver det en digital designløsning, hvor jeg på baggrund af mit data, empiri og teori søger at finde frem til hvilke kriterier, jeg kan stille i skabelsen af digitale fællesskaber - hvad er netop vigtigt og relevant at medtage i en digital løsning.

I en tid som nu hvor det meste er rykket online, arbejder også personalet på CC konstant på at nytænke kulturformidlingen; at udvikle deres sociale fællesskaber og tænke i nye løsninger og formater, der kan skabe nærvær og fællesskabsfølelse (Bilag 7, linje 108). Digitale fællesskaber er derfor et oplagt sted at gribe fat - og især orientere det mod udsatte grupper, da det også er her, der er den største udfordring i forhold til CC, og her der for alvor ligger nogle problemstillinger. Både problemformulering og mit endelige koncept vil være orienteret mod casen, altså de oplevelser og fællesskaber CC allerede laver, og hvordan man kan tage den værdi, det giver med videre i en digital løsning. Dermed er det ikke et co-creation projekt,

men med mit speciale og mit endelige løsningsforslag vil jeg gerne arbejde hen imod at skabe et koncept, som kan tages med ud og sættes i spil med potentielle brugere.

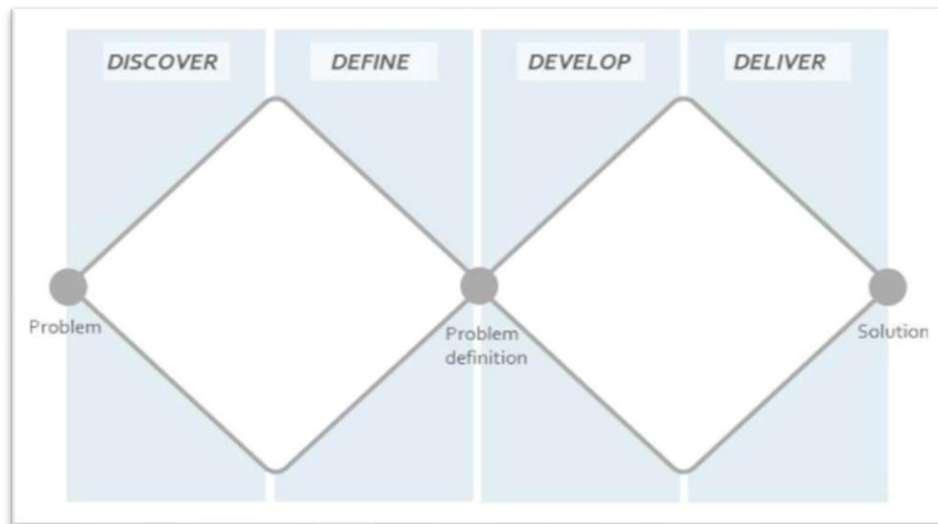
I den sammenhæng er det relevant at se på strukturen for processen i mit speciale. Min proces har karakter af en designproces, der er den ramme, som skal omsætte design thinking til handling. Design thinking refererer til de konkrete værktøjer, man kan benytte sig af i udviklings- og forandringsprocesser. Med design thinking som mindset og tilgang er brugeren - og brugerens adfærd - altid i centrum for udviklingsprocesserne (Dalsgaard, 2011, 295-296). Man dykker ned i et problem, som man søger både at analysere og forstå teoretisk, hvorefter man bevæger sig ind i en idéudviklingsfase. Til at beskrive og illustrere min designproces har jeg fundet inspiration i modellerne 'Problem and solution space in design thinking' af Tilmann Lindberg (Se figur 2) og 'Double Diamond' (Se figur 3), som er udviklet af det britiske Design Council (Design Council, 2005; Plattner et al., 2011).

I Lindbergs procesmodel bliver der løbende vekslet mellem at arbejde divergent og konvergent frem mod en endelig løsning i en iterativ proces (Figur 2). Modellen benytter jeg for at illustrere, hvordan jeg i specialet arbejder i forskellige faser. Jeg starter ud med en åben og bred tilgang til problemfeltet for efterfølgende at blive mere konkret og fokuseret og bevæger mig ind i en idéudviklingsfase, hvor mine idéer til sidst omdannes til et håndgribeligt og endeligt koncept.



Figur 2: Problem and solution space in design thinking (Plattner et al., 2011, 5).

De forskellige faser, som jeg gennem specialet arbejder i, tager sit udgangspunkt i Double Diamond modellen, som deler processen op i fire overordnede faser: Discover, Define, Develop og Deliver (Figur 3). Derudover består modellen af en problem- og løsningsdiamant, hvor der løbende bliver arbejdet divergent og konvergent. Double Diamond modellen minder derfor på mange måder om Lindbergs procesmodel.



Figur 3: Double Diamond (Design Council, 2005).

Problem space - Fase 1 & 2:

Fase 1 og 2 dækker hovedsageligt over hele min indledende fase, hvor jeg undersøger problemet nærmere igennem den første divergente og konvergente fase. Her har jeg undersøgt og udforsket mit emne og problemfelt og indsamlet viden med henblik på at opnå forståelse for fællesskaber og sociale oplevelser. I discover-fasen lavede jeg i forbindelse med min praktik nogle observationer for at få indsigt i CC Fællesskabers funktion i praksis, og jeg forsøgte at få en forståelse af målgruppens verden og dagligdag. Jeg startede således blandt brugerne og etablerede allerede her et empirisk erfaringsmæssigt grundlag for min designproces. Dette har hjulpet mig med at danne et overblik og konkretisere, hvordan jeg vil tilgå min undersøgelse og problemstilling. Derudover har jeg også indsamlet viden gennem et ekspertinterview, hvor jeg udvalgte Annette som interviewperson, da dette bedst understøtter projektets behov (Se fase 3).

Den efterfølgende define-fase, hvor man afgrænser og definerer det præcise problem, har i mit projekt ikke handlet så meget om at få defineret, *hvad* problemet er - for det ved jeg godt i den forstand, at der er opstået nogle barrierer i forhold til socialt

og teknologisk udfordrede målgrupper i en tid, hvor fællesskaberne er flyttet online. I stedet har fase 2 handlet om at få *afgrænset* og *indkredset* problemet og netop benytte den valgte teori til at præcisere, hvad det er, der er på spil. I define-fasen fokuserer jeg således også på at finde mønstre og temaer. Ved at sammenfatte teorien tydeliggør jeg, hvad der lægges vægt på, når jeg definerer kriterier for min designløsning.

Solution space - Fase 3 & 4:

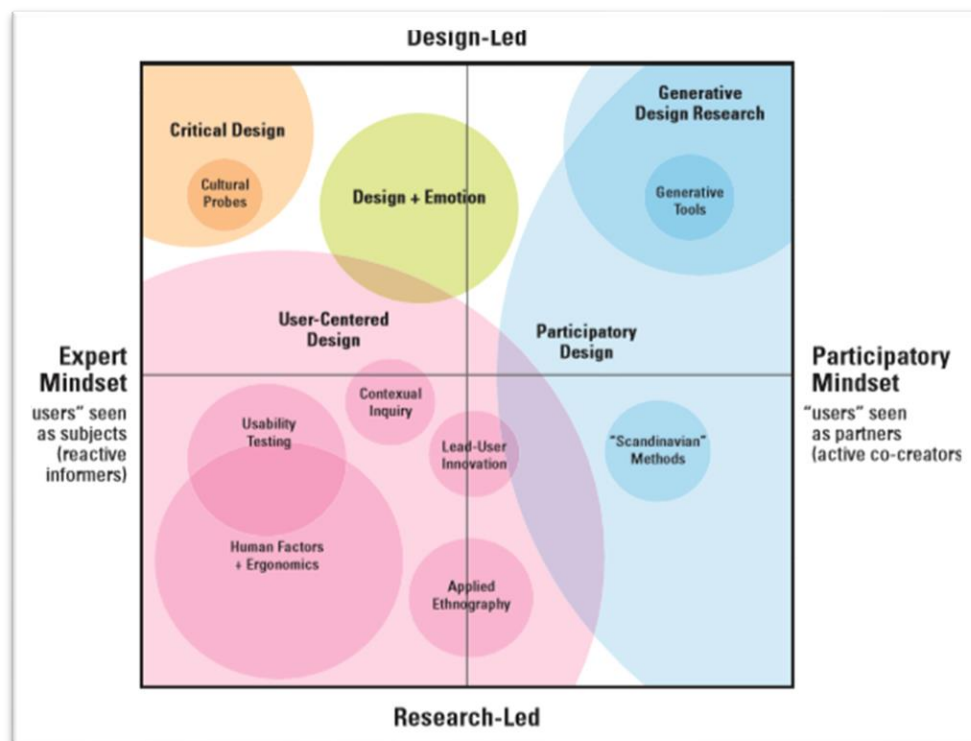
I fase 3 og 4 bevæger jeg mig ind i en idéudviklingsfase. Mit solution space trækker på indsamling af empiri fra mine observationer og mit ekspertinterview herunder behandling af den indsamlede viden i fase 1 samt de indsigter og essentielle dele, jeg finder frem til gennem databehandlingen og analysen i fase 2 og 3. I develop-fasen udvikler man idéer til sit endelige produkt. Denne fase dækker over, at man skal opnå et rigt idélandskab, som konkretiseres ved eksempelvis skitseringer, hvorefter man sorterer sine idéer og udvælger de stærkeste. De mange løsninger åbner op for, at man arbejder så divergent som muligt (Plattner et al., 2011, 5-6; Design Council, 2005). Slutteligt skal disse ende ud i et endeligt koncept.

Den fjerde fase, deliver-fasen, danner fundament for test, evaluering og videreudvikling af de udvalgte idéer, som brugere med fordel kan inviteres til at deltage i, inden man leverer det endelige produkt (Plattner et al., 2011, 6; Design Council, 2005). I mit speciale vil jeg argumentere for, at jeg udelukkende navigerer i fase 1, 2 og 3, idet mit konceptforslag bliver en række opstillede teoretisk baserede designkriterier, der skal fungere som retningslinjer for, hvordan man kan motivere til ligeværdig deltagelse og oplevelser gennem digitale fællesskaber. Desuden vil jeg komme med bud på, hvordan et muligt design kan se ud samt hvilke designmæssige løsninger, der kan understøtte disse kriterier. Dog vil jeg med mit løsningsforslag, gerne lægge op til, at jeg på sigt kan tage konceptet med ud og få feedback fra brugerne og benytte den nye viden til at revidere mine valgte designkriterier for oplevelsesdesignet, så deltagerne kan inddrages og indgå som medskabere af løsningen.

Designtilgang

I lyset af corona-nedlukningen har det ikke været en mulighed for mig at besøge CC, tage del i flere af fællesskabsprojekterne og selv være tilstede under workshops, som

oprindeligt var hensigten. Derfor har jeg været nødt til at træffe nogle andre valg. Det betyder også, at jeg i projektfasen har bevæget mig fra, hvad der først var tænkt som et brugercentreret, co-creation-projekt til en mere teoretisk funderet tilgang, hvor jeg i stedet påtager mig et ekspert mindset (Sanders, 2008). Dette kan illustreres ved hjælp af Liz Sanders' (2008) kort over designforskning, hvor forholdet mellem de forskellige tilgange, metoder og værktøjer defineres af to skærende akser (Se figur 1).



Figur 1: Liz Sanders kort over designforskning (Sanders, 2008, 14).

Når det kommer til designforskning i praksis, kan man som designer påtage sig to modsatrettede mindset. Højre side af kortet er karakteriseret ved et deltagende mindset, hvor designeren involverer brugeren i designprocessen med henblik på at skabe og udveksle idéer, der kan skabe værdi for begge parter. Brugerne gøres således til co-creators og medskabere (Sanders, 2008). Fordi verdenssituationen lige nu er så speciel, har det givet nogle benspænd, der gør, at jeg har været nødt til at tænke i digitale løsninger. Her er det vigtigt at nævne, at jeg ser corona-situationen som et springbræt til at se på, hvordan de ændringer, pandemien har medført, påvirker fænomener som oplevelser og fællesskaber, samt hvad et virtuelt aspekt giver af muligheder, frem for at se en virtuel udgave som et plaster på såret for det fysiske, som skulle have været. Med det in mente søger jeg samtidig at opnå viden om,

hvordan man så kan skabe nye forståelser af vores måde at skabe det fælles, selvom vi ikke mødes fysisk. Dette har, som nævnt, også resulteret i, at jeg i projektfasen har bevæget mig fra den ene del af Sanders' kort til den anden del og i større grad påtaget mig et ekspert mindet, som venstre side af kortet er karakteriseret ved:

“Design researchers here are involved with designing for people. These design researchers consider themselves to be the experts” (Sanders, 2008, 13).

At bevæge sig fra højre til venstre side af kortet har medført betydelige ændringer for min undersøgelse, idet jeg ikke længere designer *med* mennesker men i stedet *til* brugere (Sanders, 2008). Dette indebærer blandt andet, at jeg ikke inddrager de udsatte børn fra Torsdagsklubben yderligere, da det ikke har været muligt at etablere kontakt, hvorfor jeg har været nødt til at gå andre veje. I stedet tager jeg med et ekspert mindset udgangspunkt i egen viden og eksisterende teori og litteratur om digitale fællesskaber, sociale oplevelser og interpersonelle relationer. Dette vil blive suppleret med mine egne observation fra efteråret 2020 og et ekspertinterview af CCs formidlingschef, Annette Skov, der er ansvarlig for CC Fællesskaber (Bilag 7, linje 78). Hun har en anden indsigt i projekterne og kan derfor bidrage med en værdifuld vinkel og viden.

Selvom jeg i mit projekt laver denne bevægelse indenfor Sanders' (2008) design map, er det vigtigt at have in mente, at jeg i forbindelse med min praktik etablerede en empirisk baseret forforståelse for problemet gennem en række observationer og undersøgelse, som jeg stadig medtager i projektet og netop bruger til at beskrive mine egne indsigter, og hvad jeg egentlig fandt ud af gennem mine observationer, samt hvad jeg kan tage med videre derfra i min designløsning.

1.4 Problemformulering

Min indledende fase har klargjort, at der i en tid, hvor det fysiske samvær og vores fællesskaber er rykket online, er opstået nogle barrierer i forhold til socialt og teknologisk udfordrede målgrupper, som i større eller mindre grad bliver valgt fra, ekskluderet og sat udenfor, og som ikke har lige adgang til fællesskabet. Med udgangspunkt i CC Fællesskaber, særligt Torsdagsklubben, der henvender sig til udsatte unge, vil jeg derfor opsætte nogle kriterier for digitale fællesskaber, der skal motivere til ligeværdig deltagelse og oplevelser på trods af ulighed i adgang og

samtidig bidrage til CCs vision om øget lighed i adgangen til sociale (digitale) fællesskaber. Min problemformulering lyder derfor som følgende:

Hvordan kan et oplevelsesdesign bidrage til CCs vision om øget lighed i adgangen til digitale fællesskaber og motivere til ligeværdig deltagelse?

2. Videnskabsteori og metodisk tilgang

I det følgende afsnit vil jeg først introducere mit videnskabsteoretiske paradigmevalg, socialkonstruktivismen, som vil præge min undersøgelse af fællesskabsprojekterne. Derfor inddrager jeg litteratur, der fokuserer på at opnå forståelse af, hvordan den enkelte handler i verden og bidrager til at konstruere vores sociale virkelighed, som udgangspunkt for, at interpersonelle relationer, digitale fællesskaber og sociale oplevelser kan opstå. Socialkonstruktivismen som videnskabsteoretisk tilgang vil blive suppleret med sociologiske perspektiver, hvor fokus vil være på den menneskelige erfaring, det vil sige de måder, hvorpå mennesker kan erfare deres omverden og sig selv (Bilag 8, side 2).

Slutteligt i kapitlet vil jeg redegøre for min metodiske tilgang i specialet herunder de metodiske værktøjer, teknikker og processer, jeg anvender i min undersøgelse til at opnå viden og indsigt i min problemstilling. Jeg vil ligeledes præsentere mine observationer fra efteråret 2020 og de indsigter og viden, disse har givet mig.

2.1 Socialkonstruktivisme

Socialkonstruktivismen fungerer som den overordnede videnskabsteoretiske ramme i specialet. Udgangspunktet for socialkonstruktivismen er, at alle fænomener i denne verden kun får betydning i kraft af vores bearbejdning af dem i sociale kontekster. Der findes ikke nogen endegyldig sandhed, ligesom virkeligheden er socialt konstrueret og derfor kun giver mening for os, fordi vi i sociale interaktioner tillægger den en given betydning. Til at beskrive min socialkonstruktivistiske tilgang inddrager jeg Peter Berger og Thomas Luckmanns bog *Den sociale konstruktion af virkeligheden* (2019 [1966]), hvori de argumenterer for, at menneskers måde at handle på udspringer af menneskets deltagelse i sociale sammenhænge. Derudover arbejder de med grundtanken om, at den vigtigste viden og erfaringer om andre mennesker opstår gennem social interaktion (Berger & Luckmann, 2019 [1966]). Ydermere inddrager jeg Carsten Laustsen et al.'s (2016) sociologiske perspektiver på forståelsen af det sociale. Afslutningsvis inddrager jeg Pierre Bourdieus (1996) perspektiver på, hvordan vores handlinger bidrager til at reproducere sociale forskelle, som en mulig forklaring på årsager til den ulighed, der gør sig gældende i min case.

Det mest grundlæggende spørgsmål socialkonstruktivismen rejser, er spørgsmålet om, hvordan vi skal forstå forholdet mellem tænkning og virkelighed, mellem subjekt og objekt. Vores sociale omgang med hinanden former vores opfattelse af verden omkring os. Samfund og kultur er sociale konstruktioner, vi selv opretholder og reproducerer gennem vores omgang med hinanden - altså gennem vores måde at kommunikere på og dermed gennem vores sprog (Rasborg et al., 2014). Sproget er derfor en forudsætning for at udlede mening af hverdagen og for at kunne bygge bro mellem individer (Berger & Luckmann, 2019 [1966]). Ifølge Berger og Luckmann konstrueres den sociale virkelighed som følgende:

“Samfundet er et menneskeligt produkt. Samfundet er en objektiv virkelighed. Mennesket er et socialt produkt.” (Berger & Luckmann, 2019 [1966], 79).

Således beskriver de samfundet som et menneskeligt produkt, der skabes gennem sproget, mens mennesket er et socialt produkt, der skabes gennem social interaktion. Forståelsen af det sociale beskriver Laustsen et al. (2016) som dét, der er “mellem mennesker, mellem individer, det vil sige deres interaktion, kommunikation, og de regler, roller, normer og værdier, som binder dem sammen i fællesskaber af forskellig karakter og størrelse” (Laustsen et al., 2016, 17). Mennesket er et socialt individ, og vi har et grundlæggende behov for at høre til en bestemt gruppe. Det er derfor naturligt for os at indgå i medmenneskelige relationer, kommunikere med hinanden og handle sammen (Dalsgaard, 2017, 78). For mennesket er relationer med andre en overlevelsesstrategi; vi fødes ind i fællesskaber, og det er derfor vanskeligt at forestille os at leve på en anden måde (Dalsgaard, 2017, 79). Den sociale interaktion er derfor et vigtigt element, når man taler om fællesskaber og sociale oplevelser, fordi det muliggør, at den enkelte kan skabe relationer til andre mennesker.

Berger og Luckmann fokuserer ligeledes på de sociale processer, hvorigennem vores viden bliver skabt og reproduceret. Viden skabes altså socialt og den sociale interaktion er dermed afgørende for individets viden (Berger & Luckmann, 2019 [1966]). I Berger og Luckmanns socialkonstruktivisme synes der imidlertid at være to forskellige konstruktioner på spil, idet de dels taler om “konstruktion af den sociale virkelighed”, hvor vi i den daglige interaktion opbygger bestemte vaner, rutiner, roller og måder at tolke vores egne og andres handlinger på, som tilsammen skaber den sociale virkelighed; dels taler de om “konstruktionen af den subjektive oplevelse af den

sociale virkelighed”, hvor den sociale verden og dens normer internaliseres gennem socialiseringen. (Berger & Luckmann, 2019 [1966]; Rasborg et al., 2014, 423). I forlængelse heraf hævder de, at når der er overensstemmelse mellem objektiv og subjektiv virkelighed samt mellem objektiv og subjektiv identitet, så kan en vellykket socialisering finde sted (Berger & Luckmann, 2019 [1966]). Den samfundsmæssige virkelighed udgør altså på én gang en objektiv realitet og er socialt konstrueret (jf. citat på forrige side (Berger & Luckmann, 2019 [1966], 79)).

Inden for socialkonstruktivismen betragtes alle samfundsmæssige fænomener som socialt konstruerede (Rasborg et. al., 2014). I mit speciale fokuserer jeg på digitale fællesskaber og sociale oplevelser og anskuer på samme måde disse fænomener som sociale konstruktioner, der er opstået via både historiske og sociale processer og derfor som produkter af den menneskelige praksis. Det er altså disse, der gøres til genstand for min socialkonstruktivistiske analyse. Mit fokus vil ydermere være på interaktion og social praksis. Det vil sige, at jeg er af den opfattelse, at sociale processer konstitueres via social praksis og interaktion samt i de sociale konstruktioner, som disse interaktioner bygger på, hvorfor forklaringer og viden søges i den sociale interaktion, der udspiller sig mellem mennesker. Fordi fællesskaber og oplevelser som fænomener netop er historisk og socialt skabte, betyder det også, at de er foranderlige. Vores viden er dermed ikke objektiv og endegyldig, men forandres tværtimod i takt med, at samfundet forandrer sig (Rasborg et al., 2014). Socialkonstruktivismen handler derfor ikke kun om at undersøge menneskers holdninger, handlinger og sprog men også om at undersøge de sociale kontekster, samfundet og kulturen, som mennesket er en del af.

Som nævnt indledningsvis ændrede COVID-19 rammerne for det meste herunder vores eksisterende vaner og rutiner og ikke mindst vores fællesskaber og forudsætninger for socialt samvær. Disse ændringer har skabt en forståelse af, at de sociale forhold faktisk kan være anderledes, og at de er menneskeligt givne. Det sociale og vores forståelse heraf er foranderligt, og det ses især i de nye former for samvær og fællesskaber, der er opstået det seneste år. Fællesskabet er kommet hjem i stuen og er rykket online. Dette betyder også nye muligheder for deltagelse i fællesskab, og her kan teknologien især bidrage yderligere til nye muligheder for inklusion og deltagelse for mennesker - og særligt for socialt udsatte. Mit socialkonstruktivistiske ståsted skal derfor også være med til at vise, hvordan dét, som

vi er vant til at betragte som noget, der eksisterer uafhængigt af os, i virkeligheden er noget, som vi hele tiden opretholder, reproducerer og forhandler på plads i omgangen med hinanden. Det sociale betinger os, men samtidig bidrager vi også i fællesskab til at reproducere eller forandre dette bagvedliggende sociale lag, og derfor må vi netop udvide og udfordre vores fællesskaber, så de mange, der i større eller mindre grad bliver valgt fra, også får mulighed for ligeværdig deltagelse og bliver inkluderet på lige fod. Også de, der har behov, men ikke selv kan række ud.

Det er her relevant at trække på Bourdieu (1996) i forhold til årsager til social ulighed, da han netop interesserer sig for, hvordan vores handlinger og positioneringer i sociale systemer bidrager til at reproducere en given kulturel orden (Laustsen et al., 2016, 100). Han kritiserer netop de objektive sociale strukturer, og hvordan magtforhold og ulighed reproduces af os mennesker gennem vores handlinger (Rasborg et al., 2014, 423). Hvad angår forståelsen af menneskers handlinger, benytter Bourdieu sit habitusbegreb til at betegne de "dybtliggende og ubevidste mønstre i menneskene, der influerer deres valg og handlemåder" (Prieur, 2009, 573). Individets habitus bliver præget af dets omgivende miljø, det vil for eksempel sige, at børn, der vokser op i fattigdom, vil have andre værdier og handlemåder, end børn fra privilegerede hjem. Habitus dannes tidligt men kan forandres hele livet i takt med, at man udsættes for nye påvirkninger. Habitus er den overindividuelle måde, hvorpå folk handler rutinemæssigt i specifikke situationer ud fra skemaer udvundet af tidligere erfaringer og lagret i vores hukommelse (Jantzen et al., 2012, 189). På linje med Bourdieu har Berger og Luckmann (2019 [1966]) også et perspektiv, der omhandler, at mennesker og grupper, som interagerer i et socialt system, over tid etablerer nogle bestemte regler, værdier og roller, og at disse konstruktioner til sidst bliver habitueret ind i nogle bestemte vaner, og individerne får en naturaliseret forestilling om, hvordan tingene er. Derfor siger Berger og Luckmann (2019 [1966]) netop, at virkeligheden er socialt konstrueret.

2.2. Kvalitative metoder

I dette afsnit vil jeg redegøre for min metodiske tilgang i specialet herunder de metodiske værktøjer, teknikker og processer, jeg anvender i min undersøgelse til at opnå viden og indsigt i min problemstilling. Disse består af kvalitative metoder, herunder et interview med CCs formidlingschef, Annette Skov (Bilag 6+7) samt

observationer fra min egen deltagelse i to af CCs fællesskabsprojekter. Mine feltnoter herfra er også vedlagt som bilag (Se bilag 4+5).

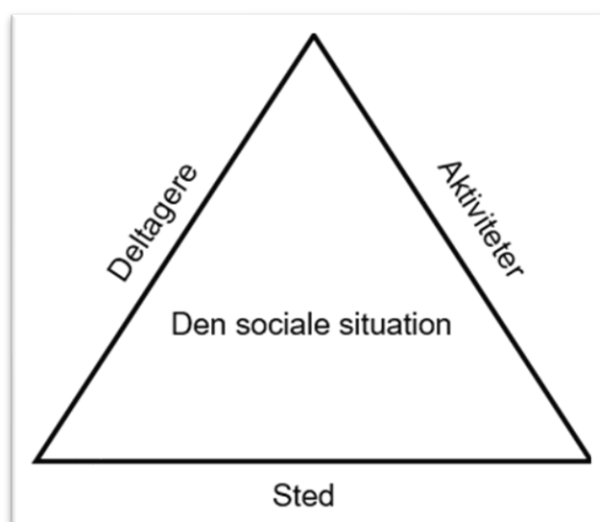
Formålet med de kvalitative metoder har været at indsamle data, der kan give relevante indsigter i CC Fællesskaber, og især har det været med formålet om at opnå viden om de sociale processer, der udspiller sig i disse fællesskaber, hvordan rammerne er skabt, og hvordan interaktionen forløber. Disse data har bidraget til, at jeg har kunnet udlede de fællestræk og forskelle, der gør sig gældende. Til at beskrive min metodiske tilgang tager jeg udgangspunkt i Steinar Kvale og Svend Brinkmanns (2009) perspektiver på interviewet som redskab i den kvalitative forskning samt Alan Brymans (2016) perspektiver i forbindelse med observationer med supplerende af James Spradleys (1980) perspektiver på observation i sociale situationer.

Valget om at benytte kvalitative metoder i min undersøgelse er truffet på baggrund af, at disse metoder kan give en anden indsigt i menneskers liv end de kvantitative metoder (Bryman, 2016). Kvalitative metoder er typen af data, der i forskningsprocessen er "en kæde af forsøg på at afdække meninger og sammenhænge; at afdække sammenhænge og mønstre i opfattelser og forståelser af bestemte temaer" (Rasborg et. al., 2014, 430). Socialkonstruktivismen, som min videnskabsteoretiske tilgang, går derfor godt i spænd med de kvalitative metoder, idet opfattelsen her er, at afdækningen af virkeligheden altid er en fortolkning af denne. De kvalitative metoder er netop, når vi går i dialog med folk og observerer dem. Metoderne fokuserer således på at forstå den menneskelige adfærd og opnå viden om og indsigt i menneskers liv (Bryman, 2016). Min dataindsamling har dermed også haft til hensigt at opnå mere viden om CC Fællesskabers værdi samt betydningen af sociale fællesskaber: opstår meningen i mødet mellem mennesker og er sociale oplevelser med til at binde os sammen? (Bilag 8, side 3). De kvalitative metoder har givet mig viden om, hvad deltagerne oplever, hvorfor de oplever det, hvad der motiverer dem og hvilken adfærd der så følger af deres oplevelser. Samtidig har formålet været at hente indsigter, der peger fremad mod mulige løsninger på et digitalt fællesskab, der kan motivere til ligeværdig deltagelse.

2.2.1 Observation

Formålet med observation som metode er netop at danne sig et helhedsindtryk af en social situation, menneskers adfærd og miljøet (Bryman, 2016). Når man er i felten, studerer man brugerne, der hvor de er i deres egen sociale kontekst (Dalsgaard, 2017, 303). Som nævnt indledningsvis har jeg taget del i to af fællesskabsprojekterne, nemlig Torsdagsklubben og Kunstdemokraterne. Her har jeg fordybet mig i de to fællesskaber, observeret den sociale situation og adfærden, lyttet til, hvad der bliver sagt i samtaler mellem deltagerne og stillet spørgsmål, når det var muligt. Primært var det hos Kunstdemokraterne, at jeg kunne komme til at stille spørgsmål og føre en dialog med deltagerne, hvorimod jeg mere fungerede som fluen-på-væggen hos Torsdagsklubben og holdt mig i baggrunden.

Ifølge James Spradley (1980) skal observatøren i observationssituationen have en tavs rolle, hvis hensigt er at lægge mærke til, hvad der foregår i en bestemt social situation. Spradley argumenterer for, at enhver social situation og interaktion består af tre primære elementer: et sted, deltagere og aktiviteter. Dette illustrerer han gennem følgende figur (Spradley, 1980, 40):



Figur 4: James Spradleys figur over Den sociale situation (Egen tilblivelse).

Figuren illustrerer, at man under sin observation befinder sig på et givent *sted*; man observerer *deltagere* af den ene eller anden art; og man observerer de *aktiviteter*, som udspiller sig i situationen: "These primary elements do not exhaust the social and the meaning of social situations, but they do serve as a springboard into understanding

them” (Spradley, 1980, 40). Når man foretager en observation skal man således i observationssituationen stille sig selv følgende spørgsmål: Hvilket slags sted er det? Hvilke slags deltagere er til stede? Hvilke slags aktiviteter er der? (Spradley, 1982, 39).

Resultaterne fra min observation af de udsatte børn fra Torsdagsklubben vil blive præsenteret og behandlet i nedenstående afsnit, mens observationen fra Kunstdemokraterne er vedlagt som bilag (Se bilag 5). Jeg tager kun de generelle pointer og indsigter med fra min observation af Kunstdemokraterne, samt de væsentligste forskelle, jeg bemærkede. Valget er truffet, fordi mit speciale primært retter sig mod de udsatte børn fra Torsdagsklubben.

Præsentation af observationer

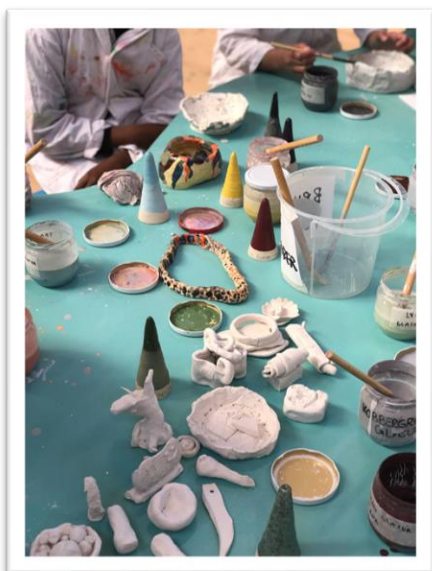
Dét jeg især synes var (og er) interessant ved lige netop Torsdagsklubben, og som gav mig lysten til at foretage de her undersøgelser i praktikken, er hele formålet med projektet: At personalet på CC forsøger at gøre en forskel for samfundets udsatte børn og unge og arbejder med dem, der ikke får en hel masse. De inviterer de udsatte grupper ind i kunsten, som ellers ikke ville finde vej hertil og giver dem derigennem et fællesskab og et frirum på CC, hvor de får et afbræk fra den hektiske hverdag, de lever i og får i stedet lov til at være kreative og hygge sig med hinanden.



Den enkelte observation jeg foretog af de udsatte børn fra Torsdagsklubben blev udført torsdag den 15. oktober 2020 på Copenhagen Contemporary (Se bilag 4). Torsdagsklubben er etableret i samarbejde med Nørrebrobyggerne, der er den boligsociale indsats i Lundtoftegade på Nørrebro (Bilag 3, side 3). Som nævnt indledningsvis er CC en moderne kunstinstitution, hvor kunsten, der udstilles, ofte er noget, man kan gå ind i og sanse og opleve med hele kroppen. Med sine i alt 7000 m² industrihaller er der god plads til mange forskellige aktiviteter, hvor man blandt andet kan deltage i kreative værksteder og workshops, undervisning for børn og meget mere (Bilag 2, side 3; Copenhagen

Contemporary, a). Institutionens lokaler er således også indrettet til, at CC Fællesskaber kan finde sted på kunstcentret, hvor Torsdagsklubben blandt andet har fået sit eget klublokale. Her er der god plads til diskussioner, kunstværker, larm og leg. Torsdagsklubben består som nævnt af børn i alderen 10-15 år, der bor i det udsatte boligområde i Lundtoftegade på Nørrebro. CC henter hver torsdag børnene ind på kunstcentret i en stor bus, hvor der også bliver sørget for mad og drikke (Bilag 4, side 1).

Da børnene ankom i bus til CC, blev de modtaget af den voksne (Ditte) på CC, der er kunstformidler for Torsdagsklubben. Det er forskelligt fra gang til gang, hvor mange af børnene, der deltager, men under min observation var der syv børn med. Aktiviteterne er også forskellige fra gang til gang men tager altid sit udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC (Bilag 4, side 1). Aktiviteterne bliver også tilpasset alt efter alder og grupper samt de enkelte fællesskabsprojekter (Bilag 7, linje 56). Den/de aktiviteter som børnene var sammen om under min observation, tog udgangspunkt i CCs to udstillinger *Im hideng indart the ligt* og *El barco de barro* (*The Clay Ship*), der blev udstillet på CC på daværende tidspunkt.



Jeg fulgte med Ditte og børnene op i udstillingen *El barco de barro*, hvor hun bad dem placere sig om det bord, der var designet til udstillingen. Her gav hun dem nøje instrukser for, hvad der skulle ske og børnene lyttede nysgerrigt med. Første aktivitet bestod i, at børnene skulle male på keramik, som senere skulle pynte i udstillingen. Ditte hentede materialer, mens børnene hver især valgte et stykke keramik. Jeg bemærkede især, at børnene i starten var meget koncentreret og fordybet. De stillede mange spørgsmål og viste stor interesse for udstillingen og de mange keramikfigurer. De

snakkede med hinanden om, hvilken de hver især skulle vælge og hvilke farver, der kunne være flotte at bruge. Dog varede denne koncentration ikke i særlig lang tid, og det endte hurtigt i larm og skænderier. Konflikten gik ud på, at to af børnene skændtes om materialerne, hvor Ditte til sidst fik hjælp af en anden kunstformidler på CC (Karen), og sammen blev de nødt til at flytte dem fra hinanden (Bilag 4, side 2).

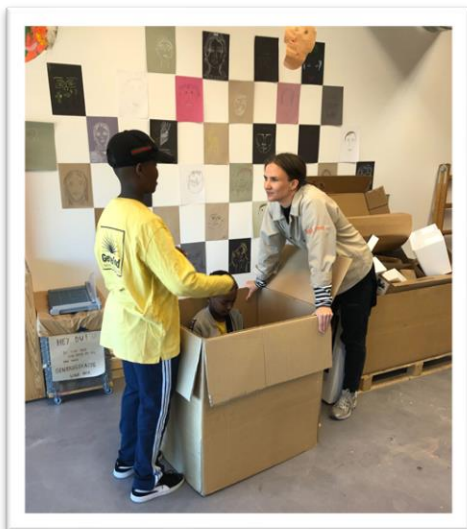
Børnene havde svært ved at koncentrere sig i længere tid ad gangen, og efter cirka tyve minutter bad Ditte dem male deres keramikfigurer færdige, vaske deres hænder og holde en kort pause. Ditte er meget pædagogisk og er god til at føre en dialog med børnene, og fortalte dem undervejs præcist, hvad der skulle ske, så de havde en klar struktur at forholde sig til hele vejen igennem (Bilag 4, side 2).



Efter pausen skulle de mødes i værkstedet. Her fik børnene til opgave i fællesskab at tale om deres tanker og drømme for Torsdagsklubben (med udgangspunkt i udstillingen *Im hiding indart the ligt*). Dette indebar blandt andet at sætte ord på, hvad de forbinder med dét at gå i klub, hvad klubben skal indeholde samt at finde på et nyt

klubnavn. De blev fordelt i grupper på to, og herefter handlede det om at udveksle en masse idéer og visualisere dem ved at tegne dem på papir. Jeg lagde mærke til, at børnene afbrød Ditte en del gange, imens hun forklarede dem opgaven. Her hjalp Karen en del til og fik dem til at falde ned og lytte efter. Desuden skulle børnene have meget hjælp til at komme i gang og finde på idéer. Generelt fungerede aktiviteten ikke helt efter hensigten, og Ditte var derfor hurtig til at lave en ændring, hvor børnene i stedet blev bedt om at bygge deres idéer af pap. Dette fandt børnene sjovt, og der blev blandt andet bygget et fly og en forlystelse. Selvom børnene egentlig ikke kom frem til noget konkret eller fik løst opgaven, var det stadig tydeligt, at de hyggede sig og havde det sjovt i hinandens selskab. Derudover var der meget fokus på, at børnene

samarbejdede om aktiviteterne og forsøgte at løse opgaverne i fællesskab (Bilag 4, side 2).

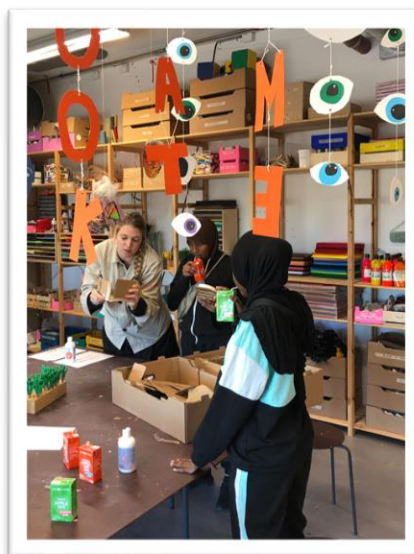


Efter aktiviteterne fik børnene serveret sandwich og juice. Mens de spiste, fortalte Ditte dem om, at CC skulle lave en ansøgning til forskellige fonde, så de kan få økonomisk hjælp til fortsat at afholde klubaftener for børnene. I ansøgningen skulle det indgå, hvad børnene godt kunne tænke sig at lave på CC. Det tog de derefter en snak om. Jeg lagde mærke til, at børnene havde svært ved at svare på spørgsmålet men kom alligevel frem til, at de godt kunne tænke sig

at lave et

uhyggeligt rum på CC til Halloween, hvor de kunne få lov til at klæde sig ud og invitere deres familier og søskende med.

Efter spisningen tog Ditte dem med rundt i huset, hvor de fik lov til at se resten af udstillingerne. Her var der fri leg, og børnene løb rundt til udstillingerne og var meget fordybet i kunsten. Da klubaftenen var slut, fulgte Ditte børnene ud til bussen, der skulle køre dem hjem til Lundtoftegade (Bilag 4, side 3).



Udover min observation af Torsdagsklubben, foretog jeg også en observation af Kunstdemokraterne, da jeg lørdag den 5. december 2020 besøgte Ungdomsøen med dem (Bilag 5). Som nævnt indledningsvis er de to fællesskabsprojekters intention forskellige fra hinanden, idet Torsdagsklubben særligt er for unge på kanten, hvor dette fællesskab skal være medvirkende til at skabe trygge rammer og nedbryde fordomme. Aktiviteterne skal ligeledes lære børnene nye kompetencer, som de på længere sigt kan tage med ud i samfundet i fritidsjob. Kunstdemokraterne er derimod et fællesskab, der er enormt passioneret og politisk engageret, og som lader kunsten blive den ramme, der giver de unge en stemme i samfundet.



Det er de to observationer, der i samspil har gjort det muligt for mig at finde frem til mine vigtigste indsigter og hovedkonklusioner fra min observation fra Torsdagsklubben. Selvom begge fællesskabsprojekter går under CC Fællesskaber, er der alligevel stor forskel på de enkelte projekter. Jeg opnåede blandt andet den viden, at der for hvert enkelte projekt gør sig nogle forskellige rammesætninger gældende, som er målrettet

hvert enkelt projekt og den specifikke gruppe, der lige præcis indgår i netop dét projekt. Dét, der er den mest bemærkelsesværdige forskel på de to fællesskabsprojekter, er den relativt stærke strukturering, der gør sig gældende hos Torsdagsklubben. Her får børnene en struktur forærende, og Torsdagsklubben er altså et mere styret fællesskab, hvor der er et større behov for faste rammer i modsætning til Kunstdemokraterne. Her oplevede jeg en større grad af selvstændighed og frihed til at idéudvikle og løse opgaverne, hvor projektlederen holdt sig meget i baggrunden. Ved Torsdagsklubben var behovet for en autoritet altså noget større. En anden vigtig indsigt, er, at de udsatte børn fra Torsdagsklubben havde svært ved at koncentrere sig i længere tid ad gangen. De afbrød flere gange, når den voksne talte, og løsningen af opgaverne endte størstedelen af tiden i leg, larm og konflikter. Hos Kunstdemokraterne var interaktion mere flydende og rolig; kommunikationen fungerede godt, og de var gode til at lytte til hinanden. Til gengæld var de udsatte børn gode til at samarbejde, når de skulle løse opgaver sammen i grupper af to. En tredje vigtig indsigt er forskellen på aktiviteterne. Selvom aktiviteterne alle tager sit udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC, så er der den forskel, at Torsdagsklubben får aktiviteterne forærende, hvilket vil sige, at Ditte på forhånd laver opgaverne til dem, hvorimod Kunstdemokraterne i fællesskab finder på aktiviteterne selv, og hvad de har lyst til at arbejde med og sætte på dagsordenen. På den måde har Kunstdemokraterne generelt mere frihed i deres fællesskab end Torsdagsklubben, der også skal hjælpes mere på vej og hele tiden skal have en voksen over sig til at guide dem i den rigtige retning.

På den baggrund vil jeg argumentere for, at de hovedkonklusioner, jeg tager med fra mine observationer og som kan bidrage til min designløsning, er, at det digitale

fællesskab skal have en fast struktur, en voksen til at styre dagsordenen og aktiviteterne. Desuden skal der også være plads til leg og kreativitet, da dette under min observation viste sig at skabe en god stemning blandt børnene, der hyggede sig og havde det sjovt og bare fik lov til at være børn og lege. Aktiviteterne skal ligeledes være korte rent tidsmæssigt, idet børnene hurtigt mister koncentrationen, og skal være opgaver, der er lette at løse. Jeg vurderer også, at ansvar er et tema i dette fællesskab, idet Ditte søgte at motivere børnene og give dem en form for ejerskab ved at give dem ansvar for at finde på et nyt navn til Torsdagsklubben samt bidrage til ansøgningen.

2.2.2 Interview

Udover mine observationer har jeg indsamlet yderligere data gennem et interview med Annette Skov. Formålet med interviewet har været både at afdække overordnede pointer med særligt fokus på udsatte grupper samt at få indblik i, hvad der karakteriserer disse fællesskaber, hvordan de fungerer i praksis, og hvilken værdi og mening, det giver for CC og for deltagerne. Annettes viden og indsigter sættes i spil med mine egne erfaringer fra observationerne.

Ifølge Kvale og Brinkmann (2009) er det kvalitative forskningsinterview en særlig form for samtale, der er forbundet med en interaktion mellem interviewer og interviewperson, hvori en form for viden skabes. Det er en social produktion af data. Formålet er at forstå temaer i den daglige livsverden ud fra interviewpersonens eget perspektiv (Kvale, 1994). Mit interview med Annette er som sagt et ekspertinterview, der har til formål at præsentere og underbygge de faktuelle forhold i forbindelse med CC Fællesskaber. Annette har en anden indsigt, hvorfor hun også kan bidrage med en værdifuld vinkel og viden. Desuden er hun ansvarlig for CC Fællesskaber og har derfor et godt overblik og er meget engageret og involveret i alle projekterne (Bilag 7, linje 15-19). Jeg vurderede derfor, at hun var den mest relevante at interviewe. Det kvalitative forskningsinterview er temaorienteret og i dette tilfælde, har Annette og jeg talt sammen om CC Fællesskaber, som vi begge er interesserede i. Det resulterende interview vil jeg primært analysere med hensyn til den sociale situation og interaktion, der udspiller sig i fællesskaberne (Kvale, 1994).

Forskningsinterviewets struktur som professionelt interview forudsætter også en særlig tilgang og spørgeteknik (Kvale, 1994). Til dette valgte jeg at benytte det semistrukturerede forskningsinterview, der "hverken er en åben hverdags samtale eller

et lukket spørgeskema” (Kvale & Brinkmann, 2009, 45). Det udføres i overensstemmelse med en på forhånd udarbejdet interviewguide, der fokuserer på bestemte emner, og som kan rumme forslag til spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009). Interviewguiden var med til at støtte mig i rollen som interviewer, idet den muliggjorde, at jeg selv kunne styre interviewet og samtidig være åben overfor, hvad Annette end måtte sige. Interviewguide er vedlagt som bilag (Se bilag 6).

Præsentation af interviewguide

Jeg strukturerede interviewguiden således, at jeg lagde ud med at stille nogle opklarende spørgsmål i forbindelse med CC Fællesskaber, der kunne afdække forhold såsom fællesskabsprojekternes grundlag; hvad denne type fællesskab er karakteriseret ved, og hvem det typisk er, som indgår i og tager del i disse fællesskaber - henvender de sig selv, rækker CC ud til dem, eller bliver de på en eller anden måde udskrevet til det? Efterfølgende stillede jeg åbne spørgsmål, der var enkle og letforståelige således, at min interviewperson på egen hånd kunne afdække emnet ud fra sine egne holdninger og indsigter. I den forbindelse har jeg forsøgt at undgå ledende og forudindtagede spørgsmål, idet jeg med interviewet også søgte at få Annettes egne sammenhængende beskrivelser og fortællinger om CC Fællesskaber og derfor ikke ville lægge ord i munden på hende eller farve hende af mine egne antagelser og forestillinger om emnet (Kvale & Brinkmann, 2009, 151). Ifølge Kvale og Brinkmann (2009) skal intervieweren også udvise åbenhed overfor nye og uventede fænomener frem for at arbejde med færdige kategorier og fortolkningsskemaer og samtidig være i stand til at udlede meningen i interviewpersonens udsagn (Kvale & Brinkmann, 2009, 46-48). Derudover besidder intervieweren en vigtig rolle for, at det semistrukturerede forskningsinterview kan bidrage med anvendelig data. For det første skal intervieweren være velinformeret om interviewemnet og være i stand til at afdække det faktuelle plan i interviewet. For det andet skal intervieweren være en aktiv lytter og stille supplerende og opfølgende spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009, 159). I forbindelse med den del af interviewet fra og med spørgsmålet om deltagernes 'drivkraft' bad jeg for eksempel Annette supplere sine svar med erfaringer og eksempler fra projekterne, da denne mere "spontane" slags fortællinger kan bidrage til nye indsigter og til at gøre det generelle og principielle mere konkret.

Forinden interviewet gav jeg Annette en kort briefing om, hvad jeg ønskede med min specialeafhandling, samt hvorfor jeg havde brug for hendes hjælp, indsigter og viden om emnet. Desuden præsenterede jeg hende for min problemformulering for at give en klarere forståelse af mit fokus og være åben for konstruktiv kritik, hvis der måtte være noget. Under interviewet informerede jeg hende om, at interviewet blev optaget som støtte til hukommelsen og efterfølgende brugt til specialearbejdet. Interviewet blev afrundet med en debriefing, hvor jeg spurgte Annette, hvorvidt hun havde yderligere kommentarer til interviewet, eller spørgsmål hun selv ønskede at få besvaret (Kvale & Brinkmann, 2009, 149).

Transskription og behandling af interview

Interviewet med Annette er blevet transskriberet (Se bilag 7) fra den mundtlige samtale til en skreven tekst, da denne metode strukturerer samtalen i en form, der egner sig til nærmere analyse, og udgør derfor i sig selv en første analytisk proces (Kvale & Brinkmann, 2009, 202). Annettes udsagn anvender jeg i analysen i samspil med mine indsigter fra mine observationer. Formidlingen af kvalitativ forskning betragtes som en væsentlig del af processen, hvorfor jeg søger at fremstille mit data på en relativt enkel måde, så det er klart og gennemsigtigt for læseren at skabe overblik over undersøgelsens data og resultater (Tinggaard & Brinkmann, 2010, 504). Til at skabe overblik over mit interviews resultater, tager jeg udgangspunkt i Braun og Clarkes artikel *Using thematic analysis in psychology* (2006), hvori de udvikler den tematiske analyse, som tilbyder en tilgængelig og teoretisk fleksibel tilgang til analyse af kvalitative data (Braun & Clarke, 2006, 77). Valget er truffet på baggrund af min begrænsede mængde af data. I mit tilfælde er det eksempelvis ikke relevant at benytte Jon Kolko's (2011) Affinity Diagramming til at nedbryde datamængde til essentielle dele og organisere datamaterialet (Kolko, 2011, 79), hvorfor jeg i stedet benytter en mere klassisk hermeneutisk metode, hvor jeg bruger min analytiske dømmekraft til at se på, hvilke indsigter, mønstre og temaer, der er vigtige for min case. I den sammenhæng tilbyder Braun og Clarke (2006) en lettere systematisk kvalitativ analysemetode:

“Thematic analysis is a method for identifying, analysing and reporting patterns (themes) within data. It minimally organizes and describes your data set in (rich) detail.

However, frequently it goes further than this, and interprets various aspects of the research topic” (Braun & Clarke, 2006, 79).

Den tematiske analyse bruger jeg således til at identificere og analysere mønstre og temaer i mine interviewdata. Analysemetoden hjælper til at organisere og beskrive mit datasæt i detaljer. Ifølge Braun og Clarke (2006) kan man identificere temaer og mønstre ved hjælp af enten en induktiv eller deduktiv tilgang, hvoraf jeg benytter førstnævnte (Braun & Clarke, 2006, 83). En induktiv tilgang betyder, at de identificerede temaer er stærkt knyttet til ens data, hvor jeg netop tager udgangspunkt i mit interview (og observationer), leder efter mønstre og temaer og deraf udleder betydning og mening i mit data (Braun & Clarke, 2006, 83; Bilag 8, side 6). I den forstand er den induktive form for tematisk analyse datadrevet, hvor analysen involverer en konstant bevægelse frem og tilbage mellem hele datasættet (min transskription af interviewet og mine indsigter fra mine observationer), som jeg analyserer samt analysen af de data, jeg producerer (Braun & Clarke, 2006, 86).

I nedenstående afsnit vil jeg introducere den teori, jeg anvender til at belyse og besvare min problemformulering og designløsning. Desuden vil min analyse af datasættet være en integreret del af mit speciale, hvor jeg løbende i skriveprocessen inddrager mit data fra mit interview og observation i samspil med min problemformulering og teorien. Således benytter jeg empirien fra interviewet, og den viden jeg har opnået herigennem, vil jeg trække på løbende. Dermed er der ikke et særskilt kapitel, hvor jeg analyserer interviewet ligesom gennemgangen af mine observationer. Interviewet er i stedet transskriberet og vedlagt som bilag (Se bilag 7).

Jeg ser dette som en proces, hvor jeg kontinuerligt opnår ny viden og større indsigt, som leder frem til mønstre og temaer, der skal danne sammenhæng samt belyse denne sammenhæng mellem de teorier, jeg har valgt.

3. Teoretisk forståelsesramme

Da denne specialeafhandling primært er skrevet ud fra et teoretisk perspektiv, har jeg opsat en teoretisk forståelsesramme for at opnå forståelse for digitale fællesskaber, sociale oplevelser og interpersonelle relationer. Mit socialkonstruktivistiske perspektiv er oplagt, når man arbejder med digitale fællesskaber, da det er en social konstruktion, der er i gang i forhold til, hvordan man etablerer sådan et fællesskab. Sociale oplevelser er derimod et vidt begreb, hvor mit blik på oplevelser er funderet i, at individer skaber noget med hinanden i fællesskab, hvorfor oplevelser i en eller anden form altid vil være sociale samt socialt funderet og konstrueret, når man arbejder socialkonstruktivistisk.

Som nævnt indledningsvis har jeg tilgået min afsøgning af området med fokus på at opnå forståelse for digitale fællesskaber og betydningen af oplevelser i sociale fællesskaber. Dette har jeg gjort for at finde ud af, hvordan man bedst skaber nærvær, engagement og digitale fællesskaber; hvordan man kan motivere individet til ligeværdig deltagelse og skabe positive oplevelser hos brugere af digitale produkter. Dette inkluderer blandt andet litteratur om oplevelse, erfaring og motivationsteori for netop at forstå betydningen af sociale fællesskaber, og hvordan individer gennem gode og positive oplevelser kan motiveres til at indgå i ligeværdige digitale fællesskaber. Fordi mit oplevelsesdesign bliver en digital designløsning, vil jeg også inddrage litteratur om tilrettelæggelsen af it-baserede oplevelser samt digitale teknologiers muligheder og begrænsninger. De valgte teorier vil blive introduceret i starten af hvert enkelt afsnit.

3.1 Digitale fællesskaber og teknologi

Dét at deltage og være med i et fællesskab er fundamentalt vigtigt for mennesket. For at kunne trives og udvikle sig har mennesker netop et stort behov for fællesskab; at blive anerkendt og indgå i positive relationer til andre mennesker samt at have et tilhørsforhold til en gruppe. I resten af dette kapitel sætter jeg derfor fokus på, hvad der helt generelt karakteriserer et fællesskab, hvad vi som individer får ud af at indgå i disse specifikke grupper, samt hvornår en gruppe egentlig bliver til et fællesskab. Dette vil ske med udgangspunkt i teori af sociologen Richard Jenkins og hans bog

Social Identitet (2003), hvori han taler om, at individets sociale identitet er koblet til deltagelsen i sociale fællesskaber. Derudover har jeg læst studier og teorier om digitale fællesskaber igennem inden for netnografien og inddrager her Nancy Bayms bog *Personal Connections in the Digital Age* (2010), hvori hun undersøger den sociale interaktion online mellem grupper og fællesskaber og peger på, at der kun er tale om fællesskaber, når individer deler nogle fælles værdier og interesser og i en eller anden forstand har et bånd til hinanden (Baym, 2010, 86).

Teorien skal bruges til at finde frem til, hvad det er for en type digitalt fællesskab, CC Fællesskaber (og Torsdagsklubben især) omhandler, og derudfra vil jeg se på, hvad det så er for et digitalt fællesskab, jeg skal skabe. Udgangspunktet og betingelsen for min case er netop fællesskabet og fællesskabsfølelsen hos de unge deltagere. Samtidig vil jeg også argumentere for, at det er målet, fordi det netop handler om at skabe et fællesskab mellem de her mennesker, der ikke nødvendigvis er indstillet på at indgå i eller skabe et fællesskab omkring kunsten og de workshops, der afholdes på CC.

Ifølge Jenkins (2003) er fænomenet 'fællesskab' et markant hverdagsbegreb, som "mennesker anvender i organiseringen af deres liv, forståelse af boformer, lokalområder og karakteren af deres sociale relationer" (Jenkins, 2003, 136). Begrebet bruges ofte synonymt med det engelske 'community' om de mange (og vidt forskellige) former for sociale formationer. Jenkins påpeger i sin bog *Social Identitet* (2003), at individets sociale identitet er koblet til deltagelsen i sociale grupper og fællesskaber - både i kraft af de roller, vi indgår i i en given gruppe, og den identitet vi får gennem vores relationer til andre mennesker samt i kraft af vores medlemskab i en gruppe eller et fællesskab (Jenkins, 2003, 12-13). Ifølge Jenkins (2003) er den sociale identitet en forudsætning for den sociale verden. Sociale relationer ville ganske enkelt ikke være mulige, hvis ikke vi som mennesker kunne kende forskel på og sammenligne os med hinanden ud fra visse generelle forestillinger om muligheder og forskelle: "Uden en idé om, hvem vi selv er, og hvem andre er, så kan vi ganske enkelt ikke etablere meningsfulde relationer" (Jenkins, 2003, 12). Således udvikles vores selvforståelse og identitet hele tiden i samspil med vores omgivelser, der ligeledes påvirker vores adfærd og handlinger. Gennem forskellige sociale interaktioner etablerer vi mening om os selv og om andre. Menneskelig identitet vil ifølge Jenkins (2003) altid i sin natur være social (Jenkins, 2003, 12). Dette stemmer overens med Berger og Luckmanns

(2019 [1966]) pointe om, at menneskers måde at handle på udspringer af menneskets deltagelse i sociale sammenhænge. Det er altså også i denne interaktion, at vi opbygger bestemte vaner, rutiner og roller og sammen konstruerer virkeligheden (Berger og Luckmann, 2019 [1966]). Dette perspektiv er meget oplagt i forbindelse med fællesskaber, da fællesskabet netop er noget, man konstruerer og italesætter på bestemte måder. Man skaber en fælles forestilling; nogle fælles regler, koder og værdier omkring den forsamling, man indgår i, som dermed er med til at rammesætte fællesskabet. Ofte kan en sådan konstruktion være relativ håndfast i forhold til en bestemt sprogbrug og organisering af det rum, som fællesskabet udspiller sig i. På den måde har min socialkonstruktivistiske tilgang også en meget naturlig sammenhæng til mit fokus på fællesskaber.

Baym (2010) har ligeledes lavet undersøgelser af fællesskaber i forbindelse med 'online communities'. Hun konkluderer blandt andet i studier af fangrupper, at brugere har et stærkt følelsesmæssigt engagement i digitale fællesskaber, hvor de andre deltagere bliver en slags personlige venner, der er samlet om en fælles interesse (Baym, 2010). Derudover gør hun sig nogle tanker omkring, hvornår et digitalt fællesskab egentlig er et fællesskab, og hvornår det bare er en flok mennesker, der er sammen. Hun anskuer fællesskaber som en normativ term, idet det ikke er alle grupperinger, der er fællesskaber, men, at man først kan kalde det et fællesskab, når man deler nogle fælles værdier og interesser og har en eller anden form for bånd til hinanden, og derved bliver det en mere integreret måde at være sociale med hinanden på (Baym, 2010; Klastруп, 2016, 94-95).

Men hvad karakteriserer så egentlig et digitalt fællesskab? Grundlæggende handler det om menneskeligt samvær og interaktion om et fælles formål eller aktivitet gennem computerens mediering. Digitale fællesskaber er oftere mere konkrete og har en højere grad af eksplicit italesættelse, end der er i fysiske fællesskaber. Når folk skal mødes digitalt, skal der være en eller anden grad af rammesætning af det digitale fællesskab, fordi man ikke nødvendigvis bare lige støder ind i hinanden. Ifølge Baym (2010) skal der være fem forskellige præmisser til stede, før en onlinegruppe kan betegnes som et fællesskab. De fem præmisser omfatter: en fælles følelse af rum, en del praksis, delte ressourcer og social støtte, delte identiteter og interpersonelle relationer. Alle fem præmisser eksisterer både i digitale og fysiske fællesskaber (Baym, 2010, 75).

“The sense of shared space, rituals of shared practices, and exchange of social support all contribute to a feeling of community in digital environments. Shared identities are also important. These include personalities and roles assumed by individuals. Identities also include a shared sense of who “we” are that may be pre-existing or develop within a group” (Baym, 2010, 86).

Ovenstående citat indikerer, at følelsen af delt rum, vanemæssige handlinger og adfærd i praksis og udveksling af social støtte, alle bidrager til en følelse af fællesskab i digitale miljøer. Delte identiteter er også vigtigt for fællesskabsfølelsen og inkluderer personligheder og roller, som det enkelte individ påtager sig. Desuden inkluderer det også en fælles følelse af, hvem “vi” er, som enten kan være eksisterende eller udvikle sig indenfor en gruppe. Baym (2010) påpeger således, at en gruppe skal udvikle en fælles social forståelse af, hvem man er, og hvordan man gør tingene for at blive et fællesskab (Baym, 1998).

“The result is a dynamic set of systematic social meanings that enables participants to imagine themselves as a community. Most significant are the emergence of group specific expression, identities, relationships, and normative conventions” (Baym, 1998, 38).

Ifølge Baym (2010) kan et fællesskab også findes i den habituerede og ubevidste praksis, hvor gruppemedlemmer deler en rutineret adfærd og fælles normer og værdier (Baym, 2010, 77). Dette stemmer ligeledes overens med Bourdieu (1996) samt Berger og Luckmanns (2019 [1966]) perspektiver om habitus og habituering, hvad angår forståelsen af menneskers handlinger. Holdes disse perspektiver op mod min case og de udsatte børn fra Torsdagsklubben, vil jeg, på baggrund af min observation, argumentere for, at børnene ikke kender til eller er bevidste om de regler, normer og vaner, der gør sig gældende i samfundet eller i et socialt system som CC Fællesskaber. Aktiviteterne endte i larm og leg, børnene kunne ikke enes og afbrød, når den voksne forklarede opgaverne. De udsatte børn kommer fra det samme miljø, hvor en sådan adfærd er normalen, hvorfor det naturligvis bliver svært for børnene at indgå i en kultur, hvor de netop ikke har kendskab til de sociale spilleregler eller er habitueret ind i den jargon. Derfor er CCs mål i sig selv med Torsdagsklubben som fællesskab at give de udsatte børn nogle sociale kompetencer i forhold til på sigt at kunne indgå i fritidsjobs i samfundet og på den måde skabe større chance for, at de bliver inkluderet her. Denne pointe kan forklares med Bourdieus begreb om social kapital, der består af individets mængde af sociale ressourcer, forbindelser og i det

hele taget netværk (Rasborg et al., 2014, 424). Torsdagsklubben handler netop om, at øge børnenes sociale kapital både i form af et stærkt socialt netværk men også i form af at lære dem nye og stærkere kompetencer i forhold til at agere socialt. Annette forklarer i interviewet, at CC Fællesskaber handler meget om tilknytning og at skabe relationer: "Vi arbejder meget relationelt, og det gør vi alle jo på en eller anden måde - også de mennesker, der er med, som også danner relationer, får venner og lærer nogle nye at kende" (Bilag 7, linje 49-50).

Baym (2010) argumenterer for, at den sociale kapital er nært forbundet med udvekslingen af social støtte individerne imellem (Baym, 2010, 82). "When people provide and receive social support in online groups they are contributing to one another's accumulated social capital" (Baym, 2010, 82). Robert Putnam (1995) har introduceret begreberne 'bonding' og 'bridging' til at forklare forskellige tilgange til social kapital. Vi "bonder" med mennesker, der er lige som os og inden for vores egen gruppe (Baym, 2010, 82; Kjastrup, 2016, 86). Jenkins (2003) hævder også, at jo mindre folk har til fælles med hinanden, desto mere problematisk bliver sociale tilhørsforhold (Jenkins, 2003, 135). Skal man bygge broer til nye netværk, som 'bridging' indikerer, så er det ved at deltage i organiserede og aktive sociale fællesskaber, hvor man får mulighed for at møde nye mennesker. Bridging betegner det, der sker, når vi møder mennesker, der er forskellige fra os og tilhører andre grupper og dermed kan give os adgang til nye sociale netværk (Baym, 2010, 82; Kjastrup, 2016, 86). I henhold til min case fortæller Annette, at CC Fællesskaber er noget, der rekrutterer sig selv forstået på den måde, at Torsdagsklubben i en eller anden grad er selvsupplerende, fordi deltagerne netop har nogle venner, de gerne vil have med og synes skal være med i klubben. På den måde visiterer deltagerne sig selv, og klubben udvides således løbende (Bilag 7, linje 32). Jeg vil derfor også argumentere for, at Torsdagsklubben er en mellemting mellem bonding og bridging, og at fællesskabet handler om begge dele. Torsdagsklubben består som udgangspunkt af socialt udsatte børn fra Lundtoftegade. De kommer altså fra det samme boligområde og det samme miljø og befinder sig inden for samme gruppe. Samtidig tager flere af deltagerne deres venner med udefra, som også bliver en fast del af fællesskabet. Nogle af deltagerne kender således hinanden, mens andre ikke gør, og Torsdagsklubben er derfor et sted mellem både at være fortrolige med hinanden og fremmed overfor hinanden. Det er et fællesskab i konstant udvikling, hvor der hele tiden kommer nye til. Dette kan også være én af udfordringerne ved at bringe

Torsdagsklubben over i en digital kontekst og bevare fællesskabsfølelsen online, da det hurtigt her vil vise sig, hvor stærkt det fysiske fællesskab så egentlig var/er. Deltagerne har mødt hinanden en del gange, hvorfor Torsdagsklubben godt kan betegnes som et fællesskab, da det netop er det, de har til fælles. For mig handler det derfor ikke om at konstruere et nyt fællesskab men i stedet at bygge videre på det, der allerede finder sted og bringe det eksisterende fællesskab over i en digital kontekst. I forhold til bridging er én af CC Fællesskabers præmisser, at projekterne skal nedbryde fordomme og skabe inkluderende, ligeværdige fællesskaber på tværs af kulturer – hvilket netop er dét bridging handler om: at møde mennesker, der er forskellige fra én selv og tilhører andre grupper, hvorved der opnås adgang til nye sociale netværk. Dog kan man sige, at der i forhold til Torsdagsklubben er et paradoks i, at CC gerne vil skabe møder på tværs af kulturer samtidig med, at de segmenterer deres målgrupper så meget, når Torsdagsklubben udelukkende består af mennesker fra den samme kultur. Annette forklarer, at de også gør det af pædagogiske hensyn, fordi der i Torsdagsklubben er tale om så sårbare børn, hvorfor dét at samarbejde og alliere sig med andre fagligheder udefra er særligt vigtigt, når man har med socialt udsatte at gøre: “Vi er nødt til at arbejde meget tæt sammen med Lundtoftegade, de boligsociale, hvor Torsdagsklubben kommer fra, og vi taler, at det næsten er umuligt uden medarbejdere derfra”, fortæller hun (Bilag 7, linje 88-90). Annette fortæller også, at Torsdagsklubben netop er fællesskabende og inkluderende i den forstand, at deltagerne oplever at være en del af samfundet mere end de ellers ville (Bilag 7, linje 120). Indenfor Torsdagsklubben er der ligeledes en ligeværdighed i, at der er en gensidig respekt mellem deltagerne og den voksne, at man behandler hinanden ordentligt og så videre. Jeg vil også argumentere for, at et fællesskabsprojekt som Torsdagsklubben netop kan være med til at styrke de udsatte børns sociale kapital og kompetencer, så de på sigt kan indgå i mere tværkulturelle fællesskaber.

Sociale forbindelser etableres nemlig af mange grunde, og graden af tilknytning til andre mennesker i en gruppe og en gruppes varighed i tiden kan være stærkt varierende. Derfor påpeger Baym (2010) også, at studerer man grupper og sociale formationer online, er det vigtigt at vurdere, hvordan deltagerne selv opfatter gruppen og hvor tætte disse grupper er. Herunder ses på i hvor høj grad de føler sig tilknyttet gruppen og dens identitet, samt hvor stærke båndene mellem gruppens deltagere er. (Klastrup, 2016, 88-89). I mit interview med Annette, spurgte jeg blandt andet ind til, hvad der karakteriserer CC Fællesskaber, der bliver beskrevet som “et udviklende

handlingsfællesskab med afsæt i kunsten” (Bilag 3, side 1). Annette forklarer, at der ikke er tale om klassiske “interessefællesskaber”, men mere om dynamiske fællesskaber, der kan håndtere forandringer og udfordringer:

“I virkeligheden er det jo lidt et dynamisk fællesskab, fordi i virkeligheden udvikler det sig jo. Nogle af kunstdemokraterne kender måske ikke hinanden i forvejen, og så bliver det til et venskab for nogle af dem (...) Torsdagsklubben - nogle af dem kender hinanden der, og så tager nogle en ven med, som de andre ikke kender, så udvikler det sig lidt den vej” (Bilag 7, linje 133-136).

Hun tilføjer i forlængelse heraf, at noget af det, de lykkedes med med CC Fællesskaber, er at have en uddramatisk tilgang til dem - at fællesskaberne ikke nødvendigvis skal være på én bestemt måde, men godt må forandre sig (Bilag 7, linje 138). CC Fællesskaber er derfor også karakteriseret ved, at de nødvendigvis ikke altid er baseret på venskabsrelationer eller netværk, men typisk består af et antal mennesker, hvoraf langt de fleste ikke kender hinanden. Nogle vil desuden have klare fællesskabstræk og udvikle sig til nære fællesskaber over tid. Derudover nævner Annette, at fleksibilitet er et vigtigt fundament for, at lykkedes med deres fællesskaber.

“Der sker så meget i de her områder. Bare se på nu i Covid, at hele tiden, så forandrer det sig (...) Så en stor fleksibilitet og en stor lydhørhed i forhold til, hvad er behovet, hvad er det bedste, vi kan gøre, og hvordan er tingene lige nu” (Bilag 7, linje 52).

Generelt synes der at være enighed om, at et fællesskab er karakteriseret ved at have et fælles formål, fælles interesser og fælles normer, der oftest udvikles over tid - i hvert fald, når man taler om digitale fællesskaber. Baym (2010) synes også at kombinere de funktionelle elementer med både sociale og subjektivt oplevede dimensioner af fællesskaber (Baym, 2010, 97-98; Kastrup, 2016, 95). Det er selvfølgelig problematisk at udtale sig om, hvordan de udsatte unge fra Torsdagsklubben selv opfatter dette fællesskab og i hvor høj grad, de føler sig knyttet til gruppen og dens identitet, når det ikke har været muligt at etablere kontakt med dem. I stedet forklarer Annette, at de ønsker, at CC Fællesskaber både giver en individuel og personlig værdi for hver af de mennesker, der er involveret samt en samfundsmæssig værdi. Samtidig har hun også en forventning om, at det, de laver netop virker; at det er fællesskabende og inkluderende, så deltagerne oplever at være en del af samfundet (Bilag 7, linje 115-126):

“Det betyder jo noget, at der er en Torsdagsklub hver uge, fordi det er den aktivitet, der er der, og den kan man regne med. I de 2-3 timer, er der bare fuld gang på det fællesskab, og det betyder rigtig meget for den enkelte. Det betyder, at man lærer noget og prøver noget, og pludselig lærer at komme på et kunstcenter” (Bilag 7, linje 116).

Hun forklarer, at den personlige værdi er den umiddelbare betydning af CC Fællesskaber, men, at den enkelte, også på længere sigt, faktisk indtager et af de samfundsmæssige rum, som denne ellers ikke ville begå sig i - altså kunsten. Og netop fordi fællesskabsprojekterne tager udgangspunkt i kunsten og giver mulighed for at møde kunsten på en engagerende og uformel måde, løfter CC en samfundsmæssig opgave, hvor de åbner kunsten op og inviterer til fællesskabet: “Der er brug for det, fordi der er jo mange steder, hvor fællesskaber ikke bygges op, og mange steder, der ikke inviterer til fællesskab [...] De rum som tidligere gjorde det, er jo meget ekskluderende i dag” (Bilag 7, linje 122). Annette bruger blandt andet biblioteker som et eksempel på et rum, der i dag er meget ekskluderende. Her må man ikke længere bare hænge ud. Man skal have et kort for at komme ind, lukke døren og man må ikke længere lave støj. Der sker altså en glidning, hvor CC begynder at overtage nogle af de opgaver, samfundet ikke længere ønsker at rumme eller håndtere. “Og så er det jo vigtigt, at forskellige mennesker kan møde hinanden. Det er vigtigt med nogle blandede fællesskaber”, udtaler Annette (Bilag 7, linje 124-126).

Adgangen til kunst og kultur kan altså være afgørende for børn og unge og nogle af de kerneelementer, der gør CC Fællesskaber til noget særligt er sammenhold, kreativitet og møder på tværs af samfundsgrupper. I en introduktionsvideo til CC Fællesskaber, som blev udarbejdet under mit praktikforløb i efteråret, sætter ét af Torsdagsklubben deltagere ord på, hvad hun får ud af klubben:

“Grunden til, at jeg går i klub, er fordi jeg vil have det sjovt og være sammen med mine venner (...) Jeg, for det meste, maler og tegner og sådan noget [...] Og så maler jeg også, hvordan jeg føler” (Copenhagen Contemporary, 2021, 0:08-0:10+1:15-1:31).

Ydermere fik jeg også, under min observation af Kunstdemokraterne, talt en del med 17-årige Simone, hvor jeg blandt andet spurgte ind til, hvad det giver hende at være en del af dette fællesskab. Hun fortæller blandt andet, at Kunstdemokraterne for hende, er et helt unikt og uundværligt fællesskab: “Jeg synes, det er fedt, at vi er en gruppe under udvikling og er et fællesskab, der er enormt passioneret og politisk

engageret". Simone ønsker især at udtrykke sig og udfolde sig kreativt gennem kunsten, der for hende også er et frirum: "Jeg kan træde ind i en bobbel af kreativ energi og et kreativt univers, hvor vi mødes på CC og lytter til hinanden og argumenterer". (Bilag 5, side 2). Desuden er det et fællesskab, hvor de bliver meget inspireret af hinanden og lærer af hinanden. Det afspejlede sig også i det tætte sammenhold, jeg bemærkede. De var meget passioneret omkring aktiviteterne, og gode til at gribe opgaverne an og udveksle en masse idéer.

Alle disse udsagn vidner for mig om, at fællesskaberne giver rum til at udtrykke og udfolde sig kreativt gennem kunsten, at der er plads til sjov og leg men også, at CC Fællesskaber bidrager til, at deltagerne kan få stillet et socialt behov; at de omgås hinanden for at pleje og øge den sociale kapital, samt giver deltagerne nogle oplevelser i fællesskab. Men disse fællesskaber er også rammesat således, at de sociale oplevelser deltagerne får, og dét som deltagerne er fælles om, når de tager del i de her fællesskaber, netop er de sociale aktiviteter. Fælles for de sociale aktiviteter er, at de tager udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC:

"Det, der selvfølgelig er fælles for dem er kunsten, og at bruge vores udstillinger - også når vi rejser ud i boligområderne [...] så forsøger vi jo faktisk at bruge vores udstillinger til noget" (Bilag 7, linje 54).

Som jeg selv oplevede med Torsdagsklubben lignede aktiviteterne på mange måder en blanding mellem leg, konkurrencer og noget skoleagtigt, sammenlignet med Kunstdemokraterne. Fælles for dem og kernen i aktiviteterne, var dog kunsten, og at aktiviteterne blev tilpasset alder og gruppe (Bilag 7, linje 54-58; Bilag 4+5). På CC er de vant til at mødes om disse sociale, fysiske aktiviteter, men fordi det ikke er muligt, skal jeg skabe et digitalt fællesskab til de udsatte børn fra Torsdagsklubben. Det digitale er derfor også et designkrav i min løsning. Under nedlukningen opdagede CC, hvor afhængige de var af at kunne mødes fysisk, og at det netop er i tider som disse, at mennesker har brug for et fællesskab at tage del i (Bilag 7). I den sammenhæng hævder Baym (2010), at grænserne mellem online og offline interaktion er flydende, og anskuer digitale fællesskaber som værende organiseret på samme måde som fællesskaber offline. Hun anvender begreberne 'networked individualism' og 'networked collectivism' til at beskrive digitale fællesskaber som netværkssider, der er løst organiseret (Baym, 2010, 90-91). Forskellen er bare, at i digitale fællesskaber organiseres det sociale gennem forskellige services, men derfor kan man godt skabe

sociale kontekster online. Vi er således ikke fraværende online men faktisk nærværende og tilstede, og vores adfærd og interaktion tilpasses konteksten samt den teknologi, der anvendes (Baym, 2010, 64-65). Således kan teknologi understøtte og frembringe nye former for fællesskaber, og deres kombination af interaktivitet og handlingsmuligheder kan siges at sænke hæmninger, give mennesker mulighed for at mødes om fælles interesser og aktiviteter og gøre det lettere at få venner på tværs af samfundsgrupper. Jeg vil argumentere for, at det digitale fællesskab, jeg skaber, er en replikation af et allerede eksisterende fællesskab offline, hvorigennem de udsatte børn kan få nogle sociale oplevelser og være fælles om digitale aktiviteter med udgangspunkt i kunsten. Det handler om at skabe fællesskab og fællesskabsfølelse på afstand, hvor teknologien kan være et middel til at bygge bro mellem mennesker på afstand. Min faglighed indenfor oplevelsesdesign gør mig desuden i stand til at vurdere digitale teknologiers potentiale. Disse rummer blandt andet stor mulighed for deltagelse, og teknologi kan være med til at skabe nye muligheder for at deltage i fællesskabet socialt - altså, når ét af de udsatte børn indgår i det sociale fællesskab med de øvrige deltagere fra Torsdagsklubben.

Selvom teknologi og digitale fællesskaber rummer mange muligheder og styrker, kommer de også med deres begrænsninger og svagheder i forhold til fysiske fællesskaber. For teknologi kan ikke erstatte den fysiske nærhed, så selvom en del af Covid-19-erfaringen vidner om, at den virtuelle form giver en fleksibilitet og en måde at nå flere mennesker på, så er svaghederne, for mit vedkommende, at jeg ikke har den her fysiske kontekst, hvor jeg kan fastholde de udsatte børn fra Torsdagsklubben og skabe socialitet og fællesskab på samme måde. Annettes udsagn om, at børnene hverken har computere eller rum til at indgå i digitale fællesskaber i de små lejligheder, de bor i med mange søskende, er blot en understregning af de bånd, jeg står overfor. Og selvom det ligger udenfor mit område, om de har de rette devices eller ej, må jeg antage, at nogle af dem trods alt har en computer. Disse omstændigheder gør det blot sværere at fastholde fællesskabet og stiller ekstra store krav til at lave et design, som giver de udsatte børn lyst til at deltage i det digitale fællesskab. Præmissen i min undersøgelse er også, at en nedlukningssituation er scenariet, hvor folk ikke må mødes hjemme ved hinanden, hvorfor jeg heller ikke kan skabe et alternativ til et fysisk rum. Mere overordnet handler det også om, hvordan man så kan skabe nogle digitale fællesskaber for udfordrede børn og unge, som også kan have relevans andre steder end på CC.

I forbindelse med de virkemidler, der kan anvendes i tilrettelæggelsen af it-baserede oplevelser, kan teknologi blandt andet imødekomme forskellige behov - for eksempel give mulighed for en fast struktur, som jeg erfarede under min observation, at de udsatte børn især har behov for. I mit koncept og afvikling af Torsdagsklubben er det ligeledes vigtigt at medtage Bayms (2010) fem præmisser for det digitale fællesskab, og hvordan man gør tingene i fællesskabet, og hvilke handlinger, regler og adfærd, der gør sig gældende.

Teknologien kan altså være med til at facilitere, at deltagerne får nogle gode oplevelser sammen - dermed ikke sagt, at teknologi er lig med den gode oplevelse, men teknologien kan være med til at understøtte det. De sociale oplevelser er ligeledes et vigtigt fokus for min undersøgelse, da oplevelserne, for mig at se, er dét, der binder os sammen - det er den sociale sammenhæng bag, som gør fællesskaber og oplevelser meningsfulde. I nedenstående afsnit vil jeg derfor beskrive og inddrage oplevelsesbegrebet med fokus på det sociale som betingelse for oplevelse, og oplevelser skabt gennem social interaktion.

3.2 Oplevelsen

Den sociale oplevelse er særlig vigtig for mit oplevelsesperspektiv og undersøgelse, fordi det er den, man oplever og får sammen med andre: Det handler om de oplevelser, som individet får med eller gennem andre - ikke bare dét, at individet oplever sammen med nogen, men også, at det sociale i sig selv er oplevelsesskabende. Hertil er det relevant at nævne, at der er to oplevelsesdimensioner i min case: Der er den sociale oplevelse i fællesskab, men der er også de kunstoplevelser, som CC Fællesskaber er centreret omkring. Mit fokus er primært på den første dimension.

Min anvendelse af oplevelsesbegrebet sker med udgangspunkt i teori af Jodi Forlizzi og Katja Batterbee (2004), der skelner mellem tre typer oplevelser: experience, an-experience og co-experience (Forlizzi & Batterbee, 2004, 263). Jeg inddrager og supplerer ligeledes med teori af Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2012), der argumenterer for, at oplevelser opstår hos individet og derfor er individuelle. Ydermere inddrager jeg Kenneth Hansens (2011) perspektiver på den sociale oplevelse og design af digitale rum.

3.2.1 Oplevelsesfænomenet

Der findes efterhånden en del litteratur om oplevelsesfænomenet, men ikke nogen entydig definition af, hvad en oplevelse er. Dog er én af de mest anvendte referencer Joseph Pine og James Gilmores begreb "experience", der defineres som "en begivenhed der engagerer mennesker på en personlig måde" (Pine & Gilmore, 1999). Begrebet har fået en stor indvirkning og betydning i oplevelsesbranchen, hvor udfordringen for oplevelsesudbyderen i dag bliver at "sætte scenen" for den mindeværdige, involverende og personlige oplevelse (Hansen, 2016, 295). Jantzens forståelse af begrebet er ligeledes, at oplevelser er individuelle og opstår hos individet. Han fokuserer på de subjektive elementer i oplevelsen, samt hvad der psykologisk sker med individet, når det oplever:

"Firstly, experiencing is a coherent structure of present sensing and feeling informed by past experiences. Secondly, experiencing is a specific structure by making us aware of the act of sensing and feeling and by questioning the validity of past experiences." (Jantzen, 2013, 146).

I ovenstående citat ligger der, at oplevelser både er en momentan (sanselig-emotionel) og reflektiv proces (oplevelse/erfaring). For det første er oplevelser bundet til sansning af og reaktion på omgivelserne i nuet. For det andet rummer denne oplevelse mulighed for at påvirke individets forventninger og give nye perspektiver på tilværelsen eller danne nye handlemønstre og adfærd (Jantzen et al., 2012, 154-155). De processer, der sætter sig som ny indsigt, og nye kompetencer har en vedvarende virkning - de indlejres i individet som bevidste erfaringer, som er meningsgivende i forhold til individets sociale og personlige identitet samt til sociale interaktioner, mens øjeblikksoplevelser er flygtige og muligvis forsvinder igen efter kort tid (Jantzen et al., 2012, 153-155). CC forsøger netop at give de udsatte børn fra Torsdagsklubben nye kompetencer, nye handlemønstre og ny adfærd gennem en række kunstoplevelser. Jantzen et al. (2012) mener ligeledes, at oplevelser er afhængige af det individ, der oplever, og at to individer ikke kan få den samme oplevelse på trods af at have oplevet sammen (Jantzen et al., 2012, 40). Oplevelser er dermed også brugerdrevne og brugerskabte: "De er skabt af os, de sanses og føles af os, og de betyder noget helt specifikt for os. De er på alle måder brugerskabte og brugerafhængige" (Jantzen et al., 2012, 37).

Jantzen et al. (2012) skelner ikke mellem forskellige typer oplevelser. Det gør Forlizzi og Batterbee (2004) derimod, og de fokuserer særligt på oplevelser, der sker i sociale kontekster (Forlizzi & Batterbee, 2004, 262). I forståelsen af oplevelsen, er det altså den interaktion der sker mellem individet og produktet, der er i fokus: "it is focused on the interaction between people and products, and the experience that results" (Forlizzi & Batterbee, 2004, 261). Forlizzi og Batterbee (2004) skelner, som nævnt tidligere, mellem tre typer oplevelser: experience, an-experience og co-experience. Denne sondring er hentet fra John Deweys (1934) teori om at opleve, hvor han ser erfaring som udgangspunktet for tanke og viden. Når man taler om oplevelse, er der på engelsk tale om ét ord, nemlig 'experience', der står for oplevelse såvel som erfaring, mens vi på dansk skelner mellem 'oplevelse' og 'erfaring'. Forbindelsen mellem oplevelse og erfaring er, at erfaringen er en integreret del af oplevelsen, og at vekselvirkningen mellem dem er dynamisk (Jantzen et al., 2012, 154-156) Ifølge Dewey (1934) er 'experience' (oplevelsen) den konstante påvirkning individet udsættes for, når det interagerer med omverdenen, og experience kan ændre karakter til 'an experience' (den *egentlige* erfaring), når individet bliver bevidst om, at det påvirkes samt tillægger denne påvirkning en betydning (Dewey, 1934, 205). Ifølge Jantzen et al. (2012) er det også erfaringen, der motiverer individet til bestemte oplevelser (Jantzen et al., 2012, 155).

Forlizzi og Batterbee (2004) definerer experience som "how we constantly assess our goals relative to people, products, and environments that surround us at any given time" (Forlizzi og Batterbee, 2004, 263). Experience er altså en typisk hverdagsoplevelse, der optræder hos alle, men det er ikke altid, at individet bemærker, at det oplever eller er bevidst herom. En sådan oplevelse vil Jantzen et al. (2012) ikke betegne som en oplevelse, idet de kun beskriver én type oplevelse, som de opdeler i tre dele: En oplevelse forandrer, forundrer og forvandler og skal netop aflede os fra hverdagens gang (Jantzen et al., 2012, 151+47). Jantzen et al. (2012) hævder følgende:

"Oplevelser er ændringer i organismens tilstand og adfærd, som kan bryde med hidtidige forestillinger og opfattelser, *hvilket kan føre til en udvidelse af selvforståelsen, en mere nuanceret indsigt og/eller et større erfaringsgrundlag*" (Jantzen et al., 2012, 153).

En oplevelse forandrer, når den får pulsen til at stige og intensiverer sansningen hos individet. Dette fremkalder følelser, der får individet til at handle anderledes, men

denne forandring får først betydning, når den fører til forundring og fremkalder spørgsmålet: "Hvad sker der her?" og netop bryder med forventningerne. Forvandlingen sker så i individets arbejde med at besvare dette spørgsmål, og denne kan netop bestå i en klarere selvforståelse, give nye perspektiver på tilværelsen eller danne nye handlingsmønstre og adfærd (Jantzen et al., 2012, 47+151; Bilag 2, side 16). Den type oplevelse, som Jantzen et al. (2012) her beskriver, kan på mange måder sidestilles med Forlizzi og Batterbees begreb an-experience, som er kendetegnet ved "a number of product interactions and emotions, but is schematized with a particular character in one's memory and a sense of completion" (Forlizzi & Batterbee, 2004, 263). Denne oplevelse har en begyndelse og en slutning, og inspirerer ofte til ændringer i individets følelser eller adfærd. Dette er også hovedpointen i Deweys (1934) oplevelsesbegreb: at der er tale om oplevelsen af en afrundet, fuldstændt erfaringshelhed i kontrast til hverdagens erfaringsstrøm (Forlizzi & Ford, 2000, 420). Ifølge Forlizzi og Batterbee (2004) er følelser kernen i enhver menneskelig oplevelse samt en væsentlig komponent i interaktionen mellem individet og produktet.

"Emotions affects how we plan to interact with products, how we actually interact with products, and the perceptions and outcomes that surround those interactions" (Forlizzi & Batterbee, 2004, 264).

Det er derfor også vigtigt at skabe de bedste rammer for oplevelsen, da følelser er afgørende for, hvilken oplevelse individet får, samt hvordan individet tilgår oplevelsen. Ifølge Jantzen et al. (2012) bevæger oplevelser individet, og oplevelsen betragtes som "god", når denne bevægelse er gavnlig for individet (Jantzen et al., 2012, 155).

Forlizzi og Batterbees (2004) tredje skelnen mellem forskellige typer af oplevelser er co-experience, som omhandler "(...) user experience in social contexts. [...] takes place as experiences are created together, or with others" (Forlizzi & Batterbee, 2004, 263). Den sociale interaktion er et bærende element i en oplevelse, fordi den påvirker de erfaringer, individet står tilbage med (Forlizzi & Batterbee, 2004, 266). Det sociale er derfor også en central komponent i oplevelsen, og co-experience, gennem fælles tilstedeværelse og interaktion, kan have en stærk og positiv indflydelse på skabelsen af meningsfulde og positive oplevelser. Individet finder specifikke oplevelser værd at dele med andre, og sociale oplevelser kan altså enten deles eller skabes med andre.

Hansen (2011) mener, at et individs indre oplevelser må forklares ud fra de sociale handlingers perspektiv (Hansen, 2011, 36). Ifølge Hansen er den meningsfulde oplevelse social, ligesom oplevelser, man får i fællesskab med andre, som regel også har en højere oplevelsesværdi end oplevelser, man får alene (Hansen, 2011, 39). Hertil hævder Jantzen et al. (2012):

“Det er dig, mig og os, der oplever. Vi oplever sammen eller hver for sig. Det vil sige, at oplevelsen opstår hos og mellem individer, og at det er hos individer, blandt individer og for individer, at oplevelser har værdi” (Jantzen et al., 2012, 40).

Ovenstående citat indikerer, at sociale oplevelser altid er påvirket af andres nærvær, men, at individet altid vil stå tilbage med en individuel oplevelse, selvom oplevelsen er blevet påvirket af den sociale interaktion. Til gengæld opstår nogle oplevelser også kun på grund af den sociale interaktion, som CC Fællesskaber netop er et eksempel på. Her er det den sociale interaktion deltagerne imellem, der er en løbende konstituerende del af fællesskabet og de sociale oplevelser, deltagerne får med hinanden herigennem.

Min dataindsamling har givet mig indsigt i både kunstens betydning i sociale fællesskaber og betydningen af at opleve i fællesskab, hvor kunst som sociale oplevelser og aktiviteter i sig selv kan være fællesskabende (Bilag 7, linje 61-70). CC Fællesskaber består mere eller mindre af fremmede mennesker, som alle indgår i et fællesskab, der i en eller anden forstand er interesserede, fordi deltagerne har en fælles interesse og engagement i noget. De er sammen om et fælles tredje, der betegner den proces, når deltagerne i fællesskab udfører nogle aktiviteter omkring et mål, de er fælles om, og som ikke nødvendigvis vedrører deres indbyrdes relationer (Simon, 2010, 127-128; Bilag 7, linje 61-70). I forbindelse hermed udtaler Annette følgende:

“I stedet for, at vi to bare står og kigger på hinanden og siger ‘øh vi kender ikke hinanden, hvordan kommer vi til det?’ [...] Så står vi ved siden af hinanden og kigger på et videoværk eller en skulptur, og så begynder vi at tale om det, og så har vi det her fælles tredje, som vores energi retter sig imod (...)” (Bilag 7, linje 62+64).

Hun forklarer også, at dét at have et fælles tredje at være sammen om, er en god måde at lære hinanden at kende på. Man anerkender hinanden og bygger i virkeligheden en eller anden form for fællesskab op, mens man oplever kunsten i

fællesskab, og får de sociale oplevelser sammen (Bilag 7, linje 61-70). Ifølge Simon (2010) har enhver kunstinstitution en række artefakter, der egner sig naturligt til sociale oplevelser. Det kunne for eksempel være et kunstværk med subtile og overraskende elementer, der udløser samtale mellem de besøgende:

“Social objects allow people to focus their attention on a third rather than on each other, making interpersonal engagement more comfortable. People can connect with strangers when they have a shared interest in specific objects” (Simon, 2010, 127-128).

Dette er den ene del af det. Den anden del er, at kunsten er med til at appellere til vores sanser - ikke kun til vores kognitive bevidsthed, som man skal være trænet for at aktivere, men kunsten skubber også og giver plads til fri fortolkning. Hvis kunsten får dig til at tænke og føle eller skaber undren, så gør kunsten sin pligt. I forlængelse heraf udtaler Annette:

“Man kan i øvrigt opleve dét, at det vil meget tit forstyrre en eller påvirke en sansemæssigt, og så reagerer man, og så starter man ligesom det sociale med at snakke med hinanden og diskutere med hinanden” (Bilag 7, linje 66+70).

Det er altså også i sociale fællesskaber, man oplever den sociale værdi, og at det faktisk giver social værdi for individet at være en del af. Forlizzi og Batterbee (2004) synes udelukkende at tale om oplevelser som noget, der styrkes, når oplevelsen er sammen med andre. Hansen (2011) har derimod en mere systematisk teori om oplevelser og anskuer det på en måde, hvor man træder ind i en eller anden social sammenhæng, som har en åbenhed men samtidig også en regelstyrelse (Hansen, 2011, 115-117). I forhold til Forlizzi og Batterbee (2004) formulerer Hansen (2011) en mere sammenhængende teori om meningsfulde oplevelser som inhærent sociale. Pointen hos Hansen (2011) er for det første, at han ser oplevelser som noget, der grundlæggende har en social karakter; oplevelser er også grundlæggende forbundet med mening, da det kun er mennesket som sprogligt selvbevidst dyr, der kan have meningsfulde oplevelser. Da denne tilstand implicerer et socialt selv – en deltagelse i det sociale spil – er oplevelser derfor altid knyttet til en socialitet, hvilket vil sige, at oplevelser ikke altid finder sted sammen med andre, men de er forankret i vores identitet som refleksive sociale væsener: “Produktionen af mening sker som et samspil af individuelle og sociale processer. Måden, det sker på, peger på anvendelsen af regler som et grundlæggende designelement” (Hansen, 2011, 27). For det andet er

pointen hos Hansen (2011), at oplevelser er forbundet med skabelsen af et rum for oplevelser, hvilket han forbinder med design – ikke mindst af digitale rum.

“Vi kan derfor, indtil videre i hvert fald, opfatte en oplevelse som en form, der er udspændt mellem den markerede og den umarkerede tilstand af en forskel. Det er en rumlig form, som ofte anvendes i design af nye medier, ikke mindst til at skabe illusionen om et rum, man kan kommunikere igennem. Det bedst kendte nyere eksempel er naturligvis cyberspace” (Hansen, 2011, 18).

Hansen (2011) har nogle konkrete punkter i forhold til, hvordan man kan skabe meningsfulde rum for brugere af digitale oplevelsesprodukter, der på mange måder også peger utrolig godt ind i det, jeg laver, og som kan bruges i min egen designpraksis i specialet. Ifølge ham er designet indlejret i den sociale verden på en måde, hvor den først får betydning i den sociale sammenhæng (Hansen, 2011, 41). Man går til verden med en mængde af viden, og når man indgår i situationer forudsætter eller forventer man, at man deler opfattelse af hvilken situation, man er i, og hvilke regler og normer, der gælder. I den sammenhæng mener Hansen (2011), at man må forholde sig til reglerne for skabelsen af den situation, hvori designet skal være indlejret (Hansen, 2011, 42-43). Ifølge Hansen (2011) skal der i designet af oplevelser først og fremmest være nogen, der har en intention om at skabe en oplevelse. Denne intention har jeg. Herefter udvikler man regler. Brugerens, altså opleverens, anvendelse af designet er reguleret af de fortolkningsregler, vedkommende selv kommer til situationen med. I den sammenhæng handler det om forholdet mellem grundlæggende sociale strukturer og individuelle oplevelser. Designeren skal for det første forholde sig til, hvordan man kan motivere deltagerne til at handle. For det andet må man tilbyde nogle metoder til løbende at skabe og vedligeholde en social situation for eksempel som en leg eller spil (Hansen, 2011, 54-57 + 116-117). Ifølge Hansen (2011) er der tale om en social proces, hvor både regler og værdier udvælges for deres brugbarhed i konkrete situationer - hvis oplevelsen skal give mening, skal man være nogenlunde sikker på, at de grundlæggende fælles regler og værdier er der, og at de er tydelige og fleksible nok (Hansen, 2011, 117). Dette stemmer ligeledes overens med Bayms (2010) præmisser for digitale fællesskaber om, at deltagerne skal have en fælles følelse af delt rum, en delt praksis i forhold til de regler, handlinger og adfærd, der gør sig gældende i fællesskabet (Baym, 2010, 75).

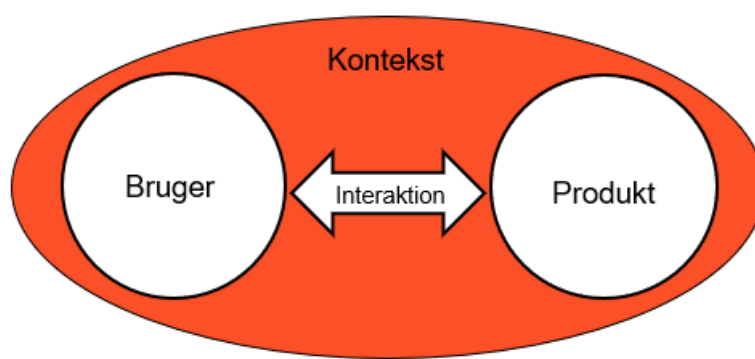
Den sociale mening opstår altså i oplevelsen, der er et fælles forehavende og noget, man er sammen om. På samme måde anskuer jeg gennem specialet, oplevelser som værende en social handling, der kræver menneskelig aktivitet. Oplevelser har en social betingethed, fordi individer skaber noget med hinanden gennem social interaktion, og oplevelsen derfor altid vil være socialt konstrueret. I et socialkonstruktivistisk perspektiv handler det om at fokusere på de sociale kræfter, der påvirker fællesskaber online og offline herunder de sociale identiteter hos deltagerne, de motivationer, der ligger til grund for deres handlinger og de sociale normer, regler og værdier, de udvikler for adfærd og interaktioner.

3.2.2 It-baserede oplevelser

Med Hansens (2011) bud på design af digitale rum in mente samt hvordan man kan bringe Torsdagsklubben som fællesskab over i en digital kontekst, er det i den sammenhæng relevant at se på, hvordan oplevelser og teknologi egentlig spiller sammen. Ifølge Baym (2010) handler det digitale fællesskab grundlæggende om menneskeligt samvær og interaktion om et fælles formål eller aktivitet gennem computerens mediering, der netop kræver en eller anden grad af rammesætning for interaktion, når man mødes i digitale fællesskaber. Ifølge Forlizzi og Batterbee (2004) er de erfaringer og fortolkninger, som et individ har, påvirket af andres fysiske eller virtuelle tilstedeværelse. Særligt er det, når individet interagerer med teknologi, hvor gensidig forståelse og kontekst til handling opstår og er med til at forme oplevelsen (Forlizzi & Batterbee, 2004, 263). På samme måde hævder Hansen (2011), at designeren udvikler et design, der tilbyder rammerne for skabelsen af en oplevelse, mens oplevelsen skabes af opleverne selv (Hansen, 2011, 57). Forlizzi og Batterbee (2004) nævner ligeledes, at interaktive teknologisystemer kan spille en stor rolle i understøttelsen af sociale oplevelser gennem diverse kommunikationskanaler, og dermed giver mulighed for at oprette, dele og se indhold med andre, som giver anledning til nye former for social interaktion.

“Co-experience is the process of lifting up experiences to shared attention, where they become part of social interpretation process (...)” (Forlizzi & Batterbee, 2004, 264).

De har således fokus på konteksten og den interaktion, der sker mellem bruger og produkt og betoner ligeledes vigtigheden af, at oplevelser kan foregå i sammenhæng med en social interaktion og i sociale kontekster, hvor mennesker sammen fortolker situationer og skaber mening (Jensen, 2013, 26). I artiklen *The Building Block of Experience: An Early Framework for Interaction Designers*, opstiller Jodi Forlizzi og Shannon Ford (2000) et framework til at forstå oplevelse, når det vedrører interaktion mellem bruger og produkt, og ser på, hvad der påvirker oplevelse og kvaliteten af oplevelse (Forlizzi & Ford, 2000, 419). Ifølge dem opstår oplevelser i en interaktion mellem bruger og produkt. Hertil foreslår Jens F. Jensen (2013) følgende figur til at illustrere dette (Jensen, 2013, 27):



Figur 5: Figur for oplevelser baseret på interaktion mellem bruger og produkt i kontekst (Egen tilblivelse).

Bruger karakteriserer det menneskelige subjekt, som i min case er de udsatte børn fra Torsdagsklubben. Det vil sige, at de er de *oplevelende*, der oplever i interaktionen. Produkt karakteriserer det objekt, som brugeren interagerer med, som i min case vil være teknologien og kunstoplevelserne/aktiviteterne. Det vil sige, at teknologien er det *oplevede*, som gennem interaktionen fremkalder oplevelsen hos deltagerne (Forlizzi & Ford, 2000, 420; Jensen, 2013, 28-29). Måden, hvorpå deltagerne har indvirkning på oplevelsen, er gennem deres følelser, motivationer og tidligere oplevelser, som giver bestemte forudsætninger og forventninger. Desuden understreger Forlizzi og Ford (2000), at produktet ikke er det samme som oplevelsen men kun udgør rammesætningen for oplevelsen (Forlizzi & Ford, 2000, 420).

“As designers trying to craft an experience, we can only design situations, or levers that people can interact with, rather than neatly predicted outcomes. A product offers a story of use that invites engagement” (Forlizzi & Ford, 2000, 419).

De hævder altså, at vi som designere, der prøver at skabe en oplevelse, kun kan forsøge at sætte rammen om designet og designe situationer, som mennesker kan interagere med. I oplevelsesdesign er det således ikke den egentlige oplevelse, der designes, men derimod er det produktet og konteksten, der bliver genstand for designet (Forlizzi & Ford, 2000, 419; Jensen, 2013, 29-30). Man kan således designe for oplevelser og designe produktet og konteksten på en måde, så det via "affordances, funktionalitet, *story of use*, formsprog, struktur, attributter, grad og form af interaktivitet, *responsiveness*, æstetiske kvaliteter, tilgængelighed" og så videre, kan forbrede en bestemt interaktion hos deltagerne og dermed fremkalde en bestemt oplevelse (Jensen, 2013, 30).

Denne interaktion mellem et subjekt og objekt, mellem bruger og produkt udspiller sig i en 'context of use', altså i en kontekst som ifølge Forlizzi og Ford (2000) vil være formet af sociale, kulturelle og organisatoriske adfærdsmønstre. Konteksten er altså den situation, hvori interaktionen foregår (Forlizzi & Ford, 2000, 420-421; Jensen, 2013, 30-31). Man kan sige, at ovenstående model anlægger et individualistisk blik på oplevelser, hvor der godt kan være en flerhed af brugere, men deres interaktion indgår ikke som en del af modellen. Her kan man sige, at selve kunstoplevelsen (med kunstaktiviteterne som 'produkt') indfanges af modellen, mens de efterfølgende aktiviteter og oplevelser ikke gør. Selve konteksten peger også på en hovedudfordring ved digitaliseringen af fællesskabet, hvor de fysiske møder netop foregår i en velovervejet, stimulerende kontekst og digitalt rum for fællesskab og oplevelser, hvor 'kontekst' i min case kan forstås på følgende to måder: Konteksten kan både siges at være mine brugeres hjem, mens selve den digitale løsning, vil være det produkt brugerne interagerer med. Udfordringen her er så at selve produktet skal skabe et digitalt rum for fællesskab og oplevelser (jf. Hansen).

3.3 Motivation

For at disse sociale oplevelser i digitale fællesskaber kan finde sted, spiller motivation ind som en vigtig faktor i forhold til, at individet først og fremmest skal have lyst til samt motiveres til at indgå i et sådant fællesskab. Derfor vil jeg i dette afsnit anvende motivationsteori til at udlede, hvordan jeg motiverer de udsatte unge til at indgå i digitale fællesskaber og skabe relationer herigennem. Dette sker med udgangspunkt

i Richard Ryan og Edward Deci (2000a, 2000b) teori om extrinsic¹ og intrinsic² motivation med supplerende af Daniel Kahneman (1999), som sonderer mellem begreberne 'instant utility' og 'remembered utility', der beskriver, hvorvidt individet fortsætter eller afbryder oplevelsen.

Som nævnt i foregående afsnit er motivation ifølge Jantzen et al. (2012) væsentlig for at forstå oplevelsens kvalitet. "Oplevelser er netop brugerdrevne, fordi individer er motiverede for bestemte oplevelser", ligesom det også er erfaringen, der motiverer individet til bestemte oplevelser og samtidig er drivkraften for udviklende oplevelser (Jantzen et al., 2012, 46+155-156). Hansen (2011) ser en tæt forbindelse mellem individets indstilling og motivation: Man skal have en passende attitude og indstilling og være motiveret for at handle for rent faktisk at foretage sig noget - uden motivation vil processen hurtigt løbe tør for mening (Hansen, 2011, 116-117). På samme vis beskriver Ryan og Deci (2000b, 2000a) motivation, som noget, der opstår hos individet, og påvirker det til at handle på en bestemt måde:

"To be motivated means to be moved to do something. A person who feels no impetus or inspiration to act is thus characterized as unmotivated, whereas someone who is energized or activated toward an end is considered motivated" (Ryan & Deci, 2000a, s. 54).

Mennesker kan motiveres, fordi de enten værdsætter en aktivitet, eller fordi, der er et eksternt pres (Ryan & Deci, 2000b, 69). Hvorvidt individet handler ud fra egen lyst og interesse eller gør det af grunde uden for selvet, beskriver Ryan og Deci (2000b) som henholdsvis intrinsic og extrinsic motivation, altså en indre og ydre motivation, og argumenterer for, at begge motivationstyper kan være til stede på samme tid. Den indre motivation er karakteriseret ved, at individet finder glæde ved aktiviteten og udelukkende udfører en handling, fordi det er interessant, spændende eller tilfredsstillende for individet selv. Selve aktiviteten er altså en belønning i sig selv. Modsat er den ydre motivation karakteriseret ved, at individet drives af udefrakommende motivationsfaktorer, hvor individet enten bliver belønnet eller straffet på baggrund af dennes præstation. Selve aktiviteten er altså rettet mod at opnå resultater med det, man gør (Ryan & Deci, 2000a+2000b). Sammenlignes de to

¹ Refereres til som 'ydre motivation'.

² Refereres til som 'indre motivation'.

motivationstyper, har individer, der er drevet af en indre motivation frem for af eksterne påvirkninger, tendens til at have større grad af interesse, selvtillid og spænding, hvilket yderligere forbedrer individets ydeevne, vedholdenhed og kreativitet (Ryan & Deci, 2000b, 69).

I mit interview med Annette spurgte jeg ind til, hvorvidt deltagerne selv tilmelder sig CC Fællesskaber, eller om de bliver udskrevet til det. Som nævnt indledningsvis samarbejder de med den boligsociale indsats i Lundtoftegade, Nørrebrobyggerne, som er tætte med beboerne i området. Således er de med til at invitere deltagerne ind, og bliver på den måde CCs indgangsvinkel til at nå de udsatte børn (Bilag 7, linje 26-31). Derudover nævner hun også, at de har erfaret, at dét at hænge en flyer op ikke virker, hvorfor de selv gør rigtig meget, når de er ude i byen og lave workshops. Dét, der virker er nemlig at lave ting i fællesskab:

“(...) når vi så er ude, så møder vi måske en ung brobygger derude, og så rækker vi ud til ham og hører, om han ikke kunne tænke sig at blive Kunstdemokrat, eller vi møder nogen, når vi er i Lundtoftegade og lave noget med nogen, og så snakker vi med dem der. Sådan, at vi hele tiden inviterer ind og rækker ud” (Bilag 7, linje 34).

Ser man på hvilken drivkraft og motivationer, der ligger bag de udsatte børns ønske om at indgå i Torsdagsklubben, beskriver Annette, at der er forskellige motivationer på spil:

“Torsdagsklubben har gejst. Mange af dem er selvmotiveret og af mange forskellige ting. Nogle af dem kan godt lide at tegne og arbejde med lækker kunst og lækre materialer. Nogle af dem synes, det er hyggeligt og dejligt at få nogle slik, og det er dejligt at lege med ens venner, eller synes det er spændende at se kunst på alle mulige måder” (Bilag 7, linje 40).

Annettes udsagn vidner for mig om, at de udsatte børns motivationer for at deltage udspringer af to primære grunde: for det første for at socialisere sig med andre og føle sig som en del af fællesskabet og for det andet for at blive underholdt. Annette fortæller nemlig, at de kunstoplevelser deltagerne får ofte er noget, de ellers ikke ville se: “Nogle gange er der nøgne damer, eller der er nogle mærkelige ting, nogle grimme ting; noget man synes er klamt, eller noget, der kan være sjovt, og som man kan grine af” (Bilag 7, linje 42). I sådanne situationer oplever deltagerne netop dét, at den oplevelse de får, går ind og forstyrrer eller påvirker dem sansemæssigt. Den bryder med deres forventninger, fordi det er ikke er noget, de er vant til at se, og fremkalder spørgsmålet:

“Hvad sker der her?” (Jantzen et al., 2012). Oplevelsen styrkes her, fordi den er sammen med andre - deltagerne reagerer; de bliver forundrede og nysgerrige, hvilket leder frem til en social interaktion deltagerne imellem, der nu har en fælles interesse og engagement i et fælles tredje, som de kan snakke med hinanden om (Forlizzi & Batterbee, 2004). Deltagerne deler og skaber disse sociale oplevelser med hinanden, hvor den sociale interaktion ifølge Forlizzi og Batterbee (2004) netop er et bærende element i en oplevelse, fordi den påvirker de erfaringer, den enkelte står tilbage med. Hansen (2011) nævner ligeledes, at den sociale interaktion kan have en positiv og stærk indflydelse på skabelsen af positive oplevelser, som i henhold til Jantzen et al. (2012) vil være afgørende for, hvilken oplevelse individet får, og om denne er gavnlig for individet og betragtes som “god”.

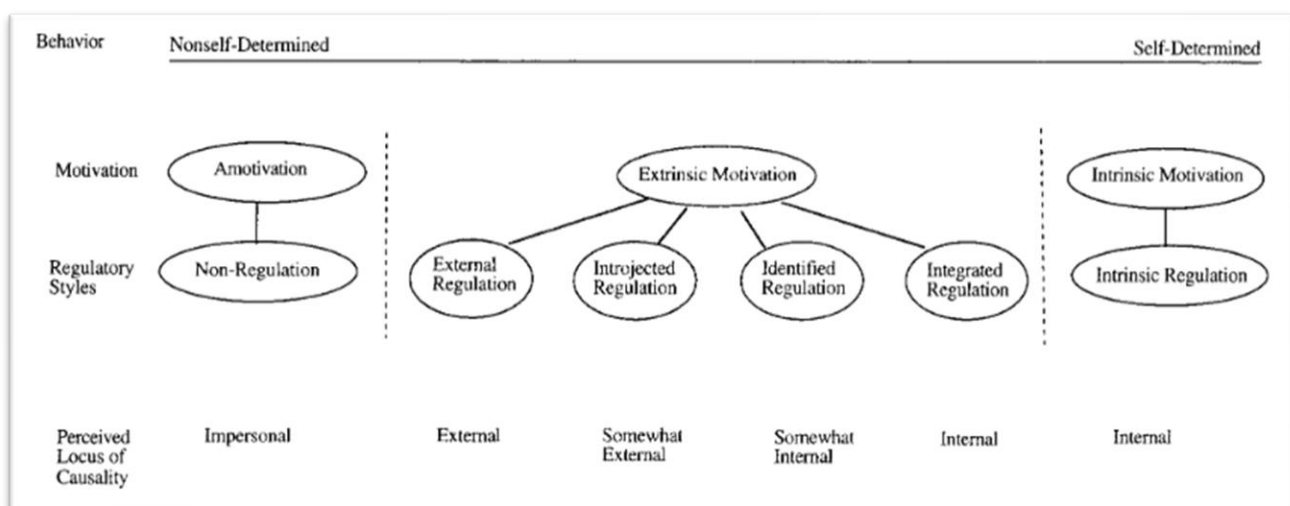
I forbindelse hermed, kan Kahnemans (1999) beskrivelse af, hvordan individet handler på baggrund af lyst og derudfra afgør, hvorvidt det er mest motiveret for enten at fortsætte eller afbryde oplevelsen, inddrages. Kahneman (1999) fokuserer på den indre motivation og betragter mennesket som hedonistisk hvilket vil sige, at mennesket i sidste ende kun handler for at opnå nydelse. Han sonderer her mellem begreberne instant utility og remembered utility, hvor førstnævnte kendetegner oplevelsen af graden af nydelse i et øjeblik, der bliver afgørende for individets vurdering af, hvorvidt oplevelsen skal fortsætte eller afbrydes. Sidstnævnte kendetegner den erfaring, som oplevelsen medfører samt erindringen om graden af den oplevede nydelse eller misfornøjelse i øjeblikket, der ligeledes bliver afgørende for, om individets ønsker at gentage oplevelsen og indgå i en lignende oplevelse igen (Kahneman, 1999, 3). Ifølge Kahneman er individets søgen efter nydelse altså dét, der driver den indre motivation. I sin bog *Thinking, Fast and Slow* (2011) taler Kahneman desuden om, at mennesket består af et ‘experiencing self’ (oplevende jeg) og et ‘remembering self’ (huskende jeg), hvor førstnævnte er det jeg, der er til stede her og nu, mens sidstnævnte er det jeg, der står for at genkalde situationen og ligger til grund for vores handlinger fremadrettet. (Kahneman, 2011, 377-378). Ifølge Kahneman (2011) husker individet primært to ting ved en oplevelse: Oplevelsens højdepunkt (godt eller dårligt) og oplevelsens afslutning, og det er altså disse, individet bygger et minde ud fra - ikke så meget, hvad der præcist skete, men hvad individet følte (Kahneman, 2011, 377-378). Det stemmer også overens med Jantzens et al.’s perspektiv om, at følelser er afgørende for, hvilken oplevelse individet får. I min case skal oplevelsen og det digitale fællesskab således designes til det huskende jeg, da det er det, der er afgørende for

deltagernes fremadrettet adfærd og handlinger. Sluttede oplevelsen lykkeligt, vil vores minde om hele oplevelsen som helhed være lykkelig, fordi vi vil være disponerede for at huske de gode elementer ved oplevelsen, når vi tænker tilbage på den.

Selvom den indre motivation er en vigtig form for motivation, så er mange af de aktiviteter, individet deltager i til daglig - ifølge Ryan og Deci - ofte ikke drevet af indre motivation men i stedet ydre motivation (Ryan & Deci, 2000a+2000b). Dog er Ryan og Decis (2000a, 2000b) forståelse af motivation ikke dualistisk men rummer et spektrum af motivationsformer mellem det ydre og indre. De har opstillet selvbestemmelsesteorien, der handler om menneskelig motivation og menneskelig adfærd. Denne motivationsteori handler om, at mennesker helt grundlæggende gerne vil bestemme selv og ikke bryder sig om at blive kontrolleret udefra:

“The fullest representations of humanity show people to be curious, vital, and self-motivated. At their best, they are agentic and inspired, striving to learn; extend themselves; master new skills; and apply their talents responsibly” (Ryan & Deci, 2000b, 68).

Disse iboende egenskaber afhænger af konteksten, individet indgår i, idet individet også kan være afvisende overfor at deltage aktivt i den enkelte situation, hvilket særligt gør sig gældende i sociale kontekster (Ryan & Deci, 2000b, 68). Ryan og Deci (2000b) har opstillet et skema over ren indre- og ydrestyring, hvorimellem de veksler mellem forskellige typer af ydre motivationer, der går fra ydre regulering af adfærden og ingen selvbestemmelse til en integreret regulering af adfærden og meget selvbestemmelse (Ryan & Deci, 2000b, 72).



Figur 6: Skema over motivationsformer (Ryan & Deci, 2000b, 72).

I de fleste situationer, vil menneskers motivationer findes indenfor dette spektrum, da det er sjældent, at vores motivation er rent indre styret. Det er nødvendigt, at jeg overvejer min tilgang i forbindelse med, hvordan jeg skal motivere de udsatte børn fra Torsdagsklubben. Ud fra Ryan og Deci (2000b) forskellige typer af motivationsformer, vurderer jeg, at 'regulation through identification' passer godt sammen med min agenda, da individet i denne motivationsform oplever høj grad af selvbestemmelse, selvom der stadig sker en ydre påvirkning: "Identification reflects a conscious valuing of a behavioral goal or regulation, such that the action is accepted or owned as personally important" (Ryan & Deci, 2000b, 73). Af citatet kan det udledes, at de udsatte børn med udgangspunkt i personlig værdi, bevidst har valgt at indgå i Torsdagsklubben og at de har identificeret sig med det i en sådan grad, at de vurderer hvilke handlinger, der kan accepteres for at nå målet, og at det er vigtigt at være en del af. For eksempel fordi man plejer og øger sin sociale kapital, socialiserer med andre og føler sig som en del af fællesskabet og bliver underholdt.

Min designløsning skal derfor motivere til, at deltagerne ønsker at indgå aktivt i et digitalt fællesskab, hvilket altså kan opnås gennem henholdsvis indre og ydre motivation. De udsatte børn skal have gode, positive sociale oplevelser for fortsat at have lyst til at indgå i det digitale fællesskab og gentage oplevelsen. Gennem gode sociale oplevelser skaber jeg rammerne for indre motivation. Det er derfor også nødvendigt, at aktiviteten i mit design har karakter af leg frem for arbejde, deadlines og pålagte mål, der netop vil hæmme den indre motivation (Ryan & Deci, 2000b, 72-73). Det vil således være denne motivationsform, der fungerer bedst både på kort og længere sigt og kan desuden fordre adfærd af 'integrated regulation', som er kendetegnet ved, at individet har gjort den ydre motivation til sin egen og Torsdagsklubben til en integreret og meningsfuld del af sig selv og sin hverdag. På den måde bliver det også muligt at skabe og udvikle vedvarende sociale relationer (Ryan & Deci, 2000b, 72-73).

På baggrund af den teoretiske forståelsesramme og analysen, vil jeg i nedenstående afsnit beskrive grundlaget for designet. Afslutningsvis vil jeg sammenfatte de værdier i Torsdagsklub-møderne, jeg vurderer som værende de mest centrale og vigtigste punkter, som vil ligge til grund for designkriterierne i kapitel 4 samt de designmæssige løsninger, der kan facilitere de vigtigste værdier i en digital kontekst.

3.4 Sammenfatning

Under mine observationer bemærkede jeg en række socialiseringsformer, som jeg vurderer, vil være gode at bibeholde til at forstærke det digitale fællesskab. Hansen (2011) hævder, at designeren, for at kunne designe et digital rum for meningsfulde oplevelser, først må etablere nogle fælles værdier og regler, da dette vil være med til at rammesætte fællesskabet. Her er et fælles sprog også vigtigt for, at der kan udledes mening og opnås indbyrdes forståelse. Gennem interaktionen skaber deltagerne en fælles social forståelse af, hvem "vi" er, og hvordan man gør tingene i gruppen, som ligeledes vil påvirke gruppens handlinger og adfærd. Dette vil samtidig skabe bånd mellem deltagerne og bidrage til en følelse af fællesskab (jf. Bayms fem præmisser). I den forbindelse, vil jeg, dels med udgangspunkt i mine observationer og dels mit interview med Annette, inkorporere den kultur, der allerede er etableret i de fysiske møder. Jeg vurderer derfor, at det digitale fællesskab skal foregå under **faste rammer**, der både dækker over den systematiske og kommunikative rammesætning af fællesskabet. Torsdagsklubbens fysiske møder bærer i forvejen præg af en relativ stærk strukturering, hvor børnene netop har et stort behov for faste rammer. Børnene skal derfor fortsat have en struktur forærende online. Fordi nogle af børnene er fremmede for hinanden, mens andre kender hinanden i forvejen, er **fastlagte aktiviteter** fortsat ideelle som interaktionsform, da alle kan deltage på lige fod. Aktiviteterne skal være med udgangspunkt i kunsten, da børnene udviser stor interesse for kunsten og udstillingerne. Kunstaktiviteterne vil være de **sociale objekter**, som deltagerne engagerer sig i og som fokuserer deres opmærksomhed på **et fælles tredje** snarere end på hinanden. Kunstaktiviteterne er dermed med til at skabe fælles interesse og engagement. På den måde kan deltagerne forbinde sig til hinanden og opbygge fællesskab, mens de udfører aktiviteter omkring et mål, de er fælles om. Et fælles mål for at engagere sig i hinanden kan også bidrage til fællesskabsfølelsen, hvor deltagerne som følge heraf kan føle sig forpligtede overfor hinanden og opretholde relationen. Ifølge Simon (2010) er det meget mindre intimiderende at engagere nogen ved at interagere med objektet, som uundgåeligt vil føre til interaktion med de andre deltagere, hvilket betyder, at deltagerne taler *gennem* objektet til hinanden fremfor direkte til hinanden (Simon, 2010, 129). Dette vil altså gøre det interpersonelle engagement mere behageligt. Eftersom børnene hurtigt mister koncentrationen, vurderer jeg, at aktiviteterne skal være korte rent tidsmæssigt

for på den måde at bevare deres fokus. Aktiviteterne skal være lette at løse, og der skal derfor ikke stilles for høje krav i forhold til aktiviteterne sværhedsgrad, da det kan være intimiderende og uoverskueligt for børnene at være en del af. Ifølge Annette er **fleksibilitet og ligeværdighed** nøgleordene, når de udsatte børn skal inkluderes på lige fod i fællesskabet. Når deltagerne træder ind i det digitale fællesskab, træder de ind i en social sammenhæng, som bærer præg af en regelstyrelse i form af faste rammer og universelle regler, der gælder for børnene, som deltager i aktiviteterne. Dog er det samtidig vigtigt, at interaktionen har en naturlig åbenhed og fleksibilitet, der kan ændre sig efter behov. Der skal tages højde for, at børnene kan være ustabile i deres deltagelse, fordi der vil være tidspunkter, hvor man kan deltage og andre, hvor man ikke kan. Det vil altså være forskelligt, hvor mange, der deltager fra gang til gang. Børnene skal ligeledes blive mødt som mennesker, der kan noget og kan bidrage på lige fod med andre. Dette er med til at fordre den ligeværdige deltagelse.

Deltagernes drivkraft for at indgå i Torsdagsklubben er den personlige værdi, det giver at være en del af (jf. interview med Annette). Aktiviteterne skal derfor være med til at fremme både **personlig udfoldelse og interpersonel leg**, hvor det digitale fællesskab skal give rum til at kunne udtrykke og udfolde sig kreativt gennem kunsten samtidig med, at børnene socialiserer med andre. Individets handlinger og motiver skal respekteres, så de føler sig trygge ved at hoppe ind i det sociale miljø. Her skal den digitale kontakt hjælpe til at skabe engagement og et socialt miljø til leg, sjov og kreativitet. Det digitale fællesskab skal give et afbræk fra den hektiske hverdag, børnene lever i og skal derfor være en slags time out. På den måde kan deltagerne opnå en følelse af motivation, overskud og glæde. Disse følelser kan være medvirkende til, at deltagerne betragter oplevelsen som "god", fordi den er gavnlig for individet. Jævnfør Hansen (2011) skal designeren ligeledes forholde sig til, hvordan man kan motivere deltagerne. Da jeg designer mod at motivere deltagerne til aktivt at indgå i det digitale fællesskab og skabe indre motivation gennem gode sociale oplevelser, er det nødvendigt at skabe forudsætning for en vedvarende lyst til og ønske om fortsat at indgå i fællesskabet og opretholde relationen. Dette sker gennem **den ydre motivation**, der først og fremmest skal sikre, at interaktionen mellem deltagerne finder sted. Dernæst skal den ydre motivation indlede den gode oplevelse og skabe nydelse hos individet, så denne får lyst til at fortsætte oplevelsen (jf. Kahneman). Ud fra Ryan og Decis (2000a, 2000b) perspektiv vil den ydre motivationsfaktor være tvang eller belønning - altså nogle forskellige effekter af

deltagelse, som påvirker folks adfærd. I mit design vil den ydre motivation være det sociale objekt, fordi kunstaktiviteten netop er det fælles tredje, som deltagerne kan mødes om og snakke om, og som skal kanalisere fællesskabet. I design af digitale rum hævder Hansen (2011), at designeren til sidst må tilbyde nogle metoder til løbende at skabe og vedligeholde en social situation, som eksempelvis kan være leg eller spil. Det er derfor også nødvendigt, at aktiviteten i mit design har karakter af leg frem for arbejde, deadlines og pålagte mål, der netop vil hæmme den indre motivation. Deltagerne skal ligeledes have **en god oplevelse** af at indgå i interaktionen med andre, idet det påvirker deres forventninger og lyst til fremtidig interaktion. Den gode oplevelse betragtes derfor som en forudsætning for, at det digitale fællesskab fortsat kan finde sted. Den sociale interaktion skal have en positiv indflydelse på oplevelsen, hvor deltagerne skal udvise social støtte for, at de hver især kan få en god oplevelse, og sociale oplevelser dermed fremadrettet kan ske. Deltagerne skal ligeledes efterlades med den størst mulige tilfredshed, da det også er det, der er afgørende for deltagernes fremadrettede adfærd og handlinger. Hvis oplevelsen slutter "lykkeligt", vil deres minde om oplevelsen som helhed være lykkelig, fordi de vil være disponerede for at huske de gode elementer ved oplevelsen, når de tænker tilbage på den (jf. Kahneman). Dette kan resultere i større **motivation** hos individet, påvirke dets forventninger og give nye perspektiver på tilværelsen.

Derudover spiller **værten** også en central rolle i det digitale fællesskab. Da behovet for en autoritet er stor, skal der være en vært til at styre dagsordenen og informere børnene om, hvad der skal ske, guide dem på vej og gribe ind, hvis der er brug for hjælp eller opstår konflikter. Fordi børnene er sårbare, skal værten være en voksen, som de kender i forvejen og har tillid til. Værten skal engagere sig i deltagerne, tage højde for deltagernes ønsker og behov, udvise tillid og anerkende deltagerne for deres arbejdsindsats. Værten skal også fremme samarbejdet mellem børnene, for eksempel: hvis barnet henvender sig til værten med et spørgsmål om, hvordan noget fungerer, kan værten trække de andre deltagere ind og sige "Kan I hjælpe os? Vi har et spørgsmål". Værten forbinder således børnene med hinanden og giver et støttende miljø for deltagerne at lege og lære sammen i, der vil give dem en fællesskabs- og samhørighedsfølelse. Dette vil være med til at motivere børnene og give dem en god oplevelse af at indgå i det digitale fællesskab.

Ovenstående beskrivelse af værtens rolle er netop noget, der vil ligge hos CCs personale, hvorfor de bliver ansvarlige for at lave forløbet. Derfor er det også vigtigt at

understrege, at mit design ikke skal skabe ovenstående dynamik men blot sætte rammerne for det. Som Forlizzi og Ford (2000) netop hævder, kan designeren kun designe til specifikke oplevelser, men denne har hverken kontrol over eller kan forudsige den faktiske oplevelse.

For at få afgrænset hvad det konkret er, jeg skal designe i forbindelse med en digital løsning, har jeg på baggrund af analysen, udledt de væsentligste værdier i Torsdagsklub-møderne. Ud fra mine observationer og interview med Annette kan jeg udlede, at der er noget ved det fysiske møde, der er enormt vigtigt for fællesskabet. Så selvom børnene fra Torsdagsklubben ofte pjatter og leger, når de er der, så handler det i bund og grund om at være til stede sammen, at lave noget i fællesskab og at have et fælles tredje at snakke om og være fælles om. Ligesom dét at bidrage til udstillingerne og den kunst, der udstilles på CC, også er en central værdi i fællesskabet. Jeg vurderer derfor, at samskabelse med deltagerne, dét at være til stede sammen og have et fælles tredje at snakke om, den høje grad af deltagelse og brugergenereret indhold, samt at deltagerne bidrager med sine egne "produkter" til udstillingerne, er de vigtigste elementer i fællesskabet og dét, jeg skal flytte over i en digital kontekst og finde en digital løsning på, som skriver sig ind i CCs vision om at være en aktivitets- og deltagelsesbaseret kunstinstitution.

I nedenstående kapitel vil jeg på baggrund af de væsentligste værdier i Torsdagsklub-møderne opstille en række designkriterier for skabelsen af det digitale rum for fællesskab og sociale oplevelser. Slutteligt vil jeg introducere og beskrive mit koncept.

4. Design

I den del af designforskningen, der fokuserer på at definere menneskelige behov, værdier og adfærd, er det mennesket, som er i centrum. “Man designer til mennesker, for mennesker og til tider med mennesker”, ligesom at man retter fokus mod, hvordan mennesker oplever og danner mening i en given kontekst (Dalsgaard, 2017, 298). Design er en proces med handling og refleksion og handler om at skabe noget nyt. Designere udvikler et design, der tilbyder rammerne for skabelsen af en oplevelse, mens oplevelsen skabes af opleveren selv. Designet drejer sig således om hele produktets eller tjenestens brugeroplevelse, hvor produktet udelukkende udgør rammesætningen for oplevelsen (Buxton, 2007, 95-96).

“Once a product is released, the designer, manufacturer, and vendor have virtually no control or influence over how or where it is used” (Buxton, 2007, 97).

Ovenstående citat siger altså, at designeren kun kan designe til specifikke oplevelser og fremme bestemt adfærd, men designeren har ikke kontrol over eller kan forudsige den faktiske oplevelse, hvilket især skyldes, at oplevelser er et produkt af den oplevendes eget mentale og emotionelle arbejde.

På baggrund af de væsentligste værdier i Torsdagsklubben, som jeg udledte forrige kapitel, vil jeg i dette kapitel opstille en række designkriterier, der ligger til grund for konceptudviklingen. Designkriterierne gør det muligt for mig at bevæge mig yderligere ind i idéudviklingsfasen og udvikle mulige løsningsforslag til mit koncept. Til at støtte denne proces inddrager jeg Bill Buxtons bog *Sketching User Experiences: getting the design right and the right design* (2007) og Saul Greenberg, Sheelagh Carpendale, Nicolai Marquardt og Bill Buxtons (2012) *10 plus 10-metode* med supplerende brainstorming til både idégenerering og udvælgelse af mulige løsningsforslag (Greenberg et al., 2012, 17-18). Formålet er at opnå de bedst mulige forudsætninger for et funktionelt design og afsøge forskellige løsningsmuligheder for at finde frem til den bedst tænkelige løsning, der kan skabe et digitalt rum for fællesskaber og sociale oplevelser. Afslutningsvis i dette kapitel bevæger jeg mig over i en konceptualiseringsfase, og i forlængelse heraf begrundes, hvordan designkriterierne opfyldes. Konceptet i form af et narrativt storyboard vil ligeledes blive præsenteret.

4.1 Designkriterier

Ved designkriterier forstår man nogle relativt konkrete anvisninger på, hvad man skal designe. Samtidig er kriterierne med til at specificere, hvad konceptet skal kunne, og hvordan det skal udføres: Hvilke designkrav kan jeg stille på baggrund af de her data, og hvordan kan jeg omsætte det i en digital kontekst?

Digitale og sociale platforme skal være designet godt for at være succesrige. Mit mål er at fremme social læring, kreativ deltagelse og meningsfulde samtaler med udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC. For at designe den bedste sociale platform til Torsdagsklubben, er det nødvendigt at overveje, hvordan deltagerne skal interagere med hinanden: Jeg ønsker både at fremme dialog, gruppesamarbejdet, og at deltagerne hjælper hinanden og skaber ting sammen (Simon, 2010, 105). Ifølge Baym (2010) er det netop også de præmisser, der skal være til stede før man kan tale om digitale fællesskaber (jf. kapitel 3). Desuden er det vigtigt at slå fast, at jeg forholder mig frit til designkriterierne. Samtidig er det løse forslag, jeg kommer med på en mulig løsning. Designkriterierne præsenteres herunder.

1 Simulering af et fælles rum

Fordi, der netop er noget ved det fysiske møde i Torsdagsklubben, som er enormt vigtigt, skal designet simulere et fælles rum, det vil sige, at deltagerne skal få fornemmelsen af at være i det samme rum. Hvordan kan man så skabe sådan en fornemmelse for samvær? Mit forslag er at skabe et virtuelt univers for deltagerne ved brug af immersive teknologier såsom virtual reality (VR), der netop bruger en simuleret verden til at skabe følelsen af at være i en fysisk verden. Brugen af VR vil altså give deltagerne en fornemmelse af at være fysisk til stede sammen i en ikke-fysisk verden. Fornemmelsen kan så skabes ved at omgive brugeren af VR-systemet i billeder, lyd eller andre stimuli, der giver en spændende miljø (Pedersen & Koumaditis, 2020, 138).

2 Sociale objekter

Designet skal tilbyde nogle værktøjer til at hjælpe deltagerne på vej i forhold til at have en dialog, diskutere og socialisere omkring et fælles tredje, som i dette tilfælde vil være kunstaktiviteterne. Det kunne for eksempel være en kunstaktivitet med subtile og overraskende elementer, der udløser samtale mellem deltagerne (jf. Simon). Noget

interaktivt, der får dem til at dele minder med hinanden, opfordrer til at udvise samarbejdsvillighed, eller noget, hvor de bliver bedt om at gå sammen og løse en opgave i fællesskab. Nogle artefakter, der naturligt egner sig til sociale oplevelser. I henhold til den kunst, der udstilles på CC, kan man her overveje, om der er nogle bestemte udstillinger, der i forvejen konsekvent tiltrækker opmærksomhed fra de besøgende, og så lave aktiviteter med udgangspunkt i disse.

3 Motivation og engagement

Designet skal engagere deltagerne og motivere dem til at handle. For løbende at skabe og vedligeholde den sociale situation, skal aktiviteterne derfor have karakter af leg. Den digitale kontekst giver her mulighed for at arbejde med eksempelvis gamification, hvor man tilsætter spilelementer til ting og aktiviteter, som ikke er spil (Dalsgaard, 2017). I det digitale fællesskab kan gamification her bruges til at motivere og engagere deltagerne ved at skabe legende oplevelser. Det vil sige, at der skal bygges sjov og tilfredsstillende ind i universet, fordi man netop er mere motiveret til at handle, hvis noget er underholdende eller behageligt. Mit forslag er at benytte point ved at belønne ønskværdig adfærd og "gode" handlinger via feedbackmekanismer. Nyttig feedback i form af tilfredsstillende små lyde eller farver. Disse skal føles som en sjov og tryk del af aktiviteten. Børnene fra Torsdagsklubbens drivkraft er en kombination af både iboende motiver (selvudfoldelse og at være sammen med sine venner) og ydre motivationsfaktorer (de kunstaktiviteter, deltagerne er fælles om). Spilelementer giver netop deltagerne mulighed for at deltage, ikke kun fordi aktiviteten, de udfører, er interessant og sjov, men også fordi de "belønnes" for at gøre det, og det hjælper dem med at opnå en vis social status eller anerkendelsesniveau fra andre (Dalsgaard, 2017).

4 Brugerinddragelse og samskabelse

Designet skal præsentere en mangfoldighed af stemmer omkring det indhold, der skabes i det digitale fællesskab. Deltagerne skal opleve høj grad af med- og selvbestemmelse, det vil sige, de skal skabe, dele og oprette forbindelse til hinanden omkring et indhold. At 'skabe indhold' betyder, at deltagerne bidrager med deres egne idéer, produkter og kreative udtryk til CC og til hinanden. Selvbestemmelsen indikerer derfor deltagernes mulighed for frivilligt at kunne bestemme over sig selv og sine

handlinger. Dette betyder dog ikke fuldstændig uafhængighed af andre, men blot, at individet har oplevelsen af, at det, der sker, er i overensstemmelse med det, de selv ønsker. Det vil altså sige noget, der fortsat giver deltagerne personlig værdi og som gør, at de oplever det digitale fællesskab som et frirum fra hverdagen og ikke som en pligt (Simon, 2010, 121). Designet skal også udnytte brugergenereret indhold. Det kan være en aktivitet, hvor deltagerne i fællesskab skal skabe noget, der kan bidrage til en af udstillingerne, hvor man så senere kan implementere deres værker eller objekter i udstillingen enten i det virtuelle univers eller på CC. For at opnå autonomi har deltagerne brug for at opleve, at deres handlinger påvirker omverdenen (Dalsgaard, 2017, 205). Der skal altså være høj grad af deltagelse og samskabelse med deltagerne, som også vil øge fællesskabsfølelsen og intimitetsgraden hos deltagerne.

5 Den gode oplevelse

Designet skal ligeledes fordre den gode oplevelse, det vil sige, at deltagerne skal have en god oplevelse af at indgå i interaktionen med andre, idet det påvirker deres forventninger og lyst til fremtidig interaktion. Gennem gode sociale oplevelser skabes rammerne for indre motivation. Aktiviteterne skal være fristende i sig selv for deltagerne at udføre - jo tættere man kan komme i retning af indre motivation, des mere villige bliver deltagerne til at udføre den pågældende handling. Spilelementer kan for eksempel fremkalde bestemte følelser og positive oplevelser, som tilskynder individet til at deltage og fortsætte oplevelsen, som bliver en forudsætning for, at individet har lyst til at komme igen og det digitale fællesskab fortsat kan finde sted.

4.2 Designmetode

Mit konceptforslag skal opfylde alle de ovenstående designkriterier, hvorfor jeg efterfølgende igangsatte idégenereringen på baggrund af kriterierne. Når fokus rettes mod at skabe nye løsninger, er det vigtigt, at man sætter sig udover eksisterende vanetænkning og måder at gøre tingene på (Dalsgaard, 2017, 312). En række hjælpende redskaber til idégenerering er blandt andet brainstorming eller prototyper, der egner sig godt til udvikling af bud på nye løsninger. Prototyper kan antage mange former som for eksempel en håndtegnet skitse eller grafisk illustration (Dalsgaard, 2017, 313). Til idégenereringen har jeg som nævnt fundet inspiration i Greenberg et

al.'s (2012) visuelle idégenereringsmetode, *10 plus 10-metoden*, i samspil med brainstorming: en kombination af at skitsere mine idéer og nedskrive dem i stikordsform. Ifølge Buxton (2007) kræver designudviklingen, at man er opmærksom på både problemstillingen og løsningen. Dette er også helt grundlæggende for designprocessen (Buxton, 2007, 77-80). Buxtons (2007) observation af designprocessen påpeger altså, at man i idégenereringen og konceptudviklingen skal have en tilgang, der både stræber efter at opnå det rigtige design (getting the right design) såvel som at designe rigtigt (get the design right) (Buxton, 2007, 77-80; Greenberg et al., 2012, 8-9). Implikationerne af Buxtons pointe er, at man for at få designet rigtig starter med en enkelt designidé og løbende udvikler og forbedrer denne, mens man for at få det rigtige design overvejer mange andre idéer og derefter vælger imellem dem.

Gennem denne proces søgte jeg først at idéudvikle og brainstorme på nye løsninger, uden i første omgang at medtænke, hvorvidt de kunne fungere i praksis. Det var en proces mellem at få det rigtige design gennem mange idéer, mens udviklingen af én bestemt idé skal være med til at få designet til at fungere (Greenberg et al., 2012, 14).

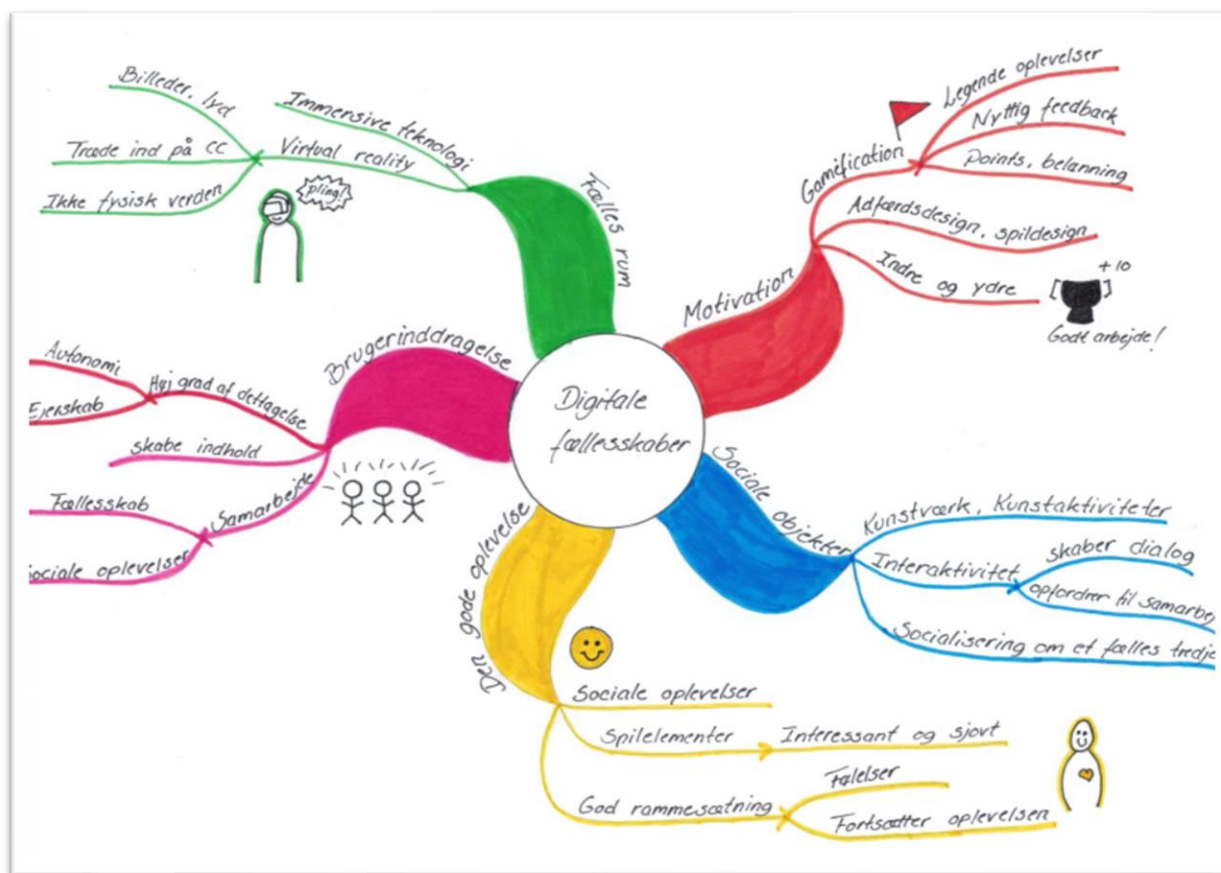
4.2.1 10 plus 10-metoden og brainstorming

Både 10 plus 10-metoden og brainstorming lægger op til hurtigt at kunne udvikle og illustrere en bred vifte af idéer, som man løbende skærer ned og til sidst udvælger det bedste løsningsforslag til et muligt koncept (Greenberg et al., 2012, 17; Bilag 8, side 8).

I praksis består 10 plus 10-metoden af syv trin. **Første trin** består i at klarlægge den designmæssige udfordring som i mit tilfælde er, at udforme et produkt, der skal skabe et digitalt rum for digitale fællesskaber og sociale oplevelser, der opfylder designkriterierne. **Andet trin** består i at skitsere mindst 10 forskellige idéer, der løser udfordringen. Her fokuserede jeg på at udforske mulighederne for opfyldelse af de enkelte designkriterier for at sikre mig, at alle kriterierne blev medtænkt. Dette trin minder på mange måder om brainstorming. **På tredje trin** reduceres antallet af designkoncepterne ved at bevare de idéer, der indeholder størst potentiale til at opfylde den designmæssige udfordring, hvor man på **fjerde trin** altså udvælger de

bedste idéer. Forskellen på de to processer er, at man på tredje trin fraserterer de mindst lovende idéer, og på fjerde trin udvælger den/de mest lovende ud fra de tilbageværende idéer. På **femte trin** sammensmeltes disse til ét koncept. På **sjette trin** sættes konceptet op mod designkriterierne for at sikre, at alle bliver opfyldt, mens **syvende trin** består i at forfine og re-designe konceptet efter behov (Greenberg et al., 2012, s. 17-18).

10 plus 10-metoden er en metode, der på mange måder er skrevet mere ind i en gruppesammenhæng, hvor man præsenterer og diskuterer sine idéer med hinanden og sætter dem i spil med hinanden. Jeg valgte dog alligevel at prøve metoden af, da den har nogle brugbare elementer i forhold til idégenerering, men måtte samtidig erkende undervejs, at jeg oplevede metoden som mangelfuld, da jeg er forhindret i at dele og diskutere de mest fantasifulde idéer med andre. 10 plus 10-metoden kombinerede jeg med brainstorming, der også er en klassisk idégenereringsmetode. Kort sagt valgte jeg at brainstorme en masse idéer i stikordsform opstillet i et mindmap, der hjalp mig med at bevare overblikket. Mindmappet illustrerer, som navnet indikerer, mit kort over tankestrømme med temaet i midten, efterfulgt af tråde ud til de enkelte designkriterier, der ligeledes er efterfulgt af tråde ud til relaterede temaer. 10 plus 10-metoden var med til at stimulere min kreative tænkning ved at skitsere og tegne billeder af mine idéer, mens brainstorming og mindmappet gav mig et visuelt indtryk af sammenhænge.



Billede 1. Mindmap over brainstorming.

Undervejs i denne proces besluttede jeg mig for, at det ville give mere mening for min undersøgelse at arbejde med et slags narrativt scenarie i form af et storyboard, hvori oplevelsen udspilles (Dalsgaard, 2017, 315-316). At ville skabe et digitalt fællesskab kan være en meget bred betegnelse, og samtidig er jeg et sted i designprocessen, hvor det er svært at sige *præcis*, hvordan det færdige produkt skal være. Dét at få defineret nogle forskellige designkriterier har været med til at gøre min pligt mere fokuseret, men jeg står samtidig med nogle relativt brede designkriterier. Jeg fandt derfor dét at arbejde med et narrativt storyboard lettere i forbindelse med at tænke i konkrete løsninger og finde frem til nogle tekniske designmæssige løsninger, som kan understøtte kriterierne. Jeg vurderer ligeledes, at et narrativt storyboard er en effektiv metode til at fortælle en historie om det digitale fællesskabs brug og kontekst, da det netop også handler om interaktionen og den proces, der skabes (Greenberg et al., 2012, 167).

I nedenstående afsnit vil jeg beskrive udviklingen af konceptet, og hvordan designkriterier bliver opfyldt. Afslutningsvis vil storyboardet blive præsenteret, hvori oplevelsen og det digitale fællesskab udspiller sig.

4.3 Konceptudvikling

I afsnit 3.2.2 præsenterede jeg Jensens (2013) model om interaktion mellem bruger og produkt (jf. figur 5). Som nævnt er der i min case en fordobling af konteksten, der både er brugernes hjem og den digitale løsning, som er det produkt, de interagerer med. Mine brugere er deltagerne fra Torsdagsklubben, mens produktet er de sociale objekter; dét fælles tredje, der i dette tilfælde er kunstaktiviteterne, som deltagerne skal være fælles om. De sociale objekter vil således være en del af mit design, hvorigennem de fremstilles. Som beskrevet indgår deltagernes interaktion med hinanden ikke i modellen. Det samme gør sig gældende med de efterfølgende aktiviteter og oplevelser. Dette er derfor noget, jeg må bygge videre på, da interaktionen altså både opstår indbyrdes mellem deltagerne og mellem deltagerne og de sociale objekter. Deltagernes interaktion med hinanden er vigtig at få med, da de netop interagerer med hinanden, men de gør det omkring et fælles tredje, det vil sige at det er i kraft af de sociale objekter, at de sociale oplevelser kan skabes og deles.

Jævnfør **første designkriterie** skal designet simulere et fælles rum, hvor immersive teknologi, som VR netop bruger en simuleret verden til at skabe følelsen af at være i en fysisk verden. VR-teknologi kan netop på tværs af rum bruges til at understøtte samarbejdet mellem deltagerne og giver dem mulighed for at dele virtuelle oplevelser med hinanden i det digitale fællesskab. Med VR skaber man ligeledes en ny virtuel kontekst, hvor man har et fælles virtuelt rum med andre deltagere, hvori man interagerer med nogle forskellige objekter. Fordi deltagerne deltager gennem VR, kan de også være mere komfortable ved at samarbejde med fremmed, end de ville være fysisk. På den måde kan teknologi, der ligner en social barriere, i stedet føre til socialt engagement. Teknologiske barrierer imellem deltagerne kan skabe et socialt miljø for leg og bygge bro til fremmed-til-fremmed interaktion (Simon, 2010, 97-98). Mit forslag er, at VR-universet skal simulere en virtuel udgave af CC, så deltagerne får en fornemmelse af, at de befinder sig på kunstinstitutionen. Da Torsdagsklub-møderne handler om at være til stede sammen og have et fælles tredje at snakke om, skal

deltagerne i det virtuelle univers engagere sig med hinanden omkring sociale objekter, jævnfør **andet designkriterie**. I min case har jeg taget meget udgangspunkt i CCs eksisterende kultur, det vil sige de principper, der er styrende for det som allerede eksisterer i deres fysiske møder. Min udfordring bliver her at overføre noget, der fungerer godt i en fysisk kontekst til en digital kontekst, det vil sige skabe en digital udgave af den sociale kultur, der allerede er etableret. Så hvordan kan man omforme det og få det til at fungere i en digital kontekst? Og hvordan kan man skabe noget fælles, når man ikke må være i samme rum? Jævnfør **fjerde designkriterie** skal deltagerne i det virtuelle univers selv være deltagende og skabende, det vil sige, der skal være høj grad af deltagelse og samskabelse med deltagerne. Det brugergeneret indhold skal fortsat ske med udgangspunkt i den kunst, der udstilles på CC, hvor de sociale objekter; kunstaktiviteterne, er dem, deltagerne skal samarbejde omkring og være fælles om. Her handler det for mig ikke om at definere kunstaktiviteterne, men om at facilitere disse, det vil sige, at designet skal sætte rammerne for deltagernes samtale og interaktion, snarere end indholdet. Dog vil jeg alligevel komme med et bud på, hvordan deltagerne kan samarbejde og skabe indhold til kunstinstitutionen. For eksempel kunne deltagernes opgave bestå i at udarbejde en ny udstilling, der skal implementeres på CC. Her skal de i fællesskab blive enige om et tema til udstillingen og udvælge dét sted på CC, hvor de ønsker at implementere denne. Udstillingen bygges efterfølgende op med deltagernes individuelle værker i det virtuelle univers. Jævnfør **tredje designkriterie** skal designet også motivere og engagere deltagerne, hvorfor aktiviteterne skal have karakter af leg. Hvordan kan man så maksimere deltagernes engagement og aktivitet i det digitale fællesskab? Noget jeg mener er vigtigt at medtage fra de fysiske møder er, at det digitale fællesskab skal være et frirum, hvor deltagerne kan få lov til at lege og have det sjovt med hinanden. Her rummer det digitale især nogle muligheder, der kan give meget bedre mening i en digital kontekst end i fysiske. For eksempel at arbejde med gamification og tilføje spilelementer til aktiviteten. En måde at tilgå dette på er at arbejde med forskellige roller i form af avatarer, der kan anspore deltagerne til at påtage sig nogle andre identiteter end dem, de normalt påtager sig til daglig. Når deltagerne træder ind i det virtuelle univers, vil de automatisk også træde ind i noget, der er i en eller anden forstand er fiktivt, hvor deltagerne i form af avatarer, selv kan oprette en grafisk repræsentation eller figur af sig selv, som vil være den, de træder ind i VR-universet og det digitale fællesskab som. At arbejde med forskellige roller vil netop markere en

forskel i forhold til de roller, som deltagerne til hverdag er "tvunget" til at spille, og det virtuelle univers vil netop blive en form for time out, fordi det er et brud på den sædvanlige selvrepræsentation. Ved at træde ind i det virtuelle univers og påtage en ny rolle, forlader deltagerne sin normale hverdag for en stund, hvor de faktisk får lov til at opføre sig på den måde, som de godt kunne tænke sig at være på.

Dette hænger godt sammen med Pine og Gilmores (1998) begreb om eskapistiske oplevelser, hvor deltagerne træder mentalt (eller fysisk) ind i et andet miljø og går således "ind i oplevelsen". Målet er her, at deltagerne fra Torsdagsklubben vil være fuldstændig opslugte og være aktive, involverede deltagere, der er med til at skabe oplevelsen, når de træder ind i det virtuelle univers (Hansen, 2016, 298). Strukturelt set er deltagelsen i det virtuelle univers en leg, hvor legens rum er forskellige fra hverdagen og er et univers for sig. Det virtuelle rum er et deltagerne træder ind i og ud af, hvor legens regler fastlægger bestemte roller for deltagerne. Legen er forpligtende i den forstand, at deltagerne skal overholde reglerne, dog ændrer disse forpligtelser ikke noget ved deltagernes sociale anseelse uden for legen og i "virkeligheden". Legen er derfor samtidig uforpligtende, da den ingen virkelig konsekvens har. Spil er også en måde, hvorpå deltagerne kan føle sig forbundet til hinanden, hvor designet skal forbedre deltagernes oplevelser via interaktionen med hinanden. Spil kan give en følelse af relation til noget andet, for eksempel en relation fra figuren til vennerne.

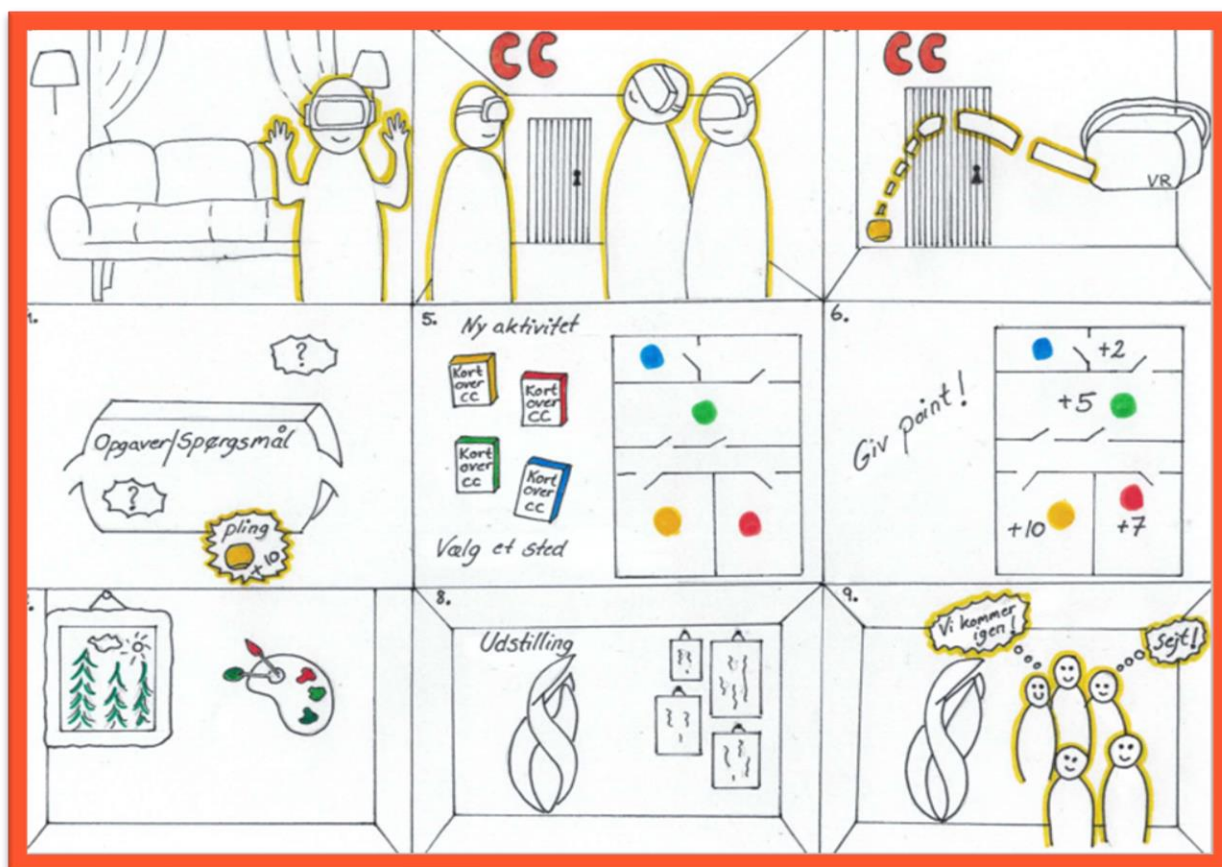
Jævnfør **tredje designkriterie** skal designet yderligere være med til at motivere deltagerne til at fortsætte aktiviteten og gentage oplevelsen. Deltagerne skal derfor engageres i en kreativ proces, hvilket kræver, at de får feedback, og ser resultatet af deres kreativitet. I henhold til aktiviteten om, at deltagerne i fællesskab udvælger et sted på CC, som de skal skabe en udstilling til, kunne man forinden tildele deltagerne et kort og ved hjælp af feedbackmekanismer opfordre dem til, hver især, først at markere deres yndlingssteder på kortet, herefter lave en samling over stederne, som de efterfølgende skal tildele points. Dét sted, der får flest point, er altså dertil, at de skal skabe en udstilling. På den måde får deltagerne autonomi og ansvar over aktiviteterne, som vil gøre dem motiverede. Det vil sige, at designet lader resultatet af aktiviteten gå i den retning, der er af størst værdi for deltagerne indenfor de rammer, der er sat. Det tema, som deltagerne vælger til deres udstilling, skal de herefter begynde at lave et produkt ud fra. Jævnfør **fjerde designkriterie** skal indholdet, deltagerne skaber, udnyttes i den forstand, at deltagerne skal se resultater af deres

arbejde. Her er det vigtige netop, hvordan CC så vil inkorporere og vise det kollektive resultat af de enkelte handlinger, så at sige. Det handler altså om måden, hvorpå deltagernes færdige produkter bliver repræsenteret enten i VR-universet eller på CC. Ifølge Simon (2010) er det enormt vigtigt, at man i samskabelses- og brugerinddragelsesprocesser tager deltagernes produkter alvorligt, og bevidst går ind og inddrager og inkluderer produkterne på forskellige måder. Deltagerne vil blive begejstrede over at se deres værker implementeret på kunstinstitutionen. Det vil få dem til at føle ejerskab over, hvad der er på CC, fordi de har været involveret fra start til slut. Gør man ikke dette, kan det have en demotiverende effekt og virke meningsløst for deltagerne. Men hvis de rent faktisk producerer og skaber noget, så er det for det første noget, der gør aktiviteten meningsfuld (jf. Kenneth Hansen), for det andet giver det et materielt element, som gør, at deltagerne fastholder oplevelsen og har lyst til at fortsætte denne (jf. Kahneman). Jævnfør Pine og Gilmore kan det også have en mere seriøs karakter, hvor oplevelsen på den måde lever videre gennem deltagerne. Det huskende jeg vil her stå for at genkalde situationen, og på baggrund af den gode oplevelse, vil individet have lyst til at komme igen og deltage i fællesskabet (jf. Kahneman). Den gode oplevelse, som **femte designkriterie** omhandler, kommer også af, at deltagerne gennem samskabelse og brugerinddragelse erfarer sig selv som deltagende, hjælpsomme, vittige etc. i selskabet med andre (jf. Jantzen). Og netop fordi vi mennesker har et universelt behov for at interagere med, være forbundet med og opleve omsorg fra andre, bliver vi også motiveret af at udføre handlinger, der styrker vores sociale relationer og på en eller anden måde bekræfter vores tilhørsforhold til gruppen eller dem omkring. På den måde kan de sociale oplevelser, som deltagerne skaber og deler være med til at styrke det digitale fællesskab, fordi deltagerne netop samarbejder, hjælper hinanden og skaber ting sammen. Samtidig vil dette også give deltagerne en god oplevelse, der netop kun vil blive forstærket af, at det er noget deltagerne har skabt og bidraget med i fællesskab, som yderligere vil styrke fællesskabs- og samhørighedsfølelsen, fordi deltagerne nu har en fælles interesse og engagement i noget. De vil her få en fælles følelse af at dele rum, identiteter, handlinger, normer og værdier og udveksling af social støtte i det digitale fællesskab (jf. Bayms fem præmisser).

I nedenstående afsnit bevæger jeg mig over i en konceptualiseringsfase, hvor jeg vil præsentere og beskrive mit storyboard som mit bud på en mulig konceptløsning.

4.3.1 Storyboard

Det narrative storyboard sætter konteksten ind i en sammenhæng. Storyboardet illustrerer konceptet, og fortæller en historie om deltagernes interaktion, hvor hvert billede i storyboardet repræsenterer en bestemt begivenhed. Mit storyboard kommunikerer ligeledes information om det sted, hvor interaktionen finder sted, præsenterer menneskene som personligheder og giver detaljer om de handlinger og ting, der udspiller sig i den sociale interaktion (Greenberg et al., 2012, 167).



Billede 2: Tegning af storyboard.

Første billede illustrerer en deltager i personens eget hjem, hvorfra interaktionen kan finde sted, når deltageren træder ind i det virtuelle univers gennem VR-teknologien. **Andet** billede er blot med til at give en fornemmelse af, hvordan de forskellige deltagere træder ind i VR-universet. Med VR skabes der ligeledes en ny virtuel kontekst, hvor deltagerne deler et fælles virtuelt rum med hinanden, hvori de interagerer med nogle forskellige sociale objekter. **Andet** billede og frem til **niende** billede skal alle forestille at finde sted i VR-universet, som forestiller en virtuel udgave af CC, hvori det digitale fællesskab og oplevelsen udspiller sig.

Tredje og fjerde billede illustrerer, hvordan der i universet implementeres forskellige spilelementer til at guide og motivere deltagerne. Aktiviteten her går ud på, at deltageren på billede **tre** skal følge nogle forskellige ruter, der har en farve. Hver rute fører til én af udstillingerne på CC, hvor de får tildelt et spørgsmål til den pågældende udstilling. Svarer deltageren rigtig på spørgsmålet tildes denne point, som indikeret på **fjerde** billede. Her er tanken også, at deltagerne skal kunne se hinandens points, så der bliver gjort en konkurrence ud af, hvem der først kommer igennem ruterne og får besvaret spørgsmålene.

På **femte** billede får deltagerne tildelt en ny aktivitet, hvor de hver især får tildelt et kort over CC. Hvert sted har en bestemt farve, og hver deltager skal altså udvælge deres yndlingssted, som beskrevet i udviklingen af konceptet. **Sjette** billede illustrerer, at deltagerne tildeler hinandens udvalgte steder point, hvor det sted med flest point, altså vinder. Som tidligere beskrevet kunne denne opgave bestå i, at deltagerne i fællesskab skal udarbejde en udstilling til det udvalgte sted. Derfor illustrerer **syvende** og **ottende** billede, at deltagerne udarbejder tegninger eller skulpturer, der senere skal blive til en fælles udstilling, som deltagerne bidrager med til CC. På **niende** billede ses deltagernes udstilling implementeret i det virtuelle univers. Målet er, at deltagerne vil være begejstrede over at bidrage med sine egne kunstværker til kunstinstitutionen, hvor de netop får frirum til at udtrykke sig kreativt og dele oplevelsen med de andre deltagere i fællesskabet. Som sagt skal dette være med til at fremme den indre motivation, fordre den gode oplevelse, så deltagerne har lyst til at komme igen.

Storyboardet er en effektiv metode til at fortælle, hvordan deltageren vil opleve et nyt koncept, som endnu ikke eksisterer. Dette storyboard kan på sigt anvendes under interviews med deltagerne, så deltagerne ud fra en række simple illustrationer af det digitale fællesskab kan give deres vurdering heraf, både overordnet og mere detaljeret, i forhold til løsningens forskellige elementer (Dalsgaard, 2017, 315-316).

5. Konklusion

Ud fra et ønske om at skabe en række kriterier som forudsætning for succesfulde digitale fællesskaber, der skal motivere til ligeværdig deltagelse på trods af ulighed i adgang, såvel som at bidrage til CCs vision om øget lighed i adgangen til sociale (digitale) fællesskaber, opstillede jeg følgende problemformulering:

Hvordan kan et oplevelsesdesign bidrage til CCs vision om øget lighed i adgangen til digitale fællesskaber og motivere til ligeværdig deltagelse?

På baggrund af den teoretiske forståelsesramme og analysen kan jeg konkludere, at fællesskabet, i en tid som nu, er vigtigere end nogensinde før – især for de udsatte børn fra Torsdagsklubben. Drivkraften for at være en del af Torsdagsklubben udspringer af en personlig værdi, hvor deltagerne oplever fællesskabet som et frirum, hvori de kan udtrykke og udfolde sig kreativt gennem kunsten og samtidig være sammen med sine venner. Jeg kan ligeledes konkludere, at der er noget ved det fysiske møde, der er enormt vigtigt for fællesskabet, nemlig dét at være til stede sammen og lave noget i fællesskab omkring et fælles tredje, hvorigennem sociale oplevelser kan skabes og deles. Herunder er det nødvendigt, at deltagerne i interaktionen samarbejder og skaber ting sammen for at styrke fællesskabs- og samhørighedsfølelsen.

For at et oplevelsesdesign kan motivere deltagerne til aktivt at indgå i et digitalt fællesskab og skabe vedvarende relationer, skal designet derfor danne rammen for en kontekst, der kan skabe et digitalt rum for fællesskaber og oplevelser. Her skal deltagerne have en god oplevelse for fortsat at have lyst til at indgå i det digitale fællesskab og gentage oplevelsen. Løsningen på min problemformulering er derfor at opbygge et oplevelsesdesign, der kan skabe fornemmelsen af et fælles rum ved brug af VR-teknologi, der giver deltagerne mulighed for at dele virtuelle oplevelser med hinanden. I det virtuelle rum skal deltagerne kunne interagere med sociale objekter i form af en række forskellige kunstaktiviteter, under nogle faste rammer, der sikrer, at deltagerne indgår i den digitale kontakt på samme præmisser og på lige fod. For løbende at skabe og vedligeholde den sociale situation skal aktiviteterne i det virtuelle univers have karakter af leg, som opnås ved implementeringen af en række

gamification-elementer. Disse skal ligeledes engagere deltagerne og motivere dem til at handle.

Gennem legende oplevelser og gode sociale oplevelser skabes rammerne for indre motivation ved brug af ydre motivationsfaktorer, nemlig de kunstaktiviteter, som deltagerne skal skabe, dele og oprette indhold omkring. Det vil sige, at deltagerne, i det virtuelle univers, skal bidrage med deres egne "produkter" til kunstinstitutionen, som vil bidrage til CCs vision om at være en aktivitets- og deltagelsesbaseret institution. Derudover skal deltagerne tale sammen om kunsten, og hvad de laver i det digitale fællesskab samt forbinde sig til hinanden gennem de sociale oplevelser, de deler og skaber. I forbindelse hermed kan jeg derfor konkludere, at det virtuelle univers skal være præget af brugergenereret indhold og høj grad af deltagelse, hvor deltagerne samarbejder, hjælper hinanden og skaber ting sammen. Dette kan være med til at styrke det digitale fællesskab og fællesskabsfølelsen, fordi deltagerne deler en fælles interesse og engagement i noget.

6. Videre arbejde

Gennem specialet har jeg lavet et grundigt forstudie og udviklet en teoretisk forståelsesramme for at kunne udarbejde en række designkriterier for succesfulde digitale fællesskaber, og derudfra komme med et bud på nogle mulige designmæssige løsninger i skabelsen af et digitalt rum for fællesskaber og oplevelser. Da det er nogle relativt brede designkriterier jeg stiller, som gør det svært at sige, hvordan det færdige produkt skal se ud, vil jeg i dette afsnit pege på, hvad der fremover kan gøres eller undersøges i forhold til mit emne.

Jeg befinder mig det sted i designprocessen, hvor jeg frem til nu har arbejdet med idégenerering og udviklet mulige løsninger til det endelige produkt. Storyboardet som koncept er således også et mere løst forslag på en mulig løsning. De designkriterier, jeg etablerer, danner grundlag for et videre arbejde, hvor man eksempelvis kunne forfølge nogle af de spor jeg lægger ud i forhold til gamificering af digitale rum, og kigge på litteratur, der omhandler det: Hvad har andre gjort, og hvilke udfordringer kan der være? I forhold til den generelle teori og litteratur jeg har benyttet gennem specialet, har fokus været på oplevelser og digitale fællesskaber for at etablere en forforståelse for emnet og være i stand til at udvikle mulige kriterier til et kommende design. Derfor ville det være oplagt at inddrage teori og litteratur om gamification, fordi løsningen bevæger sig i den retning.

Derudover befinder jeg mig også et sted i designprocessen, hvor det næste logiske skridt ville være at teste mit koncept med potentielle brugere for at få feedback og benytte den nye viden til at revidere mine valgte designkriterier. På den måde kan man bygge bro frem mod en fast prototype af en art. Det vil være oplagt at få brugeren med ind i processen, så de får mulighed for at udtrykke deres idéer og behov, så man kan skabe et design, der rent faktisk imødekommer og tilgodeser brugernes reelle behov. Generelt havde en større brugerinddragelse gjort det muligt for brugerne at bidrage med idéer og udtrykke deres holdninger til konceptet.

Den løsning jeg laver i mit speciale, retter sig umiddelbart mod Copenhagen Contemporary og den konkrete case, men det er samtidig også en løsning, der kan bruges andre steder, hvis man anskuer det ud fra en museumssynsvinkel. Her kan man gennem min løsning generelt snakke om digital museumsformidling, da flere og flere fællesskabsorienteret aktiviteter kommer til at være online. Så selvom

coronakrisen er på vej mod sin ende, behøver de digitale aktiviteter ikke møde samme skæbne. I min case er det for eksempel vigtigt at se det digitale rum for fællesskab og oplevelser som et slags museumsrum, hvor det helt overordnet netop handler om digital museumsformidling, hvor jeg i mit design gerne vil tilbyde oplevelser i digital form og give deltagerne mulighed for at bidrage, dele og deltage i den digitale kultur. Nyere teori omkring museer tager netop også udgangspunkt i inddragelse af brugeren og lægger meget vægt på, at de bliver inkluderet og gjort til medskabere, og både kan interagere med de sociale objekter, der er på museet, men samtidig også kan være producerende og skabe noget. Det indeholder også naturligt nogle oplevelsespotentialer, når brugerne bliver aktivt inddraget og kan bidrage med deres egne idéer og udtryk til museet. At anskue emnet ud fra museumsformidling og forskellige niveauer af brugerinddragelse, kunne derfor også være en vinkel at have på det til et potentielt videre arbejde.

7. Litteraturliste

- Baym, N.** (2010). *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity Press. (s. 1-148).
- Baym, N.** (1998). "The Emergence of On-Line Community". I S.G. Jones (red.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage. (s. 35-68).
- Berger, P. & Luckmann, T.** (2019 [1966]). *Den sociale konstruktion af virkeligheden – En videnssociologisk afhandling* (3. Udgave). København: Akademisk Forlag. (s. 35-72).
- Bourdieu, P.** (1996): "Habitus, interesser og rationalitet" I *Refleksiv sociologi – mål og midler*. København: Hans Reitzels Forlag. (s. 101-120).
- Braun V. & Clarke, V.** (2006). *Using thematic analysis in psychology, Qualitative Research in Psychology*, 3:2. (s. 77-101).
- Bryman, A** (2016). *Social Research Methods* (5. udgave). New York: Oxford University Press. (s. 1-120 + 373-601).
- Buxton, B.** (2007). *Sketching User Experiences: getting the design right and the right design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. (s. 77-201 + 277-299).
- Copenhagen Contemporary, a.** Om os. Lokaliseret den 8. marts 2021 på:
<https://copenhagencontemporary.org/om/>
- Copenhagen Contemporary, b.** CC Studio. Lokaliseret den 8. marts 2021 på:
<https://copenhagencontemporary.org/cc-studio/>
- Copenhagen Contemporary, c.** CC Fællesskaber. Lokaliseret den 8. marts 2021 på:
<https://copenhagencontemporary.org/cc-faellesskaber/>
- Copenhagen Contemporary.** (2021, 12. marts). *Smugkig ind i CC Fællesskaber*. Hentet den 1. maj 2021 fra:
https://www.youtube.com/watch?v=yJIPxZPcz0&ab_channel=CopenhagenContemporary
- Dalsgaard, T.** (2017). *Adfærdsdesign*. Aarhus: Plurafutura Publishing. (s. 19-47 + 193-227 + 295-324).
- Design Council.** (2005). *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond*. Lokaliseret den 31. marts 2021 på:
<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- Dewey, J.** (1980/1934). *Art as Experience*. New York: Perigee Books. (s. 36-60).
- Forlizzi, J. & Batterbee, K.** (2004). *Understanding Experience in Interactive Systems. DIS2004, August 1-4*, Cambridge, Massachusetts, USA. (s. 261-268).

Forlizzi, J. & Ford, S. (2000). *The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers*. DIS2000, Brooklyn, New York. (s. 419-423).

Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2012). *Sketching User Experiences – The workbook*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. (s. 1-63 + 145-179).

Hansen, H. (2016). *Branding. Teori, modeller, analyse*. Frederiksberg. Samfundslitteratur. (s. 233-268).

Hansen, K. (2011). *Den meningsfulde oplevelse - Værdibaseret oplevelsesdesign*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag. (s. 15-25 + 27-38 + 93-118).

Jantzen, C. (2013). "Experiencing and Experiences: A Psychological Framework". I: Sundbo, J. & Sørensen, F. (Red.), *Handbook on the Experience Economy*. Cheltenham: Edward Elgar. (s. 146-170).

Jantzen, C., Vetner, M. & Bouchet, J. (2012). *Oplevelsesdesign. Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 37-53 + 147-192 + 265-270).

Jenkins, Richard. (2003). *Social Identitet*, oversat af Michael Hviid Jacobsen & Søren Kristiansen (2006). København: Hans Reitzels Forlag. (s. 9-22 + 135-146).

Jensen, J. F. (2013). *UX, UD & UXD: User Experience, Experience Design & User Experience Design. 8 paradokser - og 8 forsøg på (op)løsninger. Mod fælles forståelser og definitioner*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (s. 5-43).

Jordan, B. & Henderson A. (1995). *Interaction Analysis: Foundations and Practice*. *The Journal of the Learning Sciences* 4(1), Lawrence Associates, Inc. (s. 39-103).

Kahneman, D. (2003). "Objective Happiness". In: Kahneman, D.; Diener, E.; Schwarz, N. (eds.), *WellBeing: Foundations of Hedonic Psychology*. Russell Sage Foundation. (s. 3-25).

Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Penguin UK. (s. 377-398).

Klastrup, L. (2016). *Sociale netværksmedier*. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 41-60 + 84-119).

Kolko, J. (2011). *Exposing the magic of design: A practitioner's guide to the methods and theory of synthesis*. New York: Oxford University Press. (s. 64-85).

Kvale, S. (1994). *InterView. En introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. København: Hans Reitzels Forlag. (s. 31-49).

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Interview: Introduktion til et håndværk*. København: Hans Reitzels Forlag. (s. 39-57 + 134-161 + 183-206).

Laustsen, C. & Larsen, L. (2016): *Sociologisk teori. En grundbog*. København: Akademisk Forlag. (s. 9-30 + 91-112 + 297-325).

Pedersen, G. & Koumaditis, K. (2020). *Virtual Reality (VR) in the Computer Supported Cooperative Work (CSCW) Domain: A Mapping and a Pre-study on Functionality and Immersion: HCII 2020, LNCS 12191*. New York: Springer. (s. 136-153).

Pine, J. & Gilmore, J. (1999). *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press. (s. 81-87).

Pine, J. & Gilmore J. (1998). *Welcome to the Experience Economy*. Boston: Harvard Business Review. (s. 97-106).

Plattner, H., Meinel C., & Leifer, L. (2011). *Design Thinking. Understand - Improve - Apply*. New York: Springer. (s. 3-45).

Prieur, A. (2009). "Pierre Bourdieu – Sociologi som kampsport" I *50 samfundstænkere*. København: Gyldendal. (s. 571-579).

Putnam, R. (1995). *Bowling Alone: American's Declining Social Capital. Journal of Democracy*, 6 (1). (s. 65-78).

Rasborg, K., Fuglsang, L., & Olsen P. (2014). Socialkonstruktivisme i klassisk og moderne sociologi I: *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne*. Frederiksberg: Samfundslitteratur. (s. 289-325 + 403-438).

Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000a). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Contemporary Educational Psychology*, vol 25. (s. 54-67).

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). *Self-determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-being. American psychologist*, 55(1). (s. 68-78).

Sanders, L. (2008). *An Evolving Map of Design Practice and Design Research. Interactions*, (15)6. (s. 13-17).

Spradley, J. (1980). *Participant Observation*. Boston: Wadsworth Cengage Learning. (s. 38-100).

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, California: Museum 2.0. (s. 33-78 + 85-172).

Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2010). *Kvalitative Metoder. En Grundbog*. København: Hans Reitzels Forlag. (s. 509-517).

8. Bilag

Bilag 1: CC Visionsplan 2023 (2 sider).

Bilag 2: Min egen praktikrapport 2020. Copenhagen Contemporary (26 sider).

Bilag 3: CC Fællesskaber - oversigt over fællesskabsprojekterne (9 sider).

Bilag 4: Feltnoter. Observation af Torsdagsklubben (3 sider).

Bilag 5: Feltnoter. Observation af Kunstdemokraterne (3 sider).

Bilag 6: Interviewguide (2 sider).

Bilag 7: Transskription af interview med CCs formidlingschef Annette Skov (12 sider).

Bilag 8: Min egen eksamensopgave i forskningsmetodologi om CC Fællesskaber (10 sider).

Bilag 9: Godkendelse af litteraturgrundlag (5 sider).