

Forside

Speciale 2023

Semester:	4. semester - Speciale
Anslag:	181.643
Titel:	Fællesskabets betydning for udvikling af sociale kompetencer <i>The importance of the community of the development of social skills</i>
Dato:	01.06.2023
Vejleder:	Andreas Møller Jørgensen

Navn:	Ida-Marie Villadsen		
Studienr.	20176102	Studentmail:	Ivilla17@student.aau.dk
Navn:	Kaspar Friis Nielsen		
Studienr.	20123946	Studentmail:	Kfni12@student.aau.dk
Navn:	Malthe Viuf Faaborg		
Studienr.	20173004	Studentmail:	Mfaabo17@student.aau.dk



Indholdsfortegnelse

Abstract.....	3
Problemfelt.....	4
Problemformulering	7
Beskrivelse af informanter	7
Beskrivelse af case.....	9
Forskningsdesign	12
<i>Kvalitativ metode – Interview</i>	15
Kvalitativ metode – deltager observation.....	16
Validitet af kvalitativ metode.....	17
<i>Videnskabsteori</i>	18
Socialkonstruktivisme.....	18
<i>Etiske overvejelser</i>	20
Overvejelser i forhold til Malthes relation til brugerne.....	20
Overvejelser i forhold til Malthes relation til fagpersonalet.....	21
Teoriafsnit.....	22
<i>David McMillan og David Chavis - Sense of Community</i>	22
<i>Jean Lave og Etienne Wenger - Situeret Læring</i>	26
<i>Albert Bandura – Social Indlæring</i>	29
Analysestrategi.....	32
Analyse i forhold til Sense of Community.....	34
<i>Medlemskab</i>	34
<i>Indflydelse</i>	40
<i>Integration og opfyldelse af behov</i>	43
<i>Delt følelsesmæssig forbindelse</i>	47
Analyse i forhold til Situeret Læring	50
<i>Mesterlæreprincippet</i>	50
<i>Perifer legitim deltagelse og fuld deltagelse</i>	51
<i>Adgang</i>	54



Analyse i forhold til Social Indlæring	55
<i>Modelindlæring</i>	56
<i>Mestrende selvtillid</i>	59
Diskussion	62
<i>Aktiv deltagelse gennem fælles tredje</i>	62
<i>Mangfoldighed og konformitet i Reboot</i>	64
<i>Refleksionsevne og inddragelse</i>	70
Konklusion	72
Perspektivering	74
Litteraturliste	76



Abstract

This following paper aims to get a deeper understanding of community development through gaming in the social work which primarily focuses on people with ASD (Autism spectrum disorder). The paper focuses on the social welfare service “Reboot”, which is a leisure offer that focuses on helping socially vulnerable, primarily including people with ASD. Regarding the investigation of the subject various methods have been used. These methods include interviews of the semi structured format and an observational study. One of the authors works at Reboot, which has been a driving force to getting in contact with the users and personnel of Reboot, which also has been reflected upon, how it affects the investigating. Though it has been deemed detrimental to accomplishing the interviews with the users, in relation to their diagnosis. These interviews have been aimed towards getting an understanding of how the users of Reboot, but also the personnel described Reboot in relation to a community. Moreover, also the description of potential progress within the users' social skills. There has also been an observational study used to further investigate Reboot regarding community development, in which one of the authors participated in. In the investigation there has been used various theories to interpret the descriptions of both the users and personnel of Reboot. The theories used are as follows: Sense of Community, which is used to interpret how Reboot as a community is described, Situated Learning, which is used to interpret how the users learn through peripherally participating in the social aspect of Reboot. Lastly there is the theory: Self-Efficacy, which is used to interpret how the users of Reboot learn by experiences in relation to develop self-esteem. The discoveries of the analysis showed that the users of Reboot described the community as having boundaries for acceptance into the community. Boundaries which included age, appropriate behavior, and an interest in gaming. It also showed that the community fulfills a social need of the users, which to some extent has been formerly self-described socially isolated. Regarding the theory of Situated Learning it was discovered that the personnel describe that the users even when peripherally participating is learning through the other users, which might lead them to be fully participating in the future. Lastly regarding Self-Efficacy it was discovered that the personnel describe that the users use other users and the personnel as role models to develop the intended behavior in context to Reboot.



Problemfelt

Computeren, som vi kender den, og særligt internettets frembrusende popularitet i 1990'erne blev grundlaget for nye måder at kommunikere og have sociale fællesskaber på. Internettets popularitet var eksplosiv i 1990'erne og på blot 15 år havde internettet fundet indtog i mere end 4 ud af 5 af danskernes hjem (Videnskab, 12.02.23). Internettet bidrog til en udvikling af den sociale interaktion og de sociale fællesskaber der var, og gør det fortsat den dag i dag. Det var ikke længere en nødvendighed at være sammen fysisk for at kommunikere eller føle sammenhold og fællesskab, nu var det blot et spørgsmål om internettets tilgængelighed i hjemmet. I dag har størstedelen af befolkningen en mobiltelefon som kan gå på internettet, hvilket betyder at tilgængeligheden aldrig har været større end nu. Alle, som ejer en smartphone har i dag muligheden for at være tilgængelige i alle døgnets 24 timer (VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, s. 6). Det betyder også, at børn, unge og voksne har mulighed for at leve et socialt liv på de forskellige platforme der er tilgængelige og kan hentes ned på deres smartphones. Netop tilgængeligheden betyder dog også: ” [...] *at det for de fleste ikke længere er muligt eller meningsfyldt at skelne mellem, hvornår man er online eller offline, og hvornår man befinder sig i det digitale eller det virkelige liv.*” (VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, s. 6). I en undersøgelse af Epinion fra 2018 ses det blandt andet, at 24 % af piger i 20-25-års alderen bruger mere end 4 timer om dagen på sociale medier, hvor 22 % af drenge i 20-25-års alderen bruger mere end 4 timer om dagen på sociale medier (VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, s. 21). Internettet og særligt de sociale platforme, der findes i forbindelse hermed, skaber nye grundlag for hvordan vi er sammen med de mennesker der er omkring os. De medvirker blandt andet til, at vi nærmest uanset hvor vi befinder os og hvor langt væk fra hinanden vi er, så vil det være muligt at kommunikere med hinanden. Man er dermed aldrig mere end et ”klik” eller et ”touch” væk fra sit sociale liv. Det har også den betydning, at det for nogle medvirker til, at man kan: ” [...] *trække sig tilbage fra det fysiske sociale liv og i højere grad leve et digitalt liv med mere eller mindre social kontakt.*” (VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, s. 78). Det digitale liv kan være tiltrækkende for mennesker, som til dagligt har vanskeligheder ved det fysiske sociale liv. Relationerne og det sociale fællesskab er ikke så ligetil for et individ med autismspektrumsforstyrrelse (ASF). Dette kan både skyldes, at de ikke har behovet for



social interaktion, eller også kan selve forventningen til sociale relationer skabe stress hos individet. Stress kan opstå idet individet med ASF kan blive skubbet ud i situationer, som de ikke er klar til (Berger et al., 2019, s. 8). Da autisme er en spektrumsforstyrrelse, dækker betegnelsen over en bred vifte af forskellige udfordringer og variationer heraf. Det er derfor vigtigt at de professionelle har et godt indblik i den individuelle borgers specifikke problematikker for at kunne understøtte det relationelle arbejde, særligt hvis eventuelle stress situationer skal undgås (Berger et al., 2019, s. 7). Det at have ASF betyder endvidere, at individet i generelle træk, sammenlignet med den neurotypiske befolkning, kan have vanskeligere ved at leve et selvstændigt liv og være i samt have sociale relationer (Berger et al., 2019, s. 3). ASF-diagnosen er et spektrum af den årsag, at der kan være mange symptomer forbundet med diagnosen, som kan være forskellige fra person til person. Hertil også i forhold til hvor fremtrædende disse er. Et par eksempler på symptomer er: Forringet social interaktion, repetitiv adfærd mm. (Attwood, 2008, s. 50). Hvis et individ med ASF flere gange har udfordringer i forbindelse med sociale relationer og oplever det som noget negativt, vil mange begynde at vælge det fra (Berger et al., 2019, s. 4). Dette er ikke det samme som at individet ikke vil have venskaber, men betyder i stedet, at individet har opgivet det som en mulighed på baggrund af tidligere negative oplevelser (Ibid.). Dette kan blandt andet medføre en følelse af ensomhed og kan føre til social isolation. Oplevelsen af ensomhed og det at være socialt isoleret er en subjektiv følelse. Det kan være vanskeligt at skelne i mellem hvorvidt det er individet med ASF, som føler sig ensom eller socialt isoleret eller hvorvidt det er netværkets eller den professionelle vurdering af individets situation (Berger et al., 2019, s.4). Det fremgår i forskning på området, at en højere evne til at tilpasse sig kognitivt, fremmer den sociale deltagelse for individer med ASF (Berger et al., 2019, s. 8).

Iblandt forskere observeres det ofte at borgere med ASF vil have en stærk tiltrækning mod gaming (Mazurek et al., 2015, s. 123). En række forskere fra University of Missouri undersøgte personer med ASF's eget perspektiv på gaming. Computerspil er typisk rammesat, så spilleren ikke selv behøver at forestille sig hvordan scenarier udspiller sig. Der er typisk en direkte reaktion på enhver handling, hvilket også er med til at gøre spillene relativt forudsigelige (Ibid.). De typiske design af computerspil er på denne måde meget "autismevenlige", fordi det appellerer til en bogstavelig eller konkret tankegang, som typisk er associeret med ASF (Hobson, 2012, s. 7 & 11). Hvordan har dette så relation til ASF, ensomhed og selvisolation? En anden



undersøgelse af online-gaming og ASF viste, at mennesker med ASF ofte opleves at have færre venner og mindre oplevet tæthed i deres venskaber. Det viste sig dog, at dem som deltager i online-gaming, kontra dem der ikke gør, opleves at have flere venner (Sundberg, 2018, s. 109). Dette kan have noget at gøre med, at online-gaming er med til at muliggøre socialisering i et skærmet miljø. Mennesker med ASF kan nemt trække sig, hvis det sociale aspekt af online-gaming bliver for meget. Det kan give de mennesker, som har isoleret sig i eget hjem, mulighed for at have social interaktion på deres egen måde – i et trygt miljø.

Forskerne fra University of Missouri fandt ud af, at der er mange forskellige årsager til, at de adspurgte mennesker med ASF spillede computerspil, eksempelvis grundet: stressnedsættelse, indlevelse, udfordringer og sociale aspekter (Mazurek et al., 2015, s. 124-125). Meget interessant var fundet af, at de adspurgte fremhævede det sociale aspekt af gaming, som værende positivt, på trods af at diagnosen beskriver, at personen har komplikationer i forhold til sociale kompetencer. Det bliver ikke undersøgt dybere hvad der gør, at de adspurgte nævner det sociale aspekt. Det kan tiltænkes, at det fælles tredje igennem spillet kan have en effekt på hvorvidt det sociale aspekt kan opleves som positivt. Spillet og dets strukturer er med til at muliggøre socialisering, imellem spillerne, i forhold til det konkrete i spillet. Dette kan eksempelvis være: Bestemte karakterer, scenarier mm. Derudover skal spillerne ikke forholde sig til hinanden udover hver deres karakter, som er låst til et fastsat sæt af handlemuligheder, hvilket skaber større forudsigelighed, i modsætning til ansigt-til-ansigts kommunikation. Derudover nævnte en af de adspurgte i undersøgelsen: *“had a friend over [he] could actually have fun with”* (Ibid, s. 125). Computerspillene er dermed med til at give mulighed for at opleve en positiv social relation igennem det fælles tredje. Det tyder på at computerspil og gaming kan have en fællesskabsformende mekanisme, hvori der kan være mulighed for udvikling af sociale kompetencer (Chik, 2014, s. 88).

Brugen af det fælles tredje til udvikling af sociale kompetencer og fællesskaber tyder på at have en positiv effekt på målgruppen personer med ASF. Af denne grund er der opstået en undring om hvorvidt gaming og det fællesskab, som gaming kan skabe, kan bruges til at udvikle sociale kompetencer hos brugerne. Der ses ikke mange tilbud som har fokus på denne målgruppes udvikling af sociale kompetencer med udgangspunkt i borgerens egne interesser. En af skribenterne (Malthe) til denne undersøgelse arbejder ved et tilbud i Aalborg Kommune som netop



fokuserer på udvikling og inklusion, med fokus på borgerens interesser, og har skabt nogle nye sociale rammer herfor. Reboot er et uvisiteret tilbud hvor borgere med ASF eller andre diagnoser kan komme og være sammen med andre, som også synes gaming er interessant. Det er et tilbud, hvor borgeren kommer af egen lyst og ikke fordi der er nedsat nogle SMART-mål som skal opnås igennem en specifik indsats. Reboot giver mulighed for, at borgere som oplever at have det svært med sociale relationer og sociale fællesskaber, kan komme og øve deres færdigheder indenfor netop dette aspekt. Der er ikke fastsatte krav og regler om hvor mange gange man skal deltage eller hvordan man skal deltage, så længe det er computerspillet der er i fokus. Det handler blot om at være med i et fællesskab i det omfang, som opleves meningsfuldt for den enkelte. Reboot har været med til at udvikle nogle nye sociale rammer i det sociale arbejdes praksis. Nogle rammer som er tilpasset borgeren og deres problemstillinger. I Reboot giver gaming og computerspillene muligheden for at være fysisk sociale sammen samtidigt med at det giver mulighed for at lukke sig ind i spillets univers og skærme sig fra det fysiske sociale liv.

Problemformulering

Vi vil gerne undersøge hvordan man kan fortolke Reboot som fællesskabsskabende samt hvordan Reboot kan bidrage til udvikling af sociale kompetencer hos dets brugere. Særligt i forhold til, hvordan man gennem et fælles tredje, som gaming, kan udvikle sociale kompetencer. I denne undersøgelse er der særligt fokus på borgere med ASF, da dette er Reboots primære brugergruppe. Det ønskes at undersøge, hvordan man i et tilbud som Reboot, har skabt et fællesskab for en målgruppe som har særligt vanskeligt ved det sociale samspil og de sociale spilleregler. Undersøgelsen ønsker derfor at svare på følgende problemformulering:

- *Hvordan kan man forstå Reboot, som bidragende til udvikling af fællesskab blandt dets brugere og derigennem udvikling af brugernes sociale kompetencer?*

Beskrivelse af informanter

Målgruppen for Reboot er primært bestående af borgere, som er diagnosticeret med en ASF-diagnose, men eftersom at tilbuddet er uvisiteret, og der derved ikke er bestilt en bestemt ydelse



i relation til tilbuddet, så er dette ikke fast. Det er dog et krav at de deltagende er over 18 år, hvilket har været et krav fra brugerne selv. Derudover blev det også diskuteret i arbejdsgruppen, som oprettede Reboot, problematikken i at blande børn og voksne. Hertil et ønske om, at brugerne skal være så selvhjulpne som muligt, med så lidt afhængighed af pædagogisk personale som muligt. Som sagt er størstedelen af brugerne i Reboot diagnosticeret med ASF i forskellige grader. Det vides dog ikke med sikkerhed i hvor høj eller lav grad brugerne er påvirket af diagnosen, eftersom tilbuddet ikke er i besiddelse af dokumentationer eller beskrivelser af de brugere som deltager. Af denne årsag vides det derved heller ikke hvorvidt den enkelte bruger er komorbid diagnosticeret, hvilket forudsætter at brugeren er diagnosticeret med en eller flere "lidelser" foruden eksempelvis ASF (Bridley & Daffin Jr., 2018, s. 23). Der er dog enkelte tilfælde hvor det pædagogiske fagpersonale enten har eller arbejder med brugerne udenfor Reboot. Eksempelvis i form af pædagogisk arbejde under Servicelovens §§ 85, som er socialpædagogisk bistand eller § 107, som er midlertidigt botilbud. I disse tilfælde har det pædagogiske fagpersonale kendskab til brugerens diagnoser, men ellers ikke. ASF-diagnosen er en gennemgribende udviklingsforstyrrelse. Her er tale om en lidelse, som indbefatter forstyrrelser i forbindelse med socialt samspil, kommunikation samt begrænset og repetitive former for interesser og aktiviteter (WHO – World Health Collaborating Centre for Research and Training in Mental Health, 2012, s. 163). Derudover viser studier også en stærk sammenhæng mellem mennesker med ASF og repetitiv eller mindre fleksibel tankegang og adfærd samt i forestillingen om ny adfærd (D' Cruz et. al., 2013, s. 158). Eftersom at Autismespektrumsforstyrrelse er et spektrum henvises der til, at der ikke udelukkende er én autismediagnose. Vi ønsker ikke at undersøge hvorvidt konstruktionerne af fællesskabet vil differentiere alt efter hvor på autismespektrummet brugeren befinder sig. Variationen i ASF-diagnosen nævnes blot her for at gøre læseren opmærksom på diversiteten ved diagnosen.

Foruden brugerne er det pædagogiske fagpersonale også blevet interviewet. I personalegruppen tilknyttet Reboot, er der tre mænd i slut 20'erne til start 30'erne. Det er dog kun to af personalet som interviewes, eftersom den tredje er en del af denne projektgruppe, som ønsker at undersøge Reboot. Begge de adspurgte har foruden Reboot en interesse for gaming, derudover er de begge uddannede pædagoger, med speciale i social- og specialområdet og i skole- og fritidsområdet. Man kan her diskutere hvorvidt deres syn på gaming, som fællesskabsskabende og bidragende til social udvikling kan være farvet af deres egne interesser i gaming. Dette bliver ikke



et centralt punkt i analysen, men det er selvfølgelig noget vi forholder os til i analysen af de semistrukturerede interviews med personalet. Den ene har været med fra begyndelsen af Reboot, hvortil den anden er kommet til indenfor det seneste år. Denne differentiering af hvor længe de har været ansat kan give besvarelser der ikke nødvendigvis er ens. Mange af brugerne, som benytter tilbuddet har været med fra begyndelsen, hvilket medvirker, at pædagogen, som først er blevet ansat indenfor det seneste år, ikke har haft muligheden for at opleve brugerne, da de begyndte i Reboot. Vi har også in mente at fagpersonalet formentlig vil være farvet i deres besvarelser i forbindelse med de semistrukturerede interviews, eftersom der indirekte tales om relevansen af deres arbejde. Derudover tages det også in mente at fagpersonalets kollega er en del af projektgruppen, som undersøger Reboot, hvilket også kan have betydning for deres besvarelser. Disse refleksioner vil blive uddybet i både analyse- og diskussionsafsnittet.

Beskrivelse af case

Reboot er et uvisiteret tilbud, der primært henvender sig til voksne borgere som er diagnosticeret med ASF-diagnosen, og andre socialt udsatte voksne. Reboot tager udgangspunkt i gaming som fælles tredje blandt de deltagende. Reboot giver borgerne med interesse for gaming mulighed for at indgå i et fællesskab med andre. For at understøtte socialiseringsprocessen er der tilknyttet pædagogisk personale, som hjælper når det er nødvendigt eksempelvis ved: Igangsættelse af fællesaktiviteter, facilitering af rammen for Reboot osv. Udgangspunktet er dog, at brugerne af tilbuddet skal være så selvhjulpne som muligt, så personalet primært fungerer som facilitatorer for tilbuddet. Fagpersonalet yder støtte i tilfælde hvor det findes nødvendigt.

Reboot åbnede for første gang i august 2021, men etableringen af Reboot som tilbud har været undervejs siden december 2020. Årsagen til at Reboot blev iværksat var for at forebygge og afhjælpe ensomhedsproblematikker blandt udsatte unge voksne. Hertil var det primære fokus unge voksne med en ASF-diagnose. Der blev oprettet en arbejdsgruppe bestående af et netværk af flere forskellige aktører, som enten havde forbindelse til målgruppen eller "fritidslivet" ¹.

¹ Arbejdsgruppen bestod bla. Af en udviklingskonsulent ved Aalborg kommunes tidligere ældre handicap forvaltning, nuværende job og velfærdsforvaltning, e-sports-konsulent fra DGI, Koordinator fra "bevæg dig for livet", Koordinator fra Aalborg AKTIV,



Malthe var også en del af denne arbejdsgruppe, og arbejder fortsat i Reboot. Arbejdsgruppen fik etableret et samarbejde med et lokalt fritidscenter i Aalborg Kommune, som havde et “gaming-lokale” bestående af 10 stationære computere, som er sat på to rækker af fem, så man kan sidde ved siden af hinanden og spille. Derudover er der også tre PlayStations tilgængelige i lokalet. Efter at rammen for tilbuddet var blevet etableret i form af tilgængelige lokaler, så blev borgere fra de forskellige tilbud inddraget i processen. Der blev opsat nogle Microsoft teams sessioner hvor borgerne blev tilbudt at deltage således at de kunne være medbestemende til hvilket tilbud Reboot egentligt skulle blive til. Årsagen til at disse sessioner foregik online over teams var blandt andet grundet Covid-19 pandemien, som satte nogle rammer for hvor mange og hvordan man måtte mødes, hvilket kunne være en barriere for en del af borgernes deltagelse. Derudover var ASF-diagnosen også in mente i forbindelse med onlinesessionerne. Dette gav blandt andet borgerne muligheden for at være med til sessionerne i kendte omgivelser, og med mulighed for at trække sig til egen bolig, hvis borgeren havde behov for dette. Borgerne blev enige om, at tilbuddet ikke skulle have et E-sportsfokus, hvor der stilles større krav til den enkeltes deltagelse. Borgerne ønskede i højere grad, at tilbuddet skulle være et “fristed” hvor man kunne spille hvad man ønskede. Derudover satte borgerne også krav til, at de øvrige brugere skulle være over 18 år, da konsensus mellem brugerne var, at man i så fald nemmere kunne relatere sig til hinanden. Yderligere også for at undgå adfærd, som ikke var for barnlig, da borgerne ikke satte sig i forbindelse med barnlig adfærd. Alle borgerne, som har været med til at etablere Reboot i denne opstartsfasen, har alle været over 18 år.

Lavpraktisk figurerer Reboot sig hver onsdag i tidsrummet kl: 17.00-21.00, hvor den første time består i at brugerne og fagpersonalet spiser sammen. Maden der serveres, kommer fra en dagsbeskæftigelse i Aalborg Kommune, og der tages ikke imod betaling for maden. Under maden spørger det pædagogiske personale typisk ind til, hvad brugerne spiller for tiden samt hvad de har lyst til at spille den pågældende aften. Kl: 18.00 åbnes der op for computerrummet, hvori resten af aftenen primært foregår. Ofte vil størstedelen af brugerne spille Co-op eller multiplayer-spil, da de netop har et ønske om at spille sammen med andre. Det vil typisk være

Afdelingsledere fra de social/specialpædagogisk tilbud i Aalborg kommune, Botilbud “Viften som nu hedder Studievej 7, Voksenbøgen og Team-A, samt pædagogisk ansatte ved de følgende social/specialpædagogiske tilbud.



League of Legends (LoL), som er et “Moba-spil”² hvor man spiller i hold af maksimalt fem personer per hold. Typisk prøver brugerne at fylde et helt hold ud, og hvis det ikke kan lade sig gøre, så fylder det pædagogiske personale resten af holdet ud. Der er også enkelte af brugerne, som foretrækker at spille selv. Dette enten fordi de ønsker at spille singleplayer spil, spiller andre spil end de andre eller blot ønsker at spille selv, men gerne vil være fysisk til stede omkring andre. Der har været enkelte tilfælde hvor den gratis mad har været motivationsfaktoren for at deltage i Reboot, og hvor hverken det sociale eller computerspilsdelen har været af interesse. I disse tilfælde har fagpersonalet taget en snak med de pågældende brugere, om hvorvidt Reboot giver mening for dem. Fagpersonalet har i samme omgang henvist til andre tilbud i Aalborg Kommune, som de har tiltænkt ville give mere mening for den ikke computerspilsinteresserede bruger. Computerrummet er ikke tilgængeligt før kl: 18.00, hvilket skyldes at lokalerne, som benyttes i forbindelse med Reboot er et fritidscenter i Aalborg Kommune, hvortil Reboot låner lokalerne i den sidste time af fritidscenterets åbningstid og derefter til kl: 21.00. For ikke at blande brugerne af fritidscenteret, som er børn og unge, med brugerne af Reboot, så starter Reboot i fritidscenterets eksterne lokaler. Det er tidligere nævnt, at brugerne ikke betaler for maden der serveres inden computerrummet er ledigt. Dette gøres for at brugerbetaling ikke skal være en barriere for brugerne, som typisk vil se dette som en stor forhindring. Det tiltænkes at et eksempel kunne være: *“Hvis man skal betale, så blev jeg hellere hjemme”*. Ligeledes er der taget det hensyn, at brugerne af Reboot typisk har en lav indkomst idet flere modtager offentlig forsørgelse, og af denne grund påtænkes der ikke brugerbetaling. Derudover giver måltidet og ventetiden op til måltidet mulighed for socialisering blandt brugerne.

Hver søndag bliver der sendt en tilmelding ud på Reboots discord-server, som brugerne motiveres til at være en del af. Discord-serveren fungerer som et forum for brugerne af Reboot, men er også et sted hvor fagpersonalet kan give brugerne informationer. Disse informationer kan eksempelvis være omkring hvad der skal ske den pågældende gang der er Reboot eller hvad der er på menuen. Samtidig med denne information er der en tilmeldingsfunktion, som har flere

² Moba-spil eller Multiplayer Online Battle Arena er en undergenre til spilgenren RTS (Real Time Strategy). Moba-spil kendetegnes ved at spillerne hver kontrollerer en karakter i en bane, hvor målet er at kæmpe sig vej til modstanderens base og ødelægge denne. (Mora-Cantalops, & Sicilia, M.-Á. 2018, s.128).



funktioner, dels at fagpersonalet er opmærksomme på hvor mange der kommer, hvilket understøtter planlægning i forhold til mad mm. Derudover giver det også brugerne mulighed for at danne overblik over hvor mange og hvem der ellers deltager den pågældende aften.

Forskningsdesign

Følgende afsnit omhandler undersøgelsens forskningsdesign. Herunder overvejelser om brug af kvalitativ metode i undersøgelsen og validiteten heraf, videnskabsteoretiske overvejelser og tilgang, analysestrategiske overvejelser i udformningen af undersøgelsen, samt de etiske overvejelser der er gjort i forbindelse hermed.

I den følgende undersøgelse har vi valgt at benytte en kvalitativ vinkel for at undersøge problemformuleringen: *”Hvordan kan man forstå Reboot, som bidragende til udvikling af fællesskab blandt dets brugere og derigennem udvikling af brugernes sociale kompetencer?”*. Undersøgelsen vil bære præg af socialkonstruktivistisk epistemologi, som uddybes i det videnskabsteoretiske afsnit. Kort beskrevet tages der udgangspunkt i, at måden hvorpå vi finder ny viden, er igennem informanternes beskrivelser af fænomenet, da vi forstår dette som en social konstruktion (Rasborg, 2018, s. 407). Dette undersøges igennem beskrivelser fra de semistrukturerede interviews med brugerne af Reboot og fagpersonalet samt observationsstudie. På denne måde forsøger vi at finde frem til både den beskrivelse og forståelse, som fagpersonalet konstruerer, men også den som brugerne konstruerer omhandlende Reboot. Resultaterne heraf vil benyttes med henblik på fortolkning i forhold til de teoretiske perspektiver, der tager udgangspunkt i sociale indlæringsteorier samt teori om fællesskabsdannelse, som senere yderligere vil blive præsenteret. Vi har valgt at benytte os af casestudiet, i forhold til undersøgelsens design, da vi ønsker at få en isoleret indsigt i fænomenet *”Reboot og derigennem gaming som fællesskab skabende og udviklende i forhold til sociale kompetencer blandt brugerne”*. Vi vælger at forstå casestudiet ud fra dette citat af Yin: *“A case study is an empirical inquiry that investigates a contemporary phenomenon (the ‘case’)”* (Yin, 2014, s. 16). Hertil skal casestudiet forstås, som en måde hvorpå vi afgrænser genstandsfeltet, så vi undersøger Reboot og gaming i relation til fællesskab og udvikling af sociale kompetencer (Frederiksen, 2018, s.



100). Designet vil tage udgangspunkt i et tværsnitsdesign, så genstandsfeltet afgrænses yderligere til et øjebliksbillede af informanternes opfattelse af Reboot (Ibid, s. 84) (De Vaus, 2001, s. 170-171). Igennem de semistrukturerede interviews forsøges der at indfange både brugernes, men også fagpersonalets konstruktion af fænomenet. Casen kan betragtes i tæt relation til problemformuleringen, og kommer derfor til at være omdrejningspunktet for hvordan vi prøver at undersøge og forstå fænomenet. Casen som vi ønsker at undersøge kan derfor også forstås som værende: ”*Hvordan kan man forstå konstruktionen af fællesskabet i Reboot, og hvordan dette kan fortolkes som fremmede for sociale kompetencer hos brugerne ud fra brugernes og fagpersonalets beskrivelser*”. Herigennem forsøger vi at indfange to perspektiver på fænomenet, som blandt andet relaterer sig til, hvordan brugerne af Reboot konstruerer fællesskabet i Reboot. I udformningen af denne del af undersøgelsen har vi in mente, at det kan være besværligt for brugerne selv at beskrive deres udvikling af sociale kompetencer, fordi det er en abstrakt øvelse, som kan volde reflektoriske problemer for både neurotypikere og neurodivergente mennesker. Årsagen til deltagelsen i Reboot kan variere, og derfor er det heller ikke sikkert hvorvidt brugerne går ind til tilbuddet med en målsætning om at forbedre deres sociale kompetencer eller ej. De deltager i det uvisiterede tilbuddet uden indgriben eksternt af myndighed, hvilket gør at der heller ikke er et direkte indsatsmål om, at de skal forbedre deres sociale kompetencer i forbindelse med Reboot. Det vides dog ikke hvorvidt deres sagsbehandler har opstillet et mål for brugeren om, at de skal deltage i sociale arrangementer, fordi de skal udvikle deres sociale kompetencer, og Reboot deraf er kommet i betragtning. Dette perspektiv er ikke en del af undersøgelsen, men uddybes her for at illustrere nogle af de overvejelser der ligger bag forskningsdesignet. På samme måde, som overvejelserne ved brugernes perspektiv, så har der indgået en del overvejelser, i forhold til fagpersonalets deltagelse og besvarelser. Det har været med i overvejelserne, hvorvidt fagpersonalets besvarelser har været påvirket af deres relation til en af skribenterne i denne undersøgelse. Det kan ikke udelukkes, hvorvidt deres besvarelser kunne have været anderledes, hvis deres kollega ikke havde været en del af denne undersøgelsesgruppe. Derudover overvejelser om, i hvor høj grad deres besvarelser kan være påvirket af deres forhold til deres arbejde. Hertil tiltænkes det, at fagpersonalet kan være farvet af deres erhvervsmæssige tilknytning og loyalitet til organisationerne bag. Derfor er det in mente at undersøgelsen kan være påvirket af en vis mængde subjektivitet i forhold til de informationer, som informanterne leverer i forbindelse med de semistrukturerede interviews. Dette anses ikke



som problematisk, eftersom vi forsøger at indfange hvordan fænomenet omkring fællesskabet i Reboot, blandt fagpersonalet konstrueres. Hvilket kommer sig af undersøgelsens epistemologi, der er social konstruktivistisk, og som vil senere blive uddybet i det videnskabsteoretiske afsnit.

Yderligere til forskningsdesignet kan det tilføjes at undersøgelsen hovedsageligt har været præget af en abduktiv tilgang i forhold til udarbejdelsen af undersøgelsen. Forinden empiriindsamlingen har der været overvejelser af forskellige teoretiske retninger, men disse har ikke været styrende for empiriindsamlingen. Det har i højere grad båret præg af empirien, i forhold til en endelig beslutning i forbindelse med teoretisk retning for undersøgelsen. Det er heri, hvor vi forstår designet af undersøgelsen, som været præget af en abduktiv tilgang til at undersøge problemformuleringen. Forstået, som en veksling imellem teoretisk grundlag og empiriske betragtning, hvilket kan give mulighed for nye måder at anskue teorien på (Olesen & Monrad, 2018, s. 19). Man kan se det som en kombination af den induktive og deduktive tilgang, men ikke fuldstændig nogen af delene. Vi har gået forholdsvis eksplorativt ind i empiriindsamlingen. Dog er udarbejdelsen af interviewguiden påvirket af den baggrund vi har, hvilket forudsætter noget forudindtaget af hvad vi regner med at få af besvarelser fra informanterne. Malthes deltagelse i denne del er selvfølgelig også med til at påvirke udviklingen af interviewguiden, da hans erfaringer og refleksioner i Reboot ikke kan udelukkes at have påvirket Malthes bidrag til udformningen af interviewguiden. Det kunne eksempelvis være i forhold til brugen af specifikke vendinger, som kan have en flertydig fortolkning i forbindelse med brugerne. Dette kan være problematisk da et karakteristikum ved målgruppen er, at de typisk vil være meget konkret tænkende, og der derfor kunne opstå misforståelser af betydningen af et spørgsmål, som har flertydig betydning (Attwood, 2008, s. 141). Brugen af teorien kommer hovedsageligt til at være fortolkende. Dette skal forstås ud fra førnævnte beskrivelse om forholdsvis eksplorativ tilgang.

Som nævnt i ovenstående afsnit, laves der en analyse med afsæt i de førnævnte cases, som fokuserer på henholdsvis et bruger- og fagpersonaleperspektiv (Olesen, 2018, s. 154). De konstruerede beskrivelser og forståelser, som er fundet i empiriindsamlingen, vil blive fortolket på i forhold til de teoretiske perspektiver af henholdsvis Albert Bandura, om ”Mestrende selvtillid”, David W. McMillan og David M. Chavis, om ”Sense of Community” samt Jean Lave og



Etienne Wenger om “Situert Læring”. Fortolkningerne af disse konstruerede forståelser bliver måden hvorpå vi forsøger at belyse, hvordan fællesskabet i Reboot kan forstås samt hvordan fællesskabet kan forstås som udviklende af sociale kompetencer hos borgere med ASF.

Kvalitativ metode – Interview

For at arbejde mod en besvarelse af vores ovenstående problemformulering, har vi valgt at tage udgangspunkt i interviews som kvalitativ metode til vores empiriindsamling. Disse interviews giver os mulighed for at belyse både brugernes og fagpersonalets egne oplevelser, holdninger og meninger (Brinkmann & Tanggaard, 2020 s. 35). Dette gøres med henblik på at fortolke i forhold til fællesskabsdannelse og udvikling af sociale kompetencer igennem Reboot. Vi er interesserede i, hvordan brugerne af tilbuddet konstruerer Reboot som katalysator for socialt samvær. Vi er ligeledes interesserede i fagpersonalets konstruktion af Reboot i forbindelse med fællesskabsdannelse blandt brugerne. Hertil også hvordan fagpersonalet konstruerer fællesskabet som udviklende for sociale kompetencer hos brugerne. Vi har derfor valgt at afholde interviews med henholdsvis nogle af fagpersonalet og brugere af tilbuddet, for på den måde at belyse både brugernes oplevelse og holdninger til tilbuddet. Derudover belyser vi også fagpersonalets konstruktioner af Reboot, som fællesskab og som bidragende til udviklingen af sociale kompetencer blandt brugerne. Vi tager i vores interviews udgangspunkt i den semi-struktureret tilgang, der tillader intervieweren, at afsøge nye retninger, der kan åbne sig under interviewet (Engen et al., 2022, s. 152). Denne interviewform er også fordelagtig, når vi er nysgerrige på brugernes opfattelse af tilbuddet i relation til fællesskabsdannelse (Ibid.). Vi har valgt at lade Malthe interviewe brugerne, da vi har ønsket at få flest muligt til at deltage og det tåntænkes at Malthes forudgående relation til brugerne medvirker hertil. Ligeledes kan Malthes baggrund og erfaring med brugerne give nogle hensigtsmæssige overvejelser baseret på teori på ASF-området. Overvejelser i forhold til dette valg uddybes i det senere afsnit omkring validitet og etiske overvejelser. I relation til det semistruktureret interview og dets form, så kommer dette til udtryk gennem en forholdsvis eksplorativ tilgang, der gennem sin næsten samtalelignende struktur tillader os at være nysgerrige i interviewene (Packer, 2011, s. 47). Vi kan derved afsøge pludseligt opståede spørgsmål i interviewet med brugeren eller fagpersonalet, for på denne måde at give mulighed for mere uddybende svar. Vi kan også tillægge os en vis fleksibilitet i forhold til vores interviewguide, hvor vi løbende kan afmåle og tilrettelægge vores



tiltænkte spørgsmål på baggrund af brugernes formodede refleksionsniveau. Hvilket giver mulighed for at omformulere vores spørgsmål til det niveau og den forståelsesramme brugerne af Reboot formodes at have behov for. Det semistruktureret interview gør at vi kan styre samtalen og interviewet med brugerne og medarbejderne på Reboot, hen imod det fokus som ønskes undersøgt. Dette kan dog være med til at påvirke den konstruktion som informanterne kommer frem til i deres besvarelser.

Kvalitativ metode – deltager observation

Foruden at afholde semistrukturerede interviews for at besvare den valgte problemformulering, har vi også valgt at anvende observation som empiri til at understøtte vores besvarelse af problemformuleringen.

Vi har valgt at anvende observationsmetoden ”deltagende observation”, hvor Kaspar og Ida deltager i aktiviteterne med brugerne i tilbuddets lokaler. Dette vil løbe over to besøg hos Reboot, hvor vi første gang er udelukkende observerende og ved andet besøg er vi deltagende med brugerne. Deltager observation har et fokus på at forstå det sociale samspil, både det sociale liv, brugernes oplevelser og hvilke erfaringer der er opstået (Brinkmann & Tanggaard, 2020 s. 100). Deltager observation giver, i sammenligning med interviews, i højere grad mulighed for at beskrive og senere analysere det sociale i praksis (Ibid, s. 103). Deltager observation tillader observatøren at ”*åbne feltet op*” således observatøren kan få en indsigt i praksis, der på andre måder er svære at opnå. Metoden kan også give observatøren en ”*intuitiv forståelse af datamaterialet*”, der kan understøtte en ”*beskrivelse af den praksis*”, der finder sted (Brinkmann & Tanggaard, 2020 s. 103-104). Ligeledes åbner metoden også op for at observatøren kan deltage i den sociale praksis (Ibid, 2020 s. 111). Ved at anvende deltager observation til at hjælpe med at besvare problemformuleringen, giver dette mulighed for at observatøren, gennem deltagelse, får indsigt i den praksis, som finder sted i det socialfaglige tilbud Reboot. Dette kunne eksempelvis være den praksis, der omhandler brugernes og fagpersonalets sociale samspil indenfor tilbuddet i det tidsrum, hvor der observeres. Den empiri som produceres i forhold til deltager observationen, er med til at skabe en mere naturlig forståelse af Reboot som tilbud. Dette kan medvirke til at minimere forhastede konklusioner og kan derfor bidrage til at udvide betragtninger omkring Reboot (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 103-104). Et eksem-



pel på dette kan være, at observatøren oplever flere mekanismer, som har relation til den udvalgte teori, hvilket kan nuancere analysen og refleksionen over de semistrukturerede interviews.

Validitet af kvalitativ metode

Uanset om vi beskæftiger os med semistruktureret interview eller deltagende observation, så skal vi forholde os kritisk til anvendelsen af kvalitative studier. Herunder vil vi beskæftige os med den beskrivende og fortolkende validitet. Den beskrivende validitet har fokus på hvor faktisk empirien gengives i transskriptionen af interviewet eller i beskrivelsen af observationen (Maxwell, 2002, s. 45). Den fortolkende validitet har fokus på, hvordan data forstås og fortolkes af dem der indsamler empirien, samt dem der anvender den indsamlede empiri (Ibid., s. 48). Særligt sproget brugerne anvender i interviewet eller de handlinger der observeres, er essentielle at gengive så præcist og faktisk som muligt. Dette findes særligt relevant idet borgere med ASF kan have vanskeligt ved at indgå i den sociale interaktion samt den kommunikation der hører sig hertil:

“Informant: Ikke det at det ikke er dårligt at der er nogle der ikke kan, men hvis de ikke kan ændre sig, så bliver det nok hårdere jo senere man kommer.

Interviewer: Ja, så man skal gerne være lidt.. Man skal have nogle ting tilfælles, men man skal også gerne være stille og rolig måske, for at komme i Reboot?

Informant: Jaa, ingen grund til at være overræbende.” (Bilag 3).

En faktisk transskription af informanternes udtalelser, giver et mere forstående og fyldestgørende billede af informanternes konstruktion. Derudover ses det også hvordan der kan ske en påvirkning af informantens konstruktion af besvarelsen på baggrund af interviewerens formulering af spørgsmålet.

Interviewers og observatørens fortolkninger af eksempelvis en handling kan have stor betydning for validiteten i den indsamlede empiri (Maxwell, 2002, s. 49). Denne del kan særligt være påvirket af Malthes relation til både brugerne og fagpersonalet. Dette kunne være forskellige vendinger eller formuleringer, Malthe har kendskab til, som visse brugere eller fagpersonale



benytter. Dette kan skabe differentierede fortolkninger af interviewene mellem Malthe og resten af undersøgelsesgruppen. Det kan både være en god og en dårlig ting, da Malthes fortolkning kan komme til at overskygge Kaspar og Idas fortolkninger, på baggrund af hans relation til informanterne. Malthe vil i højere grad være i stand til at danne en fortolkning på baggrund af sit allerede eksisterende kendskab til informanterne. Vi er derfor særligt opmærksomme på dette i den analytiske fase af undersøgelsen, for at undgå at undersøgelsen bærer præg af Malthes formodninger på baggrund af hans erfaringer forinden interviewene. Hertil er det ligeledes vigtigt at forstå, at i arbejdet med borgere med ASF kan det være nødvendigt at hjælpe dem lidt på vej i forståelsen af et spørgsmål, som set i ovenstående citat. Det forekommer derfor, i den indsamlede empiri, at vi, som interviewere, har været nødsaget til insisterende at sætte fokus på nogle af de ord vi leder efter i vores formulering af spørgsmål. Dette eftersom brugerne ikke altid selv var i stand til at færdiggøre deres besvarelser i relation til det stillede spørgsmål. Dette betyder også, at vi som interviewere, har været medvirkende til at konstruere den empiri og viden vi har fået. Vi er opmærksomme på, at Malthe, der har afholdt de indhentede interviews med brugerne af Reboot, også arbejder på tilbuddet. Vi har vurderet det var mest hensigtsmæssig at brugerne blev interviewet af en person, de er trygge ved og som kender deres sprog. Dette uddybes yderligere i afsnittet omhandlende etiske overvejelser.

Videnskabsteori

Socialkonstruktivisme

I dette afsnit vil socialkonstruktivismens ontologi og epistemologi præsenteres med udgangspunkt i det perspektiv der gør sig gældende i denne undersøgelse. I socialkonstruktivismens ontologi skelnes mellem to virkeligheder (Fuglsang et al., 2018, s. 406-407). Disse er henholdsvis den sociale virkelighed, som også kan forstås som den samfundsmæssige virkelighed. Samt den fysiske virkelighed, som kan forstås som naturen, eller den virkelighed vi kan se (Ibid.). I denne undersøgelse kan socialkonstruktivismens ontologi forstås ud fra følgende citat:

” [...] virkeligheden ikke er uafhængig, men er konstitueret af den erkendelse der har den som genstand: Kendsgerninger opstår først, når mennesker kollektivt fastslår dem, eller opnår konsensus om dem, eller i det mindste



indfører ord eller begrebmæssige sondringer ved hjælp af hvilke disse kendsgerninger kan udtrykkes” (Fuglsang et al., 2018, s. 406).

Dette betyder således, at den fysiske virkelighed der kan anskues påvirkes af samfundet, og dermed af den sociale virkelighed. Det er i den sociale virkelighed, at den fysiske virkelighed tillægges betydning og meningsbetones gennem begrebmæssige sondringer i sproget (Fuglsang et al., 2018, s. 407-408). Det vil endvidere sige, at der i socialkonstruktivismen ikke forefindes én sandhed om virkeligheden, men at sandheden om virkeligheden konstrueres i den sociale virkelighed og dermed kan variere (Ibid.). I relation til undersøgelsens problemformulering forstår vi de beskrivelser som brugerne og fagpersonalet konstruerer i forbindelse med Reboot i relation til fællesskabet. Derudover også hvordan det kan bidrage til udvikling af sociale kompetencer hos brugerne, som en konstruktion der er skabt i den sociale virkelighed som i dette tilfælde er Reboot.

” [...] den sociale virkelighed i det mindste til dels er konstitueret af de sociale aktørers viden om, hvad de gør; viden er sammenvævet med praksis, og menneskers praksisser er en central komponent af den sociale virkelighed. Man kunne fx ikke beskrive visse givne sociale hændelser [...], medmindre deltagerne eller flertallet af dem opfattede det, de var i gang med, i netop disse kategorier og bevidst opførte sig i overensstemmelse med de normer, der følger heraf.” (Fuglsang et al., 2018, s. 408).

Anvendes citatet ovenfor til at forstå den sociale konstruktion i relation til vores opgave, så ses det, at de beskrivelser og forståelser vores indsamlede empiri tydeliggør om fællesskabet konstrueres af de aktører der er en del af denne sociale virkelighed, og i den sammenhæng der er Reboot. Der vil i denne undersøgelse blive benyttet en socialkonstruktivistisk epistemologisk forståelse i relation til at komme frem til viden på. Det betyder, at epistemologien vil være: *”at videnskabelige teoriens indhold alene eller hovedsageligt er betinget af de sociale faktorer der omgiver selve forskningsprocessen, snarere end af den virkelighed som er processens genstand” (Fuglsang et al., 2018, s. 406).* Erkendelsen af virkeligheden skabes i de sociale kontekster den anvendes i. Dette betyder at måden hvorpå vi finder ny viden, er igennem informanternes konstruktion af Reboot i forbindelse med fællesskab og udvikling af sociale kompetencer, da vi forstår dette som en social konstruktion.



Etiske overvejelser

Overvejelser i forhold til Malthes relation til brugerne

I forhold til Malthes position og relation til tilbuddet Reboot, er vi klar over at dette kan påvirke fortolkningen i forbindelse med undersøgelsen. Vi har reflekteret over dette, hvor tankerne blandt andet har gået på deltagelsen fra brugernes side. Forinden undersøgelsens igangsættelse har tankerne omkring brugernes lyst til at deltage i interviewet, hvis det eksempelvis var Kaspar eller Ida, som gennemførte interviewene med brugerne, været essentielle. Vores tanke var her, at det ville afholde en del af brugerne fra at deltage, blandt andet fordi borgerne ikke kender eller har en relation til hverken Kaspar eller Ida, og dette kunne skabe utryghed ved nogle af brugerne på baggrund af deres diagnose. Personer med ASF-diagnosen har typisk et øget behov for genkendelig for at være trygge i situationer, som sætter visse krav til deres deltagelse, som interviewsituationer eksempelvis kræver (Attwood 2008, s. 34+143-144). Dette kan blandt andet skyldes en nedsat forestillingsevne i forhold til hvad interviewet indebærer (Crespi et al., 2016, s. 182). Vi vurderede derfor, at for at få størst mulig deltagelse samt skabe så trygge og genkendelige rammer for brugerne som muligt, ville det være fordelagtigt at lade Malthe interviewe brugerne. Konsekvensen af dette kan komme på baggrund af den relation, som Malthe har opbygget til dem, igennem sin tid ved Reboot, og derfor kan have en forudindtaget forståelse af det brugerne beskriver. Denne forudindtagethed kan have betydning for den måde Malthe fremstiller vores spørgsmål og formuleringerne heraf under interviewene. Vi vurderer dette, da det kan være behjælpeligt for Malthe at trække på tidligere fælles erfaringer i tilfælde af at spørgsmålet kræver en mere reflekteret uddybning. Brugen af disse fælles erfaringer kan være medvirkende til at mindske eventuelle misforståelser der kan opstå i relation til spørgsmålene. Årsagen til dette er fordi de fælles erfaringer kan være en referenceramme til at hjælpe brugeren i forståelsen af spørgsmålet. Vi er derfor også bevidste om, at der kan være mulighed for, at brugerne vil svare det, som de tænker at Malthe ønsker at de skal svare. På denne måde kan man snakke om Malthes position i interviewsituationen kan lede til en anden konstruktion hos brugerne, end hvis det havde været Kaspar eller Ida. På baggrund af den social konstruktivistiske tilgang til undersøgelsen betragtes dette ikke umiddelbart, som en problematik, da vi forsøger at indfange hvordan brugerne beskriver Reboot. På samme tid er Malthes deltagelse, som sagt også med til at skabe noget genkendelig for brugerne, hvilket muligvis har været en af



årsagerne til, at brugerne faktisk har ønsket at deltage. Genkendeligheden kan give tryghed for brugerne til at være mere åbne end hvis de ikke kendte interviewereren (Blichfeldt, 2007, s. 19). Brugernes perspektiv er vigtig for undersøgelsen, derfor føler vi det nødvendigt at inddrage på trods af, at vi er klar over, at deres udtalelser kan være påvirket af deres allerede eksisterende relation og kendskab til Malthe.

Overvejelser i forhold til Malthes relation til fagpersonalet

Refleksionerne omkring Malthes arbejde ved Reboot, og validiteten af denne undersøgelse har ikke udelukkende været i forhold til Malthes relation til brugerne, men også i forhold til relationen til fagpersonalet. Vi gjort os overvejelser omkring hvorvidt Malthes relation til sine kollegaer har påvirket udfaldet af kollegaernes besvarelser til undersøgelsen. Dette eftersom, kollegaerne har en vis indsigt i hvilken forståelse der er samt hvordan man arbejder på vores uddannelse, på baggrund af kollegial sparring og samtaler med Malthe. Det kan lede til, at Malthes kollegaer i interviewsituationen besvarer spørgsmålene, som de formoder at vi “ønsker” de skal svare. Dette kan forekomme da kollegaerne kan have et ønske om at bidrage særligt til undersøgelsen grundet relationen til Malthe. Derudover kan besvarelserne også være påvirket af hvad konsekvensen af en given information kan være, da den kommer videre end blot mellem Malthe og kollegaerne (McConnel-Henry et al., 2010, s. 3). Vi har prøvet at imødekomme disse mulige problematikker på en række måder forinden interviewsituationen. Et eksempel på dette kunne være måden hvorpå vi har formulerede spørgsmålene, som værende så åbne og eksplorative, uden inddragelse af teoretiske perspektiver. Vi har vurderet at hvis spørgsmålene bar for meget præg af teoretiske begreber kunne disse fungere, som en slags “ledetråd” hvor fagpersonalet ved, at med dette spørgsmål ønsker vi at få svar på et specifikt teoretisk perspektiv. Vi har derfor forsøgt ikke at have truffet nogle forudgående teoretiske valg forinden empiriindsamlingen. Vi har derudover valgt, at det er Kaspar og Ida, som interviewer fagpersonalet, da vi ikke vurderer at disse interviewsituationer i samme grad kræver tryghed og genkendelighed, som interviewsituationerne med brugerne. Derudover har vi tænkt, at Malthes deltagelse i interviewene med fagpersonalet, i højere grad vil påvirke besvarelsen til at være hvad informanterne tror vi “ønsker” at høre fremfor en refleksion over spørgsmålet.



Vi vurderer dette, da det kan være vanskeligt for Malthe ikke at trække på tidligere fælles erfaringer i tilfælde af at spørgsmålet kræver en mere reflekteret uddybning.

Foruden overstående, så har vi også tiltænkt at fagpersonalets besvarelse kan være påvirket af en vis form for erhvervsfaglig stolthed, og derudover deres egen interesse for gaming. Vi tænker, at deres besvarelser i højere grad kan være påvirket af et positivt syn på gaming i pædagogisk praksis til at skabe et fællesskab og udvikle sociale kompetencer hos brugerne. Dette overvejes eftersom det er en del af deres erhverv at benytte gaming i pædagogisk praksis og ligeledes er en privat interesse eller hobby. Dette kan lede til at de muligvis ikke reflekterer over hvorvidt det kan have nogle negative konsekvenser for brugeren at spille computer. Det formodes dog heller ikke at fagpersonalet gør sig yderligere refleksioner omkring hvordan gaming påvirker brugerne udenfor tilbuddet, andet end hvis brugerne direkte henvender sig til fagpersonalet omkring dette. Det antages dog ikke som værende problematisk for undersøgelsen, da dette blot vil være faktorer, som er med til at præge hvordan personalet konstruerer deres forståelser af Reboot som fællesskabsskabende og bidragende til udviklingen af sociale kompetencer hos brugerne. Dette nævnes dog her for at gøre opmærksom på hvilke faktorer, der kan have indflydelse på fagpersonalets konstruktion.

Teoriafsnit

I følgende afsnit vil undersøgelsens teoretiske udgangspunkter blive beskrevet. Der er i undersøgelsen gjort brug af fællesskabsteorien "Sense of Community" af David W. McMillan og David M. Chavis, Social Indlæringsteori af Albert Bandura samt teori om Situeret Læring af Jean Lave og Etienne Wenger. Hertil vil der følge en beskrivelse af teoriernes samt teoriernes relation til undersøgelsens problemformulering.

David McMillan og David Chavis - Sense of Community

Vi har i denne undersøgelse valgt at benytte os af David McMillan og David Chavis's teori: Sense of Community. Denne teori benyttes til at undersøge det sociale fællesskab hos Reboot, og hvordan dette konstrueres af brugerne af tilbuddet samt fagpersonalet i tilbuddet.



Teorien omkring Sense of Community er delt op i to dele, hvor der i denne undersøgelse fokuseres på de aspekter, som tilsammen definerer 'Community'. Dette bygger på relationen mellem medlemmerne, da relationen definerer "fællesskab" som et led i den kvalitet der opleves i relationen til et andet menneske. Den anden definition omhandler fællesskab som en del af en lokation eller bydel eksempelvis. Det skal også understreges at udeblivelsen af brugen af den ene definition ikke udelukker brugen af den anden definition (McMillan & Chavis, 1986, s. 8). Vi har valgt den relationelle forståelse af et fællesskab, på baggrund af vores problemformulering, der er rettet mod at fortolke Reboot, som fællesskabsskabende. Hertil også som bidragende til at udvikle brugerne af Reboots sociale kompetencer. For at kunne definere et fællesskab tager David W. McMillan og David M. Chavis udgangspunkt i fire elementer, der skal være til stede. Disse elementer er *medlemskab*, *indflydelse*, *integration* og *opfyldelse af behov og delt følelsesmæssig forbindelse* (McMillan & Chavis, 1986, s. 9).

Medlemskab: Medlemskab kan beskrives som en følelse af at høre til. Denne opnås ved at investerer sig selv i gruppen. Dette giver også en rettighed til at være en del af fællesskabet. Når nogle hører til, så betyder det også at andre ikke hører til. Der kan derfor være grænser for hvem der har rettighed til at være en del af fællesskabet. Grænsen mellem hvem der er en del af fællesskabet og hvem der ikke er, giver følelsen af sikkerhed og intimitet imellem medlemmerne af fællesskabet (McMillan & Chavis, 1986, s. 9). Disse grænser kan i nogle tilfælde kun være synlige for dem der befinder sig i fællesskabet (Ibid., s. 10). Under medlemskabet finder vi fem elementer: *grænser*, *følelsesmæssig sikkerhed*, *følelsen af at høre til*, *personlig investering* og *et fælles symbolsk system* (McMillan & Chavis, 1986, s. 10) Disse emner bidrager alle til den samlede forståelse af hvad det vil sige at være et medlem i et fællesskab:

- *Grænsernes* rolle er at definere, hvem der er inde og hvem der er ude af fællesskabet.
- *Den følelsesmæssige sikkerhed* kan også ansues som en del af den bredere forståelse af sikkerhed, som er med til at beskytte gruppens intimitet.
- *Følelsen af at høre til* handler netop om det at mærke tilhørsforhold og føle sig accepteret i sin gruppe.
- *Den personlige investering*, det at arbejde for at være en del af gruppen også segmenterer en følelse af at høre til og at have gjort sig fortjent til at være en del af gruppen. Dette gør at medlemskabet i gruppen vil opleves værdifuldt.



- *Et fælles symbolsk system* har flere vigtige funktioner i forhold til at bibeholde følelsen af et fællesskab. Det at forstå, hvilke symboler der befinder sig i systemet, hjælper med at forstå fællesskabet. Et symbol kan være alt fra beklædning, til sprog til interesse der er delt mellem medlemmerne (McMillan & Chavis, 1986, s. 10).

De fem emner fra *medlemskabet* vil i følgende afsnit eksemplificeres i forhold til hvordan det kunne se ud i Reboot. De fem emner må forstås ud fra et selvforstærkende mønster, hvor alle emnerne både har en årsag og virkning (McMillan & Chavis, 1986, s. 15). Hvis vi sammenligner ovenstående emner under elementet *medlemskab* så kan det argumenteres at de formelle rammer danner den *grænse*, mellem dem der er medlemmer og ikke medlemmer. I forhold til *den følelsesmæssige sikkerhed*, ses det at *grænsernes* samspil med *den følelsesmæssige sikkerhed* danner rum og rammer for, at brugerne eksempelvis kan udvikle venskaber. Det at have *en følelse af at høre til* og kunne genkende sig selv i fællesskabet kunne anskues som værende det fælles tredje i tilbuddet, som er gaming. Computerspil som et fælles tredje i et fællesskab muliggør *følelsen af at høre til*. *Den personlige investering* i fællesskabet, kan i vores tilfælde eksempelvis være det at deltage i tilbuddet, hvor der er mulighed for at have indflydelse på hvad der skal spilles og hvordan menuen udformes i fremtiden. *Det fælles symbol*, eller fælles tredje og årsagen til at brugerne deltager i Reboot er gaming. I ovenstående er der givet et eksempel på hvordan et *medlemskab* i Reboot kunne se ud. Elementet *medlemskab* og de emner, der indgår herunder, kan i analysen anvendes til at beskrive brugernes *medlemskab* i fællesskabet.

Indflydelse: Indflydelse indeholder både et element omhandlende medlemmets indflydelse på fællesskabet og fællesskabets indflydelse på medlemmerne. Det er heri også vigtigt for tilhørsforholdet, at medlemmerne har en følelse af at de kan påvirke og har indflydelse på fællesskabets gøren. Denne gensidige påvirkning mellem medlem og fællesskab skaber en samhørighed (McMillan & Chavis, 1986, s. 11). Hvis vi ser *indflydelse* ud fra vores målgruppe, er dette også kort præsenteret under ovenstående afsnit om *medlemskab*. Brugere kan eksempelvis have *indflydelse* på, hvad der skal spilles. Dog er brugerne også underlagt fællesskabets *indflydelse* på hvad der skal spilles den givne aften. Derudover kan fagpersonalets rolle som facilitatorer i Reboot også have *indflydelse* på det fællesskab, som brugerne skaber i Reboot. Fagpersonalet kan eksempelvis også have *indflydelse* på de spil, som spilles til Reboot. Dette kunne være ved



igangsættelse af en spilaktivitet, som i udgangspunktet er påvirket af fagpersonalets *indflydelse*, som kan være determinerende i forhold til hvilket spil der spilles.

Integration og opfyldelse af behov: I *integration og opfyldelse af behov* fokuseres der på at medlemmerne forstærkes i deres positive tilhørsforhold, som medlemmerne opnår ved at indgå i fællesskabet. Derudover er det også en måde hvorpå man kan integrere igennem belønning af opfyldelse af behov. Denne belønning ved tilhørsforhold er essentielt for gruppens fællesskabsfølelse, hvis fællesskabet skal bestå. Igen fremhæves medlemskabsfølelsen som forstærkende for den positive fællesskabsfølelse (McMillan & Chavis, 1986, s. 12). Ligeledes findes det, at mennesker er tiltrukket af andre hvis kompetencer på en eller anden måde kan tilgodese dem selv. Et stærkt fællesskab formår at indlemme medlemmer så andres behov opfyldes alt imens deres egne også opfyldes (McMillan & Chavis, 1986, s. 13). Ud fra vores målgruppe er vi bevidste om, at deres sociale behov ikke kan sammenlignes med neurotypikeres. Dog kan et eksempel på *opfyldelse af et behov* blot være at have en fælles interesse at mødes omkring.

Delt følelsesmæssig forbindelse: En følelsesmæssig forbindelse læner sig op ad at fællesskabet har en delt historie, hvor medlemmet ikke nødvendigvis behøver at have været en del af den fælleshistorie, men kan genkende sig selv i den. Sådanne oplevelser, der deles af medlemmerne, er med til at styrke fællesskabet (McMillan & Chavis, 1986, s. 13). Under dette element nævnes der syv principper, som indgår i *delt følelsesmæssige forbindelse* i fællesskabet. Disse principper er: *kontakthypotesen, kvaliteten af samspillet, afslutningen af begivenheder, hypotesen om delte begivenheder, investering, effekten af belønning og ydmygelse af medlemmer og det spirituelle bånd* (McMillan og Chavis, 1986, s. 13-14).

- *Kontakthypotesen:* Når flere mennesker interagerer med hinanden, så stiger sandsynligheden for at de danner en nærhed med hinanden.
- *Kvaliteten af samspillet:* Når flere positive relationer og begivenheder opstår, så skabes der en sammenhængskraft i fællesskabet.
- *Afslutningen af begivenheder:* Hvis et samspil eller en begivenhed efterlades i uvished, så kan dette hindre samhørigheden i fællesskabet.
- *Hypotesen om delte begivenheder:* At dele begivenheder styrker det båndet mellem medlemmerne i fællesskabet.



- *Investering*: Dette princip vurderer medlemmets status i fællesskabet gennem de investeringer denne har gjort sig mod fællesskabet.
- *Effekten af belønning og ydmygelse*: at blive mødt med belønning eller ydmygelse har en stor indflydelse på, hvor attraktivt fællesskabet er for medlemmet.
- *Det spirituelle bånd*: Ofte findes dette princip i religiøse kredse, hvor medlemmerne samles om religiøse formål (McMillan & Chavis, 1986, s. 13-14).

Elementet omkring *delt følelsesmæssige forbindelse* og de principper den indeholder, kan understøtte vores analyse ved medvirker til undersøgelsen af hvordan Reboot understøtter en fælles historie og derved fremmer fællesskabsfølelsen.

Samlet skal teorien om Sense of Community bruges i denne undersøgelse, til at forklare hvordan brugerne og fagpersonalet er med til at konstruere det sociale fællesskab, som er tilknyttet Reboot. Det kommer til udtryk i de *grænser*, som opsættes for hvornår man kan betragtes som *medlem* af fællesskabet. Det sociale fællesskab kan også være påvirket af hvorvidt medlemmerne kan have *indflydelse* på fællesskabet og hvordan fællesskabet kan have *indflydelse* på medlemmerne. Dernæst er hvorvidt fællesskabets *opfyldelse af behov* hos medlemmerne også definerende for hvordan medlemmerne konstruerer Reboot, som fællesskab. Slutteligt hvordan en *delt følelsesmæssige forbindelse* kan influere måden hvorpå fællesskabet i Reboot konstrueres.

Jean Lave og Etienne Wenger - Situeret Læring

Begrebet "læring" kan forstås på mange forskellige og traditionelle måder. Ofte forbindes begrebet med den læring der foregår igennem undervisning i skolerne, men læring kan ses som værende mere end det. Ses begrebet "læring" ud fra teorien om *Situeret Læring* af Jean Lave og Etienne Wenger, skal læring forstås som:

"Efter vores opfattelse er læring ikke blot situeret i praksis – som om der var tale om en eller anden uafhængig reificerbar proces, som blot tilfældigvis var placeret et eller andet sted; læring er en integrerende del af den generative sociale praksis i den levede verden." (Lave & Wenger, 2003, s. 36).



Læring finder sted flere steder end blot i et undervisningslokale. Som det beskrives i citatet oven over, finder læring også sted mellem mennesker og ved deltagelse i sociale fællesskaber i den verden vi lever i. Situeret Læring skal ifølge Lave og Wenger forstås som det der skaber sammenhængen mellem de to følgende perspektiver. Første perspektiv lyder, ”*at kognitive processer (og dermed læring) er primære*” (Lave & Wenger, 2003, s. 34) og andet perspektiv ”*at social praksis er det primære, generative fænomen, og at læring er et af dens kendetegn*” (Ibid.). Det betyder, at Situeret Læring skal forstås som den proces der finder sted i fællesskaber hvor mennesker via andre mennesker skaber udviklingsmuligheder (Hermansen et al., 2013, s. 65). Mere konkret vil det betyde, at Situeret Læring: “*[...] altid foregår ‘distribueret’, som det hedder, dvs. som noget, der finder sted mellem mennesker i et socialt rum.*” (Ibid.). Situeret Læring er altså når mennesker i et socialt rum eller fællesskab opnår læring eller tager ved lærer af andre i selvsamme rum eller fællesskab. Hertil skal det forstås, at i teorien om Situeret Læring skelnes mellem to deltagelsesformer i et fællesskab, nemlig *legitim perifer deltagelse* og *fuld deltagelse*. *Legitim perifer deltagelse* skal ifølge Lave og Wenger forstås således: ”*Legitim perifer deltagelse foreslås som et begreb til beskrivelse af deltagelse i social praksis med læring som en integrerende bestanddel.*” (Lave & Wenger, 2003, s. 36). Periferitet skal ifølge Lave og Wenger forstås som ”*[...] at der er mangfoldige, forskelligartede, mere eller mindre engagerede og omfattende måder at være placeret på inden for de områder af deltagelse, som fællesskabet definerer.*” (Lave & Wenger, 2003, s. 37). Det beskrives endvidere, at legitim periferitet særligt tilbyder: “*[...] forbilleder (som er grund og motivation for læringsvirksomhed), herunder mestre, færdige produkter og mere erfarne lærlinge, der er på vej til at blive fuldgældende praktikere.*” (Lave & Wenger, 2003, s. 81). Den legitime periferitet giver det nyankomne medlem mulighed for at få forbilleder eller rollemodeller, som kan bidrage til udvikling gennem deltagelse i det sociale praksisfællesskab. *Legitim perifer deltagelse* beskrives endvidere ikke som noget, der kan benyttes som et redskab, men som en måde at forstå den læring og læringsproces der sker i fællesskaber:

”Vi skal derfor understrege, at legitim perifer deltagelse som sådan ikke er en pædagogisk form og langt mindre en pædagogisk strategi eller undervisningsteknik. Det er et analytisk perspektiv på læring, en måde at forstå læring på. Vi håber i det følgende at gøre det klart, at der finder læring sted ved legitim perifer deltagelse, uanset hvilken pædagogisk form der danner



læringskontekst, eller om der overhovedet er nogen intenderet pædagogisk form.” (Lave & Wenger, 2003, s. 41).

Det betyder, at medlemmet som indgår i et socialt praksisfællesskab hvori læring vil være at finde, vil kunne bevæge sig fra *legitim perifer deltagelse* til *fuld deltagelse*. For at bevæge sig fra *legitim perifer deltagelse* til *fuld deltagelse* i sociale praksisfællesskaber, omtaler Lave og Wenger *mesterlæreprincippet*, som beskrives ud fra følgende definition: ”*Læring gennem deltagelse i et praksisfællesskab med gensidige forpligtigelser for mester og lærling i en specifik social struktur over en længere tidsperiode.*” (Lave & Wenger, 2003, s. 232). I teorien om Situeret Læring, vil en person indgå i et praksisfællesskab hvori personen gennem *mesterlæreprincippet* vil flytte sig fra *legitim perifer deltagelse* til *fuld deltagelse*. Denne proces kaldes Situeret Læring. Forstås dette i relation til problemformuleringen i denne opgave vil det betyde, at nyankomne medlemmer vil tage ved lære af de erfarne medlemmer, som har været en del af det sociale praksisfællesskab gennem længere tid. Lave og Wenger beskriver:

“Nyankomnes legitime periferitet giver dem til at begynde med mere end en “iagtagerposition”: Den er på afgørende måde forbundet med deltagelse som en måde at lære - absorbere såvel som blive absorberet i - “praksiskulturen”. En længere periode med legitim periferitet giver de lærende mulighed for at tilegne sig praksiskulturen.” (Lave & Wenger, 2003, s. 81)

Dette betyder, at nye medlemmers legitime periferitet giver mulighed for, gennem deltagelse at blive en del af den kultur der foregår i den sociale praksis. Dette vil være startskuddet til, på sigt, at blive et fuldgyldigt medlem af fællesskabet. Det beskrives dog, at nøglebegrebet til at et medlem går fra *legitim perifer deltagelse* til *fuld deltagelse* er *adgang*: “*At blive fuldgyldigt medlem af et praksisfællesskab kræver adgang til et bredt område af igangværende virksomhed, veteraner og andre medlemmer ad fællesskabet og til information, ressourcer og muligheder for at deltage.*” (Lave & Wenger, 2003, s. 85). Disse er derfor vigtige punkter for medlemmet at have adgang til for at kunne blive *fuldt deltagende* i det sociale praksisfællesskab. Et eksempel på dette forefindes i den senere analyse, hvor en bruger bevæger sig fra *perifert deltagende* mod *fuldt deltagende*. Denne proces kan foregå over længere eller kortere tid. En



fordel i et socialt praksisfællesskab som der er i Reboot er, at: “*Der er anekdotisk dokumentation for, at hvor der er mulighed for cirkulation af viden blandt ligestillede og næsten-ligestillede, spredes den overordentligt hurtigt og effektivt*” (Lave og Wenger, 2003, s. 79).

Albert Bandura – Social Indlæring

Dette afsnit vil handle om Albert Banduras teori om Social Indlæring. Hovedfokusset med teorien er at belyse hvordan mennesker kan tage ved lære af i hinanden i forbindelse med social interaktion. Heri skal det forstås at social adfærd er indlært og ikke noget man er skabt med (Bertelsen, 2016, s. 56). Den sociale adfærd er noget der opbygges over tid i takt med at man bliver mere og mere eksponeret for interaktion med andre (Bandura, 2012, s. 16 og 17). Vi har in mente at mennesker med ASF qua kriterierne for deres diagnose har udfordringer i forbindelse med den sociale interaktion, men dette udelukker ikke at mennesker med ASF ikke kan lære i interaktionen med andre (Attwood, 2008, s. 69). Banduras teori benyttes i denne undersøgelse for at give indsigt i, hvordan man kan forstå muligheden for udvikling af sociale kompetencer hos brugerne af det uvisiterede tilbud Reboot. Omdrejningspunktet for Banduras teori omhandler hans begreb ”*Self-efficacy*”, som vi i denne undersøgelse vælger at referere til som ”*mestrende selvtillid*” (Kähler 2012, s.56). Vi har valgt dette for at gøre begrebet nemmere at forholde sig til i forbindelse med denne danske undersøgelse. Bandura snakker om at mennesker opbygger *mestrende selvtillid* i takt med at de bliver udsat for positive oplevelser (Bandura, 2012, s. 16.). Bandura mener at individet med høj grad af *mestrende selvtillid* vil opleve at have stor tiltro til sig selv, og betragte udfordringer som opgaver der kan løses fremfor opgaver der skal undgås. Der er flere måder hvorpå individet kan udvikle deres *mestrende selvtillid*. Bandura nævner begreber som *mestringsoplevelser* og *social overtalelse* (Bandura, 2012, s. 16-17). *Social overtalelse* vil i opgavens analyseafsnit og i det efterfølgende blive henvist til som *verbal overtalelse*, da det vurderes mere retvisende i forhold til det anvendte kildemateriale. I denne opgave tager vi udgangspunkt i begreberne *mestrende selvtillid* og *modelindlæring* i det senere analyseafsnit. Hertil vil begreberne *verbal overtalelse* og *mestringsoplevelser* anvendes. Disse begreber vil blive uddybet i det efterfølgende afsnit. *Verbal overtalelse* forklarer Bandura som: ” *[...] en tredje metode til styrkelse af individers tro på, at de har, hvad der skal til for at få succes*” (Ibid, s.17). Vi vurderer ikke at dette indfanges i interviewene af brugerne, som i højere grad har handlet om brugernes forhold til gaming og hvordan



de anvender dette sammen som et fælles tredje. Men dette kan benyttes i forbindelse med interviewene af fagpersonalet i Reboot, hvortil *verbal overtalelse* anvendes i relation til kompetente personers overtalelse af et individ til at tro på egne evner. Med kompetente personer refereres der til personer der allerede besidder de kompetencer der skal til i den givne situation. Hvis undersøgelsens design var tilrettelagt til at undersøge selve interaktionen i Reboot kunne dette begreb være yderligere relevant i forhold til at undersøge hvordan *verbal overtalelse* anvendes brugerne i mellem, og hvilken effekt dette kan have på situationen.

Andet begreb, som vil blive præsenteret, er *mestringsoplevelser*. Bandura forklarer begrebet, som værende de oplevelser, der er skabende for hvordan individet vil håndtere fremtidige situationer. Disse oplevelser kan både være positive og negative (Bandura 2012, s. 16.). I forhold til undersøgelsen kunne en positiv *mestringsoplevelse* for brugerne være i mødet med de andre brugere i tilbuddet, som har en gensidig interesse i computerspil og muligvis et fælles sprog og forståelse herfor. Brugeren vil derved kunne opnå en følelse af accept for deres interesse, hvilket kan anses som værende en positiv oplevelse. Jo flere af disse positive *mestringsoplevelser* vil ifølge Bandura, lede til at individet vil opnå højere grad af *mestrende selvtillid* (Ibid, s. 16-17.). Bandura mener dog, i denne sammenhæng, at opgaven ikke må blive for let for individet, men at individet kontinuerligt skal teste sine egenskaber og erfaringer (Bandura 2012, s. 17.). Dette er dog ikke et fokuspunkt i den videre undersøgelse, men kunne være interessant hvis det var muligt at undersøge udviklingen af egenskaber over tid.

Tredje begreb, som vil blive præsenteret, er *modelindlæring*. Begrebet *modelindlæring* hænger sammen med *modeller* som i vores case er brugerne af Reboot, fagpersonalet samt brugernes iagttagelser af de andre deltagere. Gennem dette sammenspil mellem *modelindlæring* og *modeller* opstår der et rum med mulighed for udvikling af de kompetencer brugerne besidder. Bandura understreger at disse kompetencer ikke udvikles i nuet, men udvikles over tid gennem den oplevede reaktion og interaktion fra de andre (Kähler, 2012, s. 9). Ved kompetence mener Bandura selvkompetence eller kompetenceoplevelsen. Udviklingen af kompetencen finder sted i brugernes tolkning eller bearbejdelse af den tilbagemelding de oplever fra de andre (Ibid.). Ved *modelindlæring* ses der nærmere på 4 begreber *Opmærksomhed*, *Fastholdelse*, *Realisering* og *Motivering*. Disse vil blive kort beskrevet i det følgende, og vil blive anvendt yderligere i opgavens analyseafsnit om Social Indlæring. *Opmærksomhed* omhandler, at de *modeller* der



skal tages ved lære af, besidder kvaliteter som det enkelte individ kan spejle sig i. *Modeller* som har samme køn, status og er jævnaldrende vil være lettere at tage ved lære af, da disse modeller er lettere sammenlignelige med individet selv (Bertelsen, 2016, s. 57). *Fastholdelse* omhandler, at den adfærd der er observeret skal erindres af individet, således adfærden senere kan anvendes som en skabelon for individets egen adfærd (Bertelsen, 2016, s. 57). *Realisering* omhandler evnen til at benytte den tillærte adfærd i praksis. Det vil derfor ikke være nok blot at observere andre modeller eller at have erindret og kende til adfærden, men også at realisere denne. Anvendelse af den observerede og tillærte adfærd er nødvendig for *realisering* (Bertelsen, 2016, s. 57). *Motivering* omhandler hvorvidt individet er motiveret for at udføre det tillærte. Individet er i højere grad motiveret til at udføre en adfærd som stemmer overens, med de standarder der er indlært gennem tidligere erfaringer og som fører til positive konsekvenser (Ibid.). Alt efter hvad brugeren har med sig fra sin opvækst ud fra denne teori, så vil det have opbygget en vis standard i forhold til det niveau, som brugeren tænker at kunne udføre en særlig adfærd på. Ved uoverensstemmelser mellem standarden og den påtænkte adfærd vil det kunne have betydning for regulering af selvkompetencen og lede til en forbedring i brugerens adfærd. På samme måde vil en overensstemmelse mellem brugerens adfærd og standarden føre til en fastholdelse af adfærden fremadrettet (Kähler, 2012, s. 9).

Social Indlæring finder særligt sted ved at betragte andre, samt hvilke konsekvenser deres handlinger har både positivt og negativt. Når brugerne udvikler disse komplekse kompetencer, der i vores tilfælde ligger i det sociale, så indeholder *modelindlæring* her en tilstræbelse på at opnå både viden og færdigheder i handlingerne (Kähler, 2012, s. 115). I forståelsen heraf er det vigtigt også at skelne mellem det, der beskrives som *faste færdigheder* og *produktive færdigheder*. *Faste færdigheder* skal forstås som handlinger der udføres på samme måde som den er observeret. Det vil også sige at der i handlingen ikke har været plads til at afvige fra normen, hvori den er observeret (Ibid.). *Produktive færdigheder* derimod er ikke på samme måde så rigide i handlingerne som de *faste færdigheder*. I stedet skabes der her færdigheder til at handle i spontane og nye situationer, der kræver improvisering (Kähler, 2012, s. 115). Dette sætter også store krav til at brugerne i det socialfaglige tilbud, Reboot, netop kan handle spontant og improviseret, hvis en situation kræver dette.



Analysestrategi

Dette afsnit vil omhandle analysestrategien for denne undersøgelse. Indledningsvist kategoriseres beskrivelser fra de indsamlede interviews efter ligheder og sammenhænge til den enkelte teori. For at kategorisere beskrivelserne fra informanterne har vi valgt at kode enkelte teoretiske begreber, som kan ses i nedenstående tabel. Dette gøres med henblik på at opdele analysen i tre underafsnit, som sætter fokus på hvert af de teoretiske aspekter.

I denne undersøgelse vil vores analyse tage udgangspunkt i vores empiri, der består af semistrukturerede interviews med både fagpersonale og brugerne af det sociale tilbud, Reboot. Der er ydermere lavet en deltagerobservation af Reboot. Dette med henblik på at give et mere komplet billede af, hvilken slags tilbud Reboot er, samt hvordan kommunikationen og adfærden udspiller sig brugerne imellem. Denne anvendes gennem analysen til at forstærke og åbne op for, hvordan vi gennem vores teori ser brugernes og fagpersonalets forståelse af det sociale fællesskab i tilbuddet. Vi tillægger os et socialkonstruktivistisk perspektiv og er derfor nysgerrige på, hvordan fagpersonalet og brugerne i Reboot konstruerer en forståelse for et socialt fællesskab gennem gaming som værende det fælles tredje. For at komme frem til hvordan fællesskabsfølelsen konstrueres i Reboot, vælger vi at meningskondensere og kode vores semistrukturerede interviews gennem de ligheder og sammenhænge der opstår til teorierne omhandlende Sense of Community, Situeret Læring og Social Indlæring. Teorierne vil også blive anvendt i en teorifortolkende analyse i analyseafsnittet. På denne måde vil vi benytte teorierne, som en reference til dybere at danne en forståelse af de konstruktioner, som fagpersonalet og brugerne beskriver i relation til Reboot. Meningskondensering skal i denne undersøgelse forstås, som en måde hvorpå en udtalelse fra empirien kategoriseres alt efter den teoretiske kode, som udtalelsen kan fortolkes ud fra (Olesen & Carlsen, 2018, s. 174). Ved meningskondenseringen af de semistrukturerede interviews har vi valgt at have fokus på 11 udvalgte kodningsbegreber, som med sine beskrivelser fra brugerne og fagpersonalet skal understøtte vores teorifortolkende analyse i et senere afsnit. Dette gælder både koderne som vi har udvalgt efter gennemgang af vores teori samt koderne vi har fundet efter behov for at kunne understøtte og forstærke vores teori i analysen. De kodede begreber ses i boksen nedenfor:



Teori	Kodet begreb
Mestrende selvtillid, Bandura	Mestrende selvtillid, social relationelle kompetencer, Modelindlæring
Fællesskabsteori, Sense of Community	Fællesskab, medlemskab, fællesforståelse, indflydelse
Situeret læring	Situeret læring, forbillede-rollemodeller, fuld deltagelse, perifer legitim deltagelse

Meningskondenseringen og kodningen giver på denne måde mulighed for at opnå en dybere forståelse omkring de konstruerede forståelser omhandlende gaming som det fælles tredje, der er i Reboot. Hertil også muligheden for at understøtte udviklingen af et socialt fællesskab i det socialfaglige tilbud, Reboot. Disse konstruktioner vil vi søge at nuancere gennem undersøgelsens udvalgte teori.

Sense of Community giver os mulighed for at se på hvordan brugerne af det socialfaglige tilbud, Reboot, er med til at udvikle det sociale fællesskab, samt hvad et fællesskab består af. Teorien kommer ind på fire hovedemner: *Medlemskab*, *Indflydelse*, *Integration og opfyldelse af behov* samt *Delt følelsesmæssig forbindelse* som vi også vil inddrage i analysen til at analysere og beskrive det fællesskab, der konstrueres gennem vores interviews. Situeret Læring giver os mulighed for at se den læringsproces, der finder sted i det fællesskab, som er etableret på nuværende tidspunkt i det socialfaglige tilbud, Reboot. Med dette menes, at vi gennem denne teori kan udvinde viden om deltagerens *legitime perifere deltagelse* samt overgangen til *fuld deltagelse* i gruppen hvilket kan gøres gennem *mesterlæreprincippet*. Teorien om Social Indlæring giver os mulighed for at forstå hvordan brugerne i det socialfaglige tilbud, Reboot, kan udvikle deres sociale kompetencer gennem de mulige positive oplevelser de gør sig i tilbuddet. Gennem *modelindlæring* samt de *mestringsoplevelser* som brugerne gør sig i tilbuddet, kan vi anvende denne teori til at anskue den enkeltes udvikling af *mestrende selvtillid* samt tilpasning til det sociale fællesskab der er i tilbuddet.

Vi vælger at indlede analysen med Sense of Community for først at få en forståelse af hvordan brugerne og fagpersonalet er med til at konstruere det sociale fællesskab, som er eksisterende



i Reboot. Efterfølgende af dette er det teori omkring Situeret Læring og Social Indlæring, som vil benyttes i forhold til at analysere de semistrukturerede interviews der er indhentet. Dette gøres med henblik på at få en forståelse af brugernes udvikling af sociale kompetencer på baggrund af brugernes og fagpersonalets konstruktion af Reboot. Både teorien om Situeret Læring og teorien om Social Indlæring tager udgangspunkt i hvordan udviklingsmulighederne hos individet opstår i den sociale praksis mennesker indgår i. Teorien om Situeret Læring forholder sig til hvordan mennesker bevæger sig fra *legitim perifer deltagelse* til *fuld deltagelse* i et fællesskab. Heri anvendes udover de semistrukturerede interviews også resultaterne af observationsstudiet. Albert Banduras teori om Social Indlæring ser ydermere på, hvordan mennesker i et fællesskab kan udvikle kompetencer gennem *modelindlæring* af andre lignende modeller og få *mestringsoplevelser*, som skal medvirke til at styrke individets *mestrende selvtillid*.

Analyse i forhold til Sense of Community

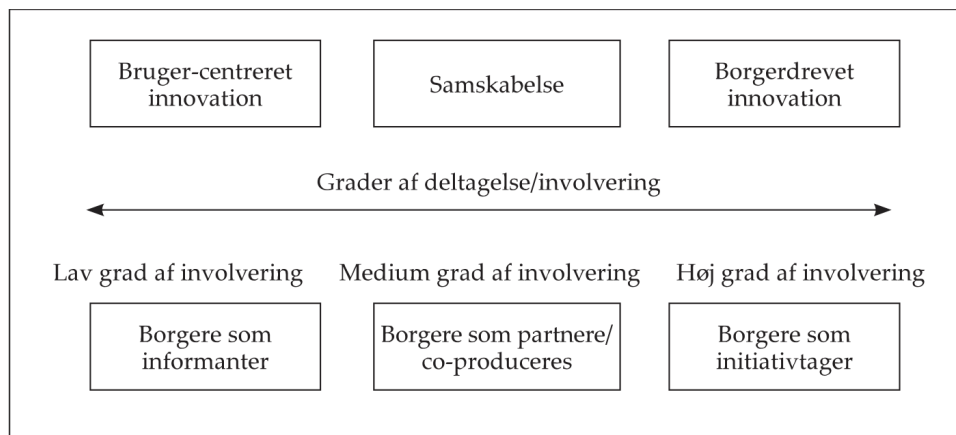
I denne del af analysen vil fokus være rettet mod teorien omkring Sense of Community for, som tidligere nævnt, at undersøge hvordan brugerne og fagpersonalet konstruerer fællesskabet i Reboot. Grundet teoriens mængde af aspekter, som er med til at indfange fællesskabsfølelsen, har vi valgt at fragmentere analysen omkring Sense of Community fordelt på fire underafsnit. Indledningsvis vil der kigges på *medlemskab*, som kommer til at have fokus på hvordan brugerne konstruerer fællesskabet igennem *grænser* for hvornår et individ kan være medlem. Dernæst vil der blive kigget på hvordan *indflydelse* i forbindelse med Reboot konstrueres. Tredje underafsnit til denne del af analysen omhandler *opfyldelse af behov* hos brugerne og hvordan de konstruerer dette i forhold til fællesskabet i Reboot. Det sidste og fjerde underafsnit vil sætte fokus på hvordan *den følelsesmæssige forbindelse* beskrives og hvordan dette kan have indflydelse på konstruktionen af fællesskabet i Reboot.

Medlemskab

I artiklen *Udsat for inddragelse: Aktiv medborger eller praktisk gris? Brugerperspektiver på inddragelse i socialt arbejde*, anvender Maja Müller deltagelsesstigen fra Arnstein. Deltagerstigen inddeler brugernes inddragelse på et spektrum fra lav til høj grad af involvering. I den lave ende af involvering finder vi *bruger-centreret innovation*, hvor borgerne ses som *informanter*. I forbindelse med undersøgelsen omformuleres borgere til brugere for at relatere dette



aspekt i relation til Reboot. I mellemstadiet af involvering findes samskabelsen, hvor brugerne ses som *partnere* eller *medproducenter*. Slutteligt kan der i høj grad af involvering ses *brugerdrevet innovation*, hvilket ser *brugerne som initiativtagere* (Müller, 2019, s. 37-38).



Deltagerstigen vil anvendes for at se på, hvordan man kan forstå inddragelse i Reboot. Det er tidligere nævnt, at Reboot inden tilbuddet officielt begyndte, valgte at inddrage brugerne, så de kunne komme med deres input til, hvilket tilbud de som brugere gerne vil have i Reboot. En ansat i Reboot fortæller også:

"Fagpersonale: Jamen det gør vi jo. Vi plejer altid.. alt efter... lige i øjeblikket der spiller de jo meget League of Legends og så spørger vi altid ind til det. "Hvad skal vi spille det igen i dag?", spørger vi når de kommer. Og når vi kommer ned, så hjælper vi med at sætte op i teams og vi hjælper også hvis det er man har brug for hjælp til at lære spillet." (Bilag 6).

Hvordan kan man forstå involvering gennem deltagerstigen i et tilbud som Reboot, hvor brugerne både blev inddraget i opstartsfasen, før tilbuddet havde første dag samt bliver inddraget under hver afholdelse af tilbuddet, i hvad de ønsker at spille den pågældende dag? Ses der på lav grad af involvering, kan man opleve at tilbuddet fremstår med en høj grad af top-down-tilgang (Müller, 2019, s. 38). Dog skal man have in mente at brugerne af Reboot, qua deres mulige diagnose, kan have tendens til at vælge genkendelighed og ud fra gældende interesse i deres aktive valg af spil og indhold til den pågældende Reboot aften. Gennem det aktive valg af det genkendelige og ud fra aktuelle interesse af spil, kan man også argumentere for, at brugerne af Reboot bliver inddraget samskabende. Den pædagogiske tilgang i Reboot opleves fra



tilbuddets begyndelse at være funderet i samskabelsestrinnet på deltagerstigen (Ibid.). Det ses endvidere at brugerne ikke anvendes som *informanter* alene, som man ser det i den *brugercentreret innovation*, men i stedet som *medproducenter* i samspillet med personalet, hvor tilbuddet udvikles gennem fællesskabet. Det er her også værd at tilføje at inddragelsen her bedst kommer til udtryk kollektivt. Hvis man anskuer inddragelsen ud fra den enkelte på samskabelsestrinnet, så begrænses den enkeltes indflydelse i tilbuddet (Müller, 2019, s. 39). Derfor kan man i forståelsen af inddragelse i det socialfaglige tilbud Reboot, se at brugerne i fællesskab har en ”medium grad af involvering”.

Inden Reboot som tilbud startede op, var brugerne, som nævnt i beskrivelsen af Reboot, med til at udforme hvilken slags tilbud de ville have Reboot til at være. De var her med til at skabe de *grænser* for hvornår man kan være medlem af fællesskabet i Reboot. Dette kunne eksemplificeres ved den tidligere nævnte aldersgrænse for tilbuddet, samt at brugerne som var med til at starte tilbuddet, ikke ønskede et tilbud med konkurrencepræget E-sportslignende tilstande, men rettere et fristed. På denne baggrund vælger vi at fortolke *grænserne* for hvornår man kan blive medlem i Reboot, som værende når man juridisk er voksen, samt har en interesse for gaming. Denne interesse skal dog i forbindelse med Reboot ikke være af konkurrencepræget karakter, da det går imod de *grænser* som brugerne har sat for *medlemskabet* af det eksisterende fællesskab i Reboot. På denne måde kan man snakke om, at Reboot skal være et fristed, hvor man muligvis kan komme væk fra de krav og forventninger, som kan præge nogle af brugerne. Hvilket eksempelvis kunne være krav fra rådgivere, pædagoger, forældre osv. En af brugerne kommer ind på dette, når adspurgt hvorvidt det hjælper på lysten til at deltage i Reboot, at der ikke er nogle forventninger til deltagelse, udover en melding om hvorvidt man kommer eller ej:

”Interviewer: [...] altså hjælper det også på lysten til at komme? At der ikke er sådan nogen forventninger til dig når du kommer her.

Informant: Ja, det gør det da. Altså, øhm.

Interviewer: Du ved typisk så er der en rådgiver, der har lavet en plan for ting du skal opnå og mål du skal nå. Og det er der jo sådan set ikke noget af hernede. Det er bare fritidsaktivitet.



Informant: Ja, men det er netop også sådan jeg ser det. Og det er også bare. Altså nu har jeg været lidt dårlig til at melde mig til og sådan noget, jamen jeg ved jo godt netop at det er meget uforpligtende. Og uanset hvor god eller hvor dårlig man er til et spil, så kan man også være med til det.” (Bilag 4).

Udtalelsen beretter ikke om, hvorvidt tilbuddet på nuværende tidspunkt udelukker et E-sports-aspekt, men at potentielle medlemmer må acceptere at fællesskabet bygger på en åbenhed overfor niveau i spillene blandt medlemmerne. Hvorvidt denne åbenhed overfor niveauforskel hos medlemmerne kan udelukke potentielle medlemmer vil blive reflekteret over i den senere diskussion. Endvidere ses det i citatet hvordan interviewer er med til at hjælpe brugeren i samtalen. Det at interviewer ser det nødvendigt at støtte brugeren i samtalen, og hjælpe med at finde frem til det, der er pointen, gør desuden at interviewer er medvirkende til at konstruere samtalen og det der findes frem til. Det er hertil væsentligt at forstå, som tidligere beskrevet i beskrivelse af informanter, at: *“ASF-diagnosen er en gennemgribende udviklingsforstyrrelse, her er tale om en lidelse, som indbefatter forstyrrelser i forbindelse med socialt samspil, kommunikation, samt begrænset og repetitivt former for interesser og aktiviteter”*. Interviewer har forståelse for særligt vanskeligheden ved kommunikationen, og derfor finder det nødvendigt igennem flere af interviewene, at støtte og hjælpe brugerne med at finde frem til det, der kan være vanskeligt at få formuleret.

Hernæst vil der kigges ind i hvordan brugerne af tilbuddet er med til at konstruere *grænserne* for *medlemskabet* af fællesskabet i Reboot, ud fra de semistrukturerede interviews. En af brugerne gør blandt andet opmærksom på hvilke *grænser* for adfærd vedkommende mener der er i forbindelse med *medlemskabet* i Reboot.

”Hmm. Nok lidt det man kan kende fra dem som opfører sig som om de ikke er gamle nok, fordi de opfører sig som om de er helt ude af place, og prøver at få så meget opmærksomhed som muligt eller sådan.” (Bilag 3).

Der gives her udtryk for, at man i Reboot ikke skal kræve for meget opmærksomhed eller udføre, hvad denne bruger forstår som værende, barnlig opførsel. Ved at kræve for meget opmærksomhed uddyber brugeren, efter vedkommende bliver spurgt indtil hvorvidt adfærden i Reboot skal være stille og rolig, med at: *”Jaa, ingen grund til at være overråbende.” (Bilag 3).*



Dette kan også være en af årsagerne til, at Reboot ikke er et E-sportspræget tilbud, hvilket som regel er præget af en konkurrencemæssig karakter. Dette konkurrenceaspekt kan være med til at opstille forventninger eller krav til et vist niveau hos den enkelte deltager. Krav og forventninger til én selv og til andre vil i E-sportsfællesskaber typisk lede til "Tilt" (Wu, Lee & Steinkuehler, 2021, s. 3-4). Hvilket kan beskrives som en tilstand af udadreagerende adfærd som råben, eller skade på materielle genstande såsom: Skriveborde, mus, tastatur osv., på baggrund af fejl fra spilleren selv eller medspillere. Tilt-adfærden, ses hyppigt ved computerspil og opstår i forbindelse med frustrationer i krav- og forventningssituationer heri. Disse krav- eller forventningssituationer kan være knyttet til en konkurrencepræget kultur i E-sportsfællesskaber. En af brugerne udtaler i denne forbindelse: *"Det er nok også bare fordi man kender til hvordan de spiller, så de ikke bare sidder og brokker sig fordi de dør."* (Bilag 3). Der ses her en tydelig afstandtagen fra denne Tilt-adfærd. Hertil tænkes det at, brugerne benytter Reboot, som et fristed fra de krav og forventninger, som de ellers ville møde i andre online-fællesskaber samt i andre aspekter af deres hverdag. De fleste af brugerne modtager en form for velfærdsydelse på baggrund af deres diagnoser, som tidligere beskrevet i afsnittet omhandlende beskrivelse af informanter. Disse ydelser er typisk tilkoblet en indsats, som må formodes at indeholde kravsætning til brugerne i forhold til en fastsat målsætning (Ankestyrelsen, 28-04-2023). Hertil beskriver en af fagpersonalerne fra Reboot, at netop det, at Reboot ikke er et visiteret tilbud, gør også at der ikke er nogle brugere der har kravsætning fra kommunen om at deltage deri og derfor bliver Reboot et frirum, både for dem som modtager velfærdsydelser og dem som ikke gør:

"Vi er ikke, vi bliver ikke øhh. Vi bliver ikke rigtig målt og vejlet øhhh, på samme måde som, øhhh, andre ting vi gør, i og med vi ikke er visiteret, så der er ikke nogle borgere der har bestillinger rettet mod "at skal gå til Reboot", eller lignende i den. Det er ren bonus for kommunen." (Bilag 7)

Hvis der så ovenikøbet var krav og forventning til hvor god man er, når man blot prøver at slappe af ved at spille computer, så er det ikke sikkert man ønsker at være i tilbuddet. Dette kunne være en årsag til, at brugerne ikke ønsker at Reboot får en E-sportslignende karakter, da de blot ønsker at slappe af og slippe for yderligere krav og forventninger.



En af de andre *grænser* som brugerne snakker om i forhold til *medlemskab* i Reboot, udover opførsel, handler om hvilke aktiviteter, der foregår i Reboot. På baggrund af aktivitetsrammen, snakker brugerne om, at man skal kunne lide at spille computerspil for at være en del af fællesskabet i Reboot. Brugere beskriver i denne forbindelse en *grænse* i *medlemskabet* af fællesskabet i Reboot. Denne *grænse* beskrives som værende en interesse for computerspil. En af brugerne udtaler blandt andet, at vedkommende ikke var kommet i Reboot, hvis det var strikning eller hækling, som var aktiviteterne i tilbuddet. ” ... også fordi det er sjovt. Det er... jeg ville ikke komme her hvis det var hækling og strik, altså” (Bilag 4). Dette citat beskriver indirekte, at der er en *grænse* i *medlemskabet* på baggrund af aktiviteterne i tilbuddet. *Medlemskabet* i Reboot begrænser sig til at være et tilbud, hvor omdrejningspunktet er relateret til computerspil. Fagpersonalet beskriver også en *grænse* for deltagelse i Reboot og dermed også en *grænse* for tilgængeligheden af at indgå i fællesskabet. Denne *grænse* omhandler kapaciteten af Reboot, hvor der ikke er mere end 10 computere tilgængelige:

”Altså, vi har den barriere at vi vil helst ikke over 10 mand. Øhm, og vi vil helst heller ikke være for få. Så vi ligger hele tiden og skal se om vi kan finde det der sweet spot. Det allerbedste for os, det er når vi rammer de der 7-8 mand. Jamen, så kan alle personaler være med, og være med til at være rammeskabende for at det hele det spiller. Men, men er vi 10 borgere her, så var det mere, selvfølgelig, yderstyring der skulle til hvor vi ikke er med i selve spillet.” (Bilag 7).

Fagpersonalet gør ikke noget aktivt for at regulere hvor mange brugere der er deltagende, men selve rammen for Reboot er med til at fungere som en afgrænsning i sig selv for hvor mange der kan være *medlem* af fællesskabet. Fagpersonalet ser på denne måde dog fællesskabet, som værende begrænset af de tilgængelige ressourcer der er tilkøbt tilbuddet. Fagpersonalet udtaler sig ikke omkring hvorvidt at der kunne være andre årsager til grund for at “*sweet spottet*” er 10 brugere. Man kunne dog forestille sig at konstruktionen af *sweet spottet* også kan være påvirket af at mennesker med ASF typisk er associeret med sansemæssige forstyrrelser (Social og boligstyrelsen 2023). Heriblandt hypersensitivitet eksempelvis i forbindelse med høresansen (Rourke, 2019, s. 3). Hvilket også kan drage paralleller til brugerens udtalelse fra tidligere om konstruktionen af *medlemskab* i Reboot. Eksemplet hvor brugeren opfatter Reboot som et fællesskab, hvor opførslen ikke inkluderer adfærd såsom: råben, der kan være en udfordring



for mennesker med hypersensitive høresanser. Det er dog ikke sikkert at være tilfældet at fagpersonalet har dette med i deres overvejelser omkring Reboot som fællesskab, men det tyder på at dette har betydning for brugernes konstruktion af hvem der kan være medlemmer i fællesskabet. Det ses endvidere i citatet, at fagpersonalet ser en ressource i ikke at være et stort hold, da det gør at de kan være mere deltagende i tilbuddet. Det formodes, at der er gjort sig nogle socialfaglige overvejelser om, hvorvidt det giver et positivt udbytte, at de gennem deltagelse kan være mere medvirkende i at skabe relationer til brugerne samt støtte brugerne i de kommunikationer der forekommer på tværs af skærmene.

Ud fra ovenstående afsnit omhandlende *medlemskab* og *grænser for medlemskabet*, er der fundet frem til at *grænserne for medlemskab* i Reboot er relateret til potentielle medlemmers interesse for computerspil og deres adfærd i gaming situationer. En af *grænserne* som brugerne beskriver i forhold til adfærd er, at man ikke skal være højtråbende og kræve for meget opmærksomhed. Derudover skal man som medlem have interesse for computerspil, dog er det enkelte medlems niveau ikke af betydning. Der stilles i denne forbindelse ikke krav medlemmerne imellem. Fællesskabet i Reboot bygger på en forståelse af tilbuddet, som værende et fritidstilbud, som ikke er knyttet op på krav og forventninger til den enkeltes niveau i de forskellige spil.

Indflydelse

Det næste aspekt i teorien Sense of Community, som vil benyttes for at undersøge hvordan Reboot som fællesskab konstrueres, vil omhandle *indflydelse*. Både brugerne og fagpersonalet beskriver eksempler på *indflydelsen*, som brugerne kan have på fællesskabet, men også hvordan fællesskabet kan have *indflydelse* på brugerne. Fagpersonalet er også med til at have *indflydelse* på fællesskabet, dog er denne baseret på de behov, som de oplever hos brugerne. Et af fagpersonalet beskriver en situation med en bruger, som ikke nødvendigvis havde lyst til at spille det spil, som størstedelen ville og vedkommende havde svært ved, muligvis på baggrund af sin diagnose, at spørge de andre om de ville spille et andet spil. Fagpersonalet støtter denne bruger ved at foreslå de andre brugere at prøve et andet spil:

”Nu har jeg jo ikke arbejdet her så længe, men i den periode hvor jeg har arbejdet her, der har vi spillet meget det samme det samme spil. Men efter ham, der er lige startet en ny her, som ikke er så god til det, men måske gerne vil prøve nogle



nye spil, så har vi også åbnet op for det, og prøvet nogle af dem af. Og skal prøve nogle flere af sammen med de andre, så vi ligesom kan variere det lidt mere.”
(Bilag 6).

På denne måde har fagpersonalet selvfølgelig *indflydelse* på fællesskabet, hvis de sammen med en bruger taler om nogle andre spil der kunne være interessante at prøve af. Der kan her være tale om at den enkelte bruger kan have *indflydelse* på fællesskabet, men dette er medieret igennem fagpersonalet. Hertil beskriver et af fagpersonalerne også hvordan de hver gang begynder med at spørge om det er det samme spil der skal spilles igen. Dette analyseres yderligere nedenfor. På denne måde kan man også sige at fagpersonalet kan have *indflydelse* på fællesskabet, dog tager fagpersonalet først handling på baggrund af et oplevet behov fra brugerne, men der gives mulighed for, at brugerne kan have *indflydelse* på, hvilket spil der skal spilles til hver gang. På denne måde er fagpersonalet med til at konstruere Reboot, som et fællesskab, hvor fagpersonalet har *indflydelse*, men at dette tager udgangspunkt i brugernes behov. Der er eksempelvis en af brugerne i Reboot som primært spiller spil for sig selv, hvortil fagpersonalet beskriver:

“Det er meget forskelligt. Det er alt efter hvem af dem... de er individuelle hver eneste af de borgere der sidder dernede, øhm. Vi har en der sidder primært og spiller solospil og har gjort det lige siden han startede. Han har været med to gange til at spille fælles, eller så sidder han og spiller for sig selv. Men øhm, han er en del af - jeg kalder det parallel-leg, hvis vi tager det rent pædagogisk – men det er det jo ikke, for ham er det et fællesskab han er med i sideløbende på det og føler sig som en del af fællesskabet bare ved at være inde i lokalet sammen med de andre.” (Bilag 7)

Fagpersonalet ser her, at brugeren har et behov for at være med i fællesskabet, men på brugerens egne præmisser. Dette beskrives i citatet som “parallel-leg”, hvor brugeren er en del af fællesskabet, ved at være sammen med de andre, men mere sideløbende idet han fokuserer på sit eget spil. Her ses et eksempel på, hvordan fagpersonalerne har *indflydelse* på fællesskabet, men samtidigt er lydhør overfor de behov den enkelte har. Det ses her, at Reboot er et tilbud hvor der er plads til diversitet samtidig med et inkluderende fællesskab. Fagpersonalet har desuden *indflydelse* på fællesskabet da det er dem, som tilrettelægger aktiviteterne i Reboot. Dette



er beskrevet yderligere i tidligere afsnit omhandlende beskrivelse af case. Her er der tale om selve rammen, hvor Reboot begynder med, at man mødes til fællesspisning og socialt samvær uden at spille computer. Brugerne bestemmer selvfølgelig selv, hvorvidt de ønsker at komme til spisningen eller hvorvidt de ønsker blot at komme til selve gaming-delen. På trods af dette er det alligevel fagpersonalet, der bestemmer tidspunkterne for, hvornår de forskellige aktiviteter igangsættes. Hertil kan man i høj grad betragte fagpersonalet, som en del af fællesskabet i Reboot og disse har i høj grad *indflydelse* i forhold til rammen for Reboot. Det skal dog her fremhæves hvordan spilaktiviteterne bliver beskrevet af fagpersonalet, som værende afhængige af brugerne. Hvilket er et led i fagpersonalets konstruktion af brugernes *indflydelse* på fællesskabet i Reboot:

”Fagpersonale: Jamen det gør vi jo. Vi plejer altid.. alt efter... lige i øjeblikket der spiller de jo meget League of Legends og så spørger vi altid ind til det. ”Hvad skal vi spille det igen i dag? ”, spørger vi når de kommer. Og når vi kommer ned, så hjælper vi med at sætte op i teams og vi hjælper også hvis det er man har brug for hjælp til at lære spillet.” (Bilag 6).

Ovenstående citat beskriver hvordan fagpersonalet giver brugerne mulighed for at have *indflydelse* på spilaktiviteterne, samtidig beskriver fagpersonalet også hvordan de i visse tilfælde har *indflydelse* på at igangsætte en aktivitet, så brugerne kommer til at spille sammen. Hvilket igen understreger fagpersonalets beskrivelse af, hvordan de er med til at konstruere fællesskabet i Reboot, men med udgangspunkt i brugernes behov.

En af brugerne beskriver hvordan Reboot, som fællesskab, giver vedkommende mulighed for at erfaringsudveksle med de øvrige brugere. Brugeren taler her ikke direkte ind i at fællesskabet har *indflydelse* på vedkommende, og hvordan vedkommende selv har *indflydelse*. Brugeren beskriver dog indirekte, hvordan de kan have *indflydelse* på hinanden og fællesskabet i form af denne erfaringsudveksling:

”Informant: Plus at det i værste fald, at hvis det er sådan man har problemer med job, så kan man nemt nok kende det, for man kan jo tydeligt snakke åbent omkring det. [...]. Ja. Altså såsom at sige at hvis man ikke kan finde noget, så kan man spørge andre personer om de kan finde vej i den vej.” (Bilag 3).



På denne måde er brugeren her med til at konstruere fællesskabet i Reboot, som ikke udelukkende omhandler computerspil, men Reboot er også et rum hvor man kan dele de problematikker der er i hverdagen med andre, som muligvis har stået i lignende situation. Dette er et eksempel på peer-to-peer, hvor brugerne bruger hinanden og hinandens erfaringer til at skabe værdi i eget liv. Peer-to-peer kan forstås som: “ [...] at ligesindede mødes og indgår i et fællesskab om at hjælpe og skabe værdi for hinanden ud fra deres egne behov og ønsker.” (VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, 2019, s. 6). Denne konstruktion af Reboot kan betragtes som en måde hvorpå brugerne forstår, at de kan have *indflydelse* på emner, som er accepteret at snakke om. På denne måde konstruerer brugerne tilbuddet til ikke udelukkende at omhandle computerspil. Man kan også betragte dette ud fra et af de andre aspekter i teorien, som omhandler *integration* og *opfyldelse af behov*. Brugeren beskriver netop i dette tilfælde et behov, som de ønsker opfyldt, men som de muligvis ikke kan få opfyldt andetsteds. Hvilket vil uddybes i nedenstående underafsnit, hvordan brugerne konstruere fællesskabet i Reboot på baggrund af de behov, som enten ønskes opfyldt i Reboot eller bliver opfyldt i Reboot.

Integration og opfyldelse af behov

Dette er næste og tredje underafsnit omhandler Sense of Community, hvilket sætter fokus på hvordan brugerne konstruerer fællesskabet i Reboot igennem *integration og opfyldelse af behov*. Flere af brugerne beskriver en form for behovsopfyldelse ved at være tilknyttet Reboot. Et af de behov der gives udtryk for, er særligt i relation til peer-to-peer, hvor der udtrykkes et behov for muligheden for at kunne erfaringsudveksle med nogle andre. Hertil beskriver en af brugerne at:

“Informant: Plus at det i værste fald, at hvis det er sådan man har problemer med job, så kan man nemt nok kende det, for man kan jo tydeligt snakke åbent omkring det.

Interviewer: Man kan snakke åbent omkring hvis man har nogle problemer eller hvad siger du?

Informant Ja. Altså såsom at sige at hvis man ikke kan finde noget, så kan man spørge andre personer om de kan finde vej i den vej.



Interviewer: Ja. Så udveksle erfaringer, kan man sige det? At du snakker med nogle af de andre omkring hvad du synes der er svært og de kan give dig nogle råd eller sige hvordan de har oplevet det?

Informant: Måske. “ (Bilag 3)

I citatet fremgår det tydeligt, at det at have nogle ligesindede at erfaringsudveksle og sparre med om de forhindringer man kan møde i sin hverdag, er en stor bonus for nogle af brugerne. Udover dette lægges der særligt vægt på det sociale aspekt af at være i Reboot. Brugere beskriver netop et behov for det sociale. En af brugerne beskriver dette behov ud fra en negativ opfattelse af, at vedkommende har været alene i sin lejlighed og spillet computer. Det bliver på denne måde et behov for denne pågældende bruger at opsøge fællesskaber:

”Jeg har i lang tid haft problemer med, at jeg bare har siddet derhjemme alene i min lejlighed og bare spillet computer i rigtig mange år. [...] Og øhm, det gider jeg ikke. Det får man ikke noget ud af. Men når man er heroppe i Reboot så er man sammen med nogle, og så er det noget andet.” (Bilag 4)

Med denne udtalelse beskriver brugeren ikke selve computerspilsdelen, som værende en problematik for brugeren, men i stedet at denne aktivitet har foregået uden fysisk tilstedeværelse med andre, som det problematiske. I reference tilbage til tidligere analysepunkt, beskriver brugeren derudover også, at hvis computerspil ikke var en aktivitet, og Reboot i stedet bestod af andre aktiviteter som: ”Strik og hækling” (Bilag 4), var brugeren ikke kommet i Reboot. Dette i sammenhæng med behovet for det sociale tolkes hermed, som at brugere beskriver et behov for at være sociale igennem deres interesse, som i dette tilfælde er computerspil. Derudover, hvis det ikke var brugernes interesseaktiviteter, som foregik i Reboot, så ville Reboot, som fællesskab ikke opfylde det behov, som denne målgruppe af brugere søger. Derfor kan man ud fra brugernes konstruktion af fællesskabet i Reboot forstå dette som værende et fællesskab, der har computerspil som omdrejningspunktet, men at dette er tæt beslægtet med den sociale faktor i Reboot. I forlængelse af brugerens beskrivelse af det sociale behov, som Reboot dækker, så har Reboot også for denne bruger sørget for at udvide vedkommendes vennekreds. Brugeren nævner blandt andet, at en af de andre brugere af Reboot var med til fødselsdag hos brugeren:



”Informant: Men øhm, jeg mødte jo (Navn på anden bruger) heroppe til øhm, til Reboot. Og så har vi egentlig bare, egentlig bare klikket sammen. [...]. Og så er vi derefter begyndt og. Det startede egentlig bare med at jeg spurgte, om han havde, om de havde lyst til at spille, på vejen hjem. Fordi vi fulgtes ad på cykel, vi skulle samme vej. [...]. Og så sagde han bare at det ville han gerne, og så gjorde vi det. Og så har vi bare gjort det sådan lidt mange gange. Og så har jeg fået ham til at spille World of Tanks. [...]. Ja. Øhm..

Interviewer: Vil du så betragte (Navn på anden bruger) som din ven eller kammerat?

Informant: Helt sikkert. Han var med til min fødselsdag her i søndags.”. (Bilag 4).

I forbindelse med denne bruger kan man forstå vedkommendes konstruktion af fællesskabet i Reboot, som et fællesskab der har afhjulpet vedkommendes ensomhedsproblematik, og hjulpet til *opfyldelse af behov* for socialt samvær med andre. Det må her formodes, at hvis ikke begge brugere var en del af fællesskabet i Reboot, så havde de ikke mødt hinanden og vedkommende fra udtalelsen havde muligvis ikke fået opfyldt sit sociale behov på samme måde. Hertil kan man forstå Reboot, ud fra brugernes beskrivelser som værende et fællesskab, der kan fungere som en katalysator for at føre opfyldelsen af det sociale behov videre ud fra Reboots rammer.

Fagpersonalet udtaler sig også omkring hvorfor de tænker at brugerne ønsker at være en del af fællesskabet i Reboot, hvilket kan forstås i relation til ovenstående. Fagpersonalet beskriver, at de er af den opfattelse, at brugerne benytter tilbuddet for at få opfyldt noget som brugerne mangler i deres hverdag. På denne måde konstruerer fagpersonalet, fællesskabet i Reboot som værende behovsopfyldende overfor brugernes sociale behov i relation til brugerens interessefelt:

” Jeg tror det er fordi de har en fælles interesse, øhm. Og fordi det leverer noget som de ellers mangler. Øhm, jeg tror det... det svært for mange af dem vi har i de målgrupper her, at finde nogle fællesskaber som deler deres interesser og måske sådan kan overskue at være med indenfor de rammer som måske er nødvendige for at de kan være med. Og her der er en form for voksenstyring, hvis man



kan kalde det det. Eller pædagogstyring, som tillader at man er med til ligesom at favne lidt omkring dem. At hvis der er noget der er svært, så er vi der til lige at skubbe på vej. Men hvis vi ikke er nødvendige, jamen så er vi heller ikke mere pressende på end at vi lader dem få frirum til det.” (Bilag 7).

Foruden at beskrive hvordan brugerne kan få opfyldt deres sociale behov i Reboot, samtidig med brugerens behov for at dyrke deres interesse, så beskriver fagpersonalet også, at brugerne kan få støtte til at få opfyldt dette behov igennem fagpersonalet. Fagpersonalet beskriver dem selv som værende en form for sikkerhedsnet for brugerne, som kan have svært ved at indgå i det sociale på trods af, at brugerne kan have et behov for netop dette.

En af brugerne bliver spurgt til hvorfor vedkommende kommer i Reboot. Brugeren har tidligere beskrevet sig, som ikke så ”sociable”, hvilket kunne forstås, som at den pågældende bruger, i højere grad ønskede at spille for sig selv. Dette er dog ikke hvad brugeren giver udtryk for:

”Informant: Hmmm. Man kan vel nok godt kalde det for, der er nok noget der hedder, aktiviteter i samme omfang.

Interviewer: Altså at det er de samme aktiviteter eller hvordan skal det forstås?

Informant: Hmm, der er ikke 10 personer der spiller hvert sit spil, men man spiller samlet.

Interviewer: Okay, så det at man spiller sammen med andre?

Informant: Ja. Fordi at man kan nemt nok sidde der og snakke engelsk til en person henover nettet, men der er en forskel til at snakke dansk henover ansigterne.” (Bilag 3)

Brugeren beskriver et behov for socialt samvær hvor man spiller sammen. Brugers beskrivelse fortolkes, som et udtryk for, at det nødvendigvis ikke er nok for brugeren at have et online fællesskab i forbindelse med computerspil. Der er dog to ting i den sidste del af dette citat. Brugeren nævner både det, at der bliver talt dansk, men også at muligheden for samtalen om hvad der foregår, i spillet kan foregå ansigt til ansigt. Det formodes at netop dette behov for at tale ansigt til ansigt ikke bliver dækket hos brugeren udenfor Reboot. Eksempelvis ikke i de



situationer, som brugeren beskriver som værende over nettet og på engelsk. Hvilket er interessant taget i betragtning af de udfordringer, som er knyttet til diagnosekriterierne, som nævnt tidligere typisk er i forbindelse med socialt samspil. Det er interessant, da det ellers var formodningen at interaktion via tekstbeskeder over nettet ville være at foretrække for mennesker med ASF. Formodningen bygger på at interaktion over nettet, uden fysisk tilstedeværende kommunikation, kræver mindre mentaliseringsevne i forbindelse med aflæsning af kropssprog, ansigtsudtryk osv. Hvilket dog ikke viser sig at være tilfældet på baggrund af brugerens konstruktion af de behov, som vedkommende ønsker opfyldt i fællesskabet i Reboot. Af denne årsag kan man forstå fællesskabet i Reboot, som værende behovsopfyldende for de potentielle og nuværende brugere, som søger et gamingfællesskab, der giver mulighed for at spille sammen med andre imens man er i samme lokale.

Dette underafsnit omkring *integration og opfyldelse af behov* fik afdækket hvordan fællesskabet i Reboot kan være med til at afdække et socialt behov hos brugerne. Her er der tale om brugere, som har haft ensomhedsproblematikker og som formodentlig har isoleret sig selv. Fællesskabet giver mulighed for, at venskaber kan starte udenfor Reboot. Fagpersonalet i Reboot er der som sikkerhedsnet for de brugere med et socialt behov, men som har svært ved den sociale interaktion og de sociale spilleregler. Derudover giver Reboot mulighed for at opfylde et behov for socialt samvær, som ikke kun er online, ved at samle mennesker med samme interesse i samme lokale.

Delt følelsesmæssig forbindelse

Det sidste underafsnit til analysen omkring Sense of Community omhandler hvordan brugerne og fagpersonalet konstruerer Reboot i forhold til *delt følelsesmæssig forbindelse*. I denne del af analysen vil der kigges nærmere på nogle af principperne fra teoriafsnittet, for at forstå hvordan fællesskabet i Reboot giver mulighed for og skaber en *delt følelsesmæssig forbindelse* mellem dets brugere. Reboot i sig selv muliggør, hvad teorien kalder for *kontakthypotesen*, da det bliver et sted hvor interaktion mellem brugerne muliggøres. Dette vil, ifølge teorien, øge sandsynligheden for relationsdannelse i fællesskabet. En af brugerne beskriver blandt andet hvordan dette bliver muliggjort i spisesituationen:



”Og så er det også rigtig hyggeligt at man sidder og spiser sammen inden. Fordi at øhm, ofte når man er sammen med nogen. Hvis man så kun sidder og fokuserer på skærmen hele tiden, så får man ikke rigtig snakket sammen med nogen. Og det kan man også gøre lidt nogle gange, hvis man lige er i humør til det, når man sidder og spiser.” (Bilag 4)

Her beskriver brugeren, hvordan der opstår mulighed for at dele tanker og erfaringer med de øvrige brugere i fællesskabet, hvilket skaber en form for samhørighed mellem brugerne. På denne måde beskriver brugeren, Reboot som værende et fællesskab der muliggør *kontakthypotesen*, da Reboot etablerer et rum hvor interaktionen muliggøres imellem brugerne. Der kan her også refereres til tidligere brugers udsagn om spisesituationen, der giver mulighed for at erfaringsudveksle i forhold til livssituationer: *”Ja. Altså såsom at sige at hvis man ikke kan finde noget, så kan man spørge andre personer om de kan finde vej i den vej.” (Bilag 3)*. Idet brugeren beskriver muligheden for at erfaringsudveksle med de andre brugere, må det formodes at brugeren føler sig tryk i fællesskabet. At brugeren føler sig tryk nok til at spørge til råds og få et nyttigt svar, kan føles, som en belønning i sig selv. Effekten af belønningen vil ifølge teorien gøre fællesskabet mere attraktivt for brugeren. Fagpersonalet beskriver belønninger for brugere og hvad effekten af belønningerne har for brugerne, hvilket er med til at gøre Reboot attraktivt:

”Jeg tror det er fordi de har en fælles interesse, øhm. Og fordi det leverer noget som de ellers mangler. Øhm, jeg tror det... det svært for mange af dem vi har i de målgrupper her, at finde nogle fællesskaber som deler deres interesser og måske sådan kan overskue at være med indenfor de rammer som måske er nødvendige for at de kan være med.” (Bilag 7)

Her beskriver fagpersonalet, Reboot i sig selv som en belønning for brugerne. Hermed kan det forstås, at tilbuddet leverer noget som brugerne mangler, hvilket i sig selv kan være en belønning. Hvis man så oveni i denne belønning også har en positiv oplevelse, når man kommer i Reboot, ved eksempelvis mødet med andre med fælles spilinteresse, så tiltænkes det at være yderligere en belønning for brugerne. Disse beskrivelser kan være en måde hvorpå der i fællesskabet i Reboot opstår en *delt følelsesmæssig forbindelse*. Desuden kan det hertil være relevant at se på om der er andet på spil end blot fælles spilinteresse. Det kunne tænkes, at netop



det, at brugerne er ligesindede og kan have en genkendelighed i forhold til hinandens position, udfordringer og behov også virker som en belønning for brugerne. Senere i analysen med teori om Social Indlæring ses det netop, at: *“Modeller som har samme køn, status og er jævnaldrende vil være lettere at tage ved lære af, da disse modeller er lettere sammenlignelige med individet selv”* (Bertelsen, 2016, s. 57). Denne sammenlignelighed som brugerne oplever i Reboot kan også have betydning for at opnå en *delt følelsesmæssig forbindelse*. I et eksempel fra tidligere i analysen omkring Sense of Community beskrev nogle af brugerne også at de har ført deres venskab videre ud fra Reboots rammer: *”Interviewer: Vil du så betragte (Navn på anden bruger) som din ven eller kammerat? “, “Informant: Helt sikkert. Han var med til min fødselsdag her i søndags.”* (Bilag 4). Det at fællesskabet i Reboot har muliggjort at venskaber kunne forme sig udenfor Reboots rammer, kan være med til at beskrive *kvaliteten af samspillet* som værende meget godt i Reboot. På denne måde kan man forstå brugerens konstruktion af udviklingen af vedkommendes venskab, som et udtryk for brugerens forståelse af kvaliteten i det samspil, som etableres i fællesskabet i Reboot. Samspillet og dets udvikling skal forstås på baggrund af flere positive relationer og begivenheder som brugerne har oplevet i forbindelse med Reboot. Et af fagpersonalerne beskriver også:

”Der kender jeg dem jo ikke rigtigt udover hvad jeg ser her. Men man kan jo sige i forhold til da jeg startede, altså det, det virker til at dem der, sådan, har været her i længere tid, man kan se de bliver mere og mere åbne overfor andre. Gode til at snakke med andre, også selvom de ikke kender dem så godt.” (Bilag 6)

Fagpersonalets beskrivelse af *kvaliteten af samspillet* er, at den er høj, eftersom det ud fra fagpersonalets konstruktion, virker til at brugerne er trygge overfor hinanden, fordi de er i stand til at indgå i sociale interaktioner med nye potentielle brugere. Dette er især tankevækkende når man tager kriterierne for diagnosen, som størstedelen af brugerne har fået diagnosticeret, in mente. Kriterierne, som nævnt tidligere i afsnittet omkring målgruppen, beskriver udfordringer i forhold til social interaktion. Dette betyder selvfølgelig ikke, at alle brugerne er generte eller har vanskeligt ved at begynde eller indgå i samtaler, men at de i en eller anden grad har udfordringer i forhold til den sociale interaktion og de sociale spilleregler. Fagpersonalet beskriver dog at *kvaliteten af samspillet* kan medvirke til at gøre det nemmere for brugerne at



tage sig mod til at deltage i den sociale interaktion. Særligt hvis samspillet er af så høj kvalitet, som konstruktionerne fra både fagpersonale og brugere giver udtryk for.

Afslutningsvis på analyseafsnittet omkring Sense of Community kan man sige at både brugere og fagpersonalet beskriver fællesskabet i Reboot, som værende et socialt fællesskab med fokus på gaming. Derudover beskriver både fagpersonalet og brugerne, at fællesskabet i Reboot muliggøre, at brugerne i Reboot kan dele andre aspekter i deres liv med hinanden og modtage råd og erfaringer fra de andre brugere af tilbuddet. Dette kan være med til at afdække behov, som brugerne måtte have, hvilket også kan være en årsag til at de benytter tilbuddet. Denne *opfyldelse af behov* er samtidig også noget som styrker en *delt følelsesmæssig forbindelse* i Reboot. Fællesskabet i Reboot muliggøre også *indflydelse* fra brugerne i forhold til at forme tilbuddet. I tilfældet af, at den enkelte bruger har problematikker med den sociale interaktion, så er fagpersonalet til stede til at kunne støtte brugerne. Hvilket ud fra brugerne og fagpersonalets udtalelser kan forstås i forhold til hvordan brugerne kan have *indflydelse* på fællesskabet. I de efterfølgende analyseafsnit vil Reboot som fællesskab blive undersøgt i forhold til, hvordan Reboot konstrueres som bidragende til udvikling af de sociale kompetencer hos brugerne.

Analyse i forhold til Situeret Læring

I denne del af analysen vil der tages udgangspunkt i teorien om Situeret Læring af Lave og Wenger. Det er tidligere nævnt i analysestrategien at teorien anvendes for at undersøge, hvordan brugerne i det socialpædagogiske tilbud Reboot kan bevæge sig fra *perifer legitim deltagelse* til *fuld deltagelse* gennem *mesterlærerprincippet*. Der vil også tages udgangspunkt i et eksempel på *adgang* i den sociale gruppe, som viser sig i deltager observationen.

Forud for analysen har vi kategoriseret vores interviews i koder, som alle har relation til de teoretiske perspektiver. Teorien om Situeret Læring er opdelt i fire kodebegreber: *Situeret læring*, *Mesterlærerprincippet*, *perifer legitim deltagelse* og *fuld deltagelse*.

Mesterlæreprincippet

Det socialfaglige tilbud Reboot er struktureret på den måde, at nogle af de ansatte har en pædagogfaglig baggrund, som kan støtte og guide brugerne under aktiviteterne, både spise-delen og gaming-delen. Ud fra brugernes ASF-diagnose ved vi, at de eksempelvis kan have svært



ved det sociale samspil og ved kommunikationen med andre. Fagpersonalet i Reboot agerer mesterlærere og er derved med til at understøtte den læring, der finder sted i det sociale fællesskab: ”Jeg synes at dem der står for det er virkelig virkelig gode til det. Det synes jeg gør en stor forskel, fordi at øhm jeg føler lidt at der bliver taget sig af en engang i mellem.” (Bilag 4). Citatet her viser meget godt hvilken betydning *mesterlæringsprincippet* har for den enkelte bruger. Ovenstående citat er fra en af brugerne af Reboot, som giver udtryk for, at fagpersonalet gør deres arbejde godt. Det må antages, at det omhandler at understøtte brugerne og de aktiviteter, der finder sted i Reboot med henblik på at styrke det sociale fællesskab og den enkeltes sociale kompetencer. Brugeren konstruerer de ansatte som mesterlærere der skaber tryghed, hvilket kan være tegn på, at der er en god relation brugere og fagpersonale imellem. Denne relation formodes at give yderligere incitament for brugeren til at tage ved lære af mesterlæreren. Det er dog ikke kun fagpersonalet i Reboot, der fungerer som mesterlærere. Et af fagpersonalerne fortæller i interviewet, at også brugerne selv kan fungere som mesterlærere overfor hinanden:

”Jamen især også, man kan jo se på dem der har været her længe, de er rigtig gode til at tage imod dem der er nye der kommer her. Så det, det kan noget synes jeg. Og det er jo også nogle kompetencer de udvikler, og jeg forestiller mig også de har været nye i det på et tidspunkt jo, ikke?” (Bilag 6).

Gennem ovenstående citat beretter fagpersonalet at brugerne, som har anvendt tilbuddet i en længere periode, bliver de nye potentielle brugeres mesterlærere. Fagpersonalet oplever at de brugere, der har anvendt tilbuddet i længere tid, tager sig af nye potentielle brugere i tilbuddet. Vi kan uddrage af citatet at brugerne også engang har været nye og taget ved lære af deres mesterlærere. Den læring i at gå fra ny bruger i tilbuddet til at blive fuldt medlem eller *fuld deltagelse*, sker i teorien gennem *mesterlæreprincippet*. Som en del af *mesterlæreprincippet* vil vi også beskæftige os med de to deltagelsesformer der indgår i princippet. Disse to deltagelsesformer og konstruktionen af Reboot uddybes i nedenstående afsnit.

Perifer legitim deltagelse og fuld deltagelse

Den *perifere legitime deltagelse* og *fuld deltagelse*, som tilsammen beskriver den læring i og bevægelse fra at komme ind i et fællesskab som ny bruger til garvet medlem (Lave & Wenger,



2003, s. 232). *Perifer legitim deltagelse* er et begreb, som anvendes til at analysere den læringskontekst den nye bruger er i som en del af fællesskabet. Det at være ny i en social kontekst er noget vi antager, at de fleste har prøvet før. Lave og Wenger beskriver, at brugeren i den *perifere legitime deltagelse* ofte vil have en iagttagende rolle (Lave & Wenger, 2003, s. 81). Gennem denne iagttagelse og med støtte fra mesterlærerne vil den nytilkomne potentielle bruger lære at være en del af kulturen i det sociale tilbud Reboot. Den *legitime perifere deltagelse* kan for brugerne af Reboot også forstås som:

“Det er meget forskelligt. Det er alt efter hvem af dem... de er individuelle hver eneste af de borgere der sidder dernede, øhm. Vi har en der sidder primært og spiller solospil og har gjort det lige siden han startede. Han har været med to gange til at spille fælles, eller så sidder han og spiller for sig selv. Men øhm, han er en del af - jeg kalder det parallel-leg, hvis vi tager det rent pædagogisk – men det er det jo ikke, for ham er det et fællesskab han er med i sideløbende på det og føler sig som en del af fællesskabet bare ved at være inde i lokalet sammen med de andre.” (Bilag 7).

Ovenstående citat er også et godt eksempel på hvordan den *perifere legitime deltagelse* kan komme til udtryk. Den nævnte bruger i citatet opleves at indgå legitimt i tilbuddets rammer, om end vedkommende holder sig i fællesskabets periferi under multiplayeraspektet, der primært forekommer i tilbuddet. Fagpersonalet konstruerer i citatet også at brugerens behov ikke nødvendigvis er at være *fuldt deltagende* og vi antager at brugeren er tilfreds med at være en perifert legitimt deltager under spilaktiviteterne i Reboot. Vi ved dog at denne bruger er mere deltagende under spisningen, men dog foretrækker at holde sig perifert under spille-delen. Ved denne bruger vil det også være begrænset, hvor effektiv mesterlæreren kan være, når denne omtalte bruger får sit sociale behov opfyldt ved det, som den ansatte omtaler som “*parallel-leg*”, altså en *perifer legitim deltagelse*.

Som nævnt kort i ovenstående, så er det i den *perifere legitime deltagelse*, hvor brugeren har *adgang* til mesterlærerenes støtte i forhold til at overgå til *fuld deltagelse*:

”Men øhm, men vi har jo for eksempel (Navn på bruger) som er hernede, som er, jamen ikke..... da han startede med at komme her, der kunne han ikke rigtig



interagere socialt med de andre, han mest af alt op ad mig. Øhm, til nu hvor han faktisk kan sidde og snakke med de andre og, og have det sjovt med de andre og lave noget lidt frem og tilbage. Så, så for ham har det givet et kanonspark i, i at have en socialarena som han kan agere i. som også stadig er på hans præmisser.”
(Bilag 7).

I ovenstående citat konstruerer fagpersonalet et godt eksempel på, hvordan en bruger i opstarten fandt tryghed i en ansat, der med tiden udviklede sig til at brugeren interagerede med resten af fællesskabet. *Adgang* kan være forskellig fra bruger til bruger, men i ovenstående eksempel tolkes *adgang*, for denne bruger, som værende tryghed. Ligeledes forstås det, at brugerne kan støtte sig op ad og lære af hvad en mesterlærer har gjort, at denne specifikke bruger opnåede *fuld deltagelse* i tilbuddets aktiviteter, både spisning og gaming. I et senere eksempel, hvor vi tager udgangspunkt i den deltagende observation, kan det opleves hvordan *adgang* for observatøren bliver, at en mesterlærer - en bruger af tilbuddet, hjælper observatøren med at forstå det gældende spils mekanismer. I nedenstående citat berettes det om vigtigheden af, at den nye bruger også er væbnet med tålmodighed i læringskonteksten. Her er der tale om overgangen i det at gå fra den *perifere legitime deltagelse* til den *fulde deltagelse*:

”Jeg synes i hvert fald man skal tage sig god tid med at starte her. Altså hvis man skal lære folk at kende.” [...]”Ja. Gi’ det en chance. Og hvis man nu siger på første dag at man ikke har lyst til det, så er det jo også fair nok, men øhm, altid gi’ det en chance og så kan man se hvad man har lyst til derefter.” (Bilag 5).

Overgangen fra den *perifere legitime deltagelse* til den *fulde deltagelse*, er derfor ikke noget der sker hurtigt. I målgruppens tilfælde er det noget der kan tage tid, hvilket underbygges af ASF-diagnosens kriterier, der typisk er associeret med udfordring i forbindelse med social interaktion. Hvis ikke brugeren giver tilbuddet og sig selv tid til at undergå denne overgang, der finder sted ifølge teorien om, Situeret Læring, så kommer den potentielle bruger af tilbuddet til at fravælge den *adgang*. Vi har i ovenstående set at *adgang*, er en essentiel del af at gå fra den *perifere legitime deltagelse* til *fuld deltagelse*. Citatet understøttes også af Lave og Wenger, der skriver *”En længere periode med legitim periferitet giver de lærende mulighed for at til egne sig praksiskulturen”* (Lave & Wenger, 2003, s. 81).



Adgang

Adgang, som blev pointeret i forhold til ovenstående analyseafsnit omhandlende *perifere legitime deltagelse* og *fuld deltagelse* vil i dette analyseafsnit være omdrejningspunktet. Hertil vil eksempler fra deltagerobservationen, som Kaspar har udført i det socialfaglige tilbud Reboot, benyttes.

Adgang er, som tidligere nævnt i teoriafsnittet, et essentielt aspekt af teorien om Situeret Læring for at opnå *fuld deltagelse*. *Adgang* forstår vi gennem teorien som *adgang* til både tilbuddet, computer og spil som konkrete og fysiske ressourcer. *Adgang* kan også være den viden der skal til, for at indgå i det sociale fællesskab, viden om og kendskab til det spil, der spilles i Reboot. Uden den viden, eller *adgang*, så kan vi formode at det vil være umuligt at opnå *fuld deltagelse* i det sociale fællesskab. Det ses derfor at *adgang* i sig selv kan tage forskellige former. I det ovenstående er *adgang* eksempelvis tryghed. *Adgang* vil i det følgende tage en anden form. I nedenstående uddrag af observationsnotatet beskrives det, hvordan Kaspar indtager en iagttagende rolle. Den iagttagende rolle, som tidligere er beskrevet i teorien om den *periferier legitime deltagelse*: ”Efter ankomst observerer Kaspar at der bliver stillet borde og stole op i hallen, hvor dette gøres i samarbejde mellem de ansatte og deltagerne” (Bilag 8). Det må hertil være nødvendigt at forstå situationen ud fra det at være nyt potentielt medlem i Reboot. Hertil ses det, at en nytilkommen gennem observationen, muligvis ikke ved hvordan vedkommende skal begå sig i tilbuddet, om man hjælper til med at få gjort klar eller hvad kulturen er i tilbuddet og af denne grund måske holder sig iagttagende i det perifere. Under computerspilsdelen af tilbuddet oplever Kaspar at to mesterlærere prøver at støtte Kaspars *adgang* ind i fællesskabet:

”Under denne del er der ikke meget samtale ud over dem, der omhandler spillet. Dog oplever jeg, at to af brugerne er særligt flinke til at give mig gode råd og hjælpsomme kommentarer, da jeg ikke var kendt i spillet. På intet tidspunkt oplever jeg en irritation mod mit håbløse forsøg i spillet, men kun førnævnte gode råd og vejledning” (Bilag 8).

I citatet fremgår *adgang* for Kaspar som værende viden om, hvordan dette specifikke spil skal spilles. Ud fra citatet fra observationen omhandlende Kaspars forståelse for spillet og viden om de strategier der anvendes, som i dette tilfælde er minimale, så kunne det tiltænkes at hans



tilstedeværelse i spillet kunne blive en forstyrrelse eller kilde til irritation fra det allerede etablerede sociale fællesskab. Dette er dog ikke tilfældet ud fra observationen. I stedet observeres det, at to af brugerne, eller mesterlærerne, forsøger at hjælpe Kaspar og derved give ham *adgang* til samme kendskab og forståelsesniveau i forhold til spillet. *Adgang* ses her ikke som tryghedsskabende, som ved eksemplet fra tidligere om brugeren der følte at personalet tog sig af brugerne, men i stedet muligheden for erhvervelse af viden om spil fra brugerne: ”Under denne del er, der ikke meget samtale ud over dem, der omhandler spillet” (Bilag 8). At kende til spillet og den måde det skal spilles på tillader også brugerne og de ansatte af tilbuddet at tale sammen om den spillerunde, som de lige har spillet. En samtale, vi igen må antage er vanskelig for eksempelvis en ny bruger, eller i dette tilfælde specifikt Kaspar, at deltage i uden at have viden om, hvad der er sket forud for spillet og hvordan spillet skal spilles. *Adgang* kan derfor anskues ud fra den mekanisme, viden eller genstand, der understøtter den læring som de potentielle nye brugere, eller i dette tilfælde Kaspar, har behov for at have kendskab til for at gå fra *perifer legitim deltagelse* til *fuld deltagelse*. Processen her er understøttet af de mesterlærere, som allerede er erfarne i fællesskabet og spillet.

Vi har i ovenstående afsnit om Situeret Læring set på læringskonteksten, der opstår i et socialt fællesskab og vi har set på de hovedelementer, som udspringer heri. Vi har set på, hvordan fagpersonalet konstruerer en beskrivelse af en bruger, som flytter sig fra den *perifere legitime deltagelse* til *fuld deltagelse* gennem en læringskontekst som Lave og Wenger kalder *mesterlæreprincipper*. Et andet vigtigt element i Situeret Læring er *adgang*, hvor vi i ovenstående har givet to eksempler på, hvor *adgang* observeres og forståelsen heraf konstrueres. I det ene eksempel bliver *adgang* tryghed og i det andet eksempel ser vi, at *adgang* tager form som konkret viden i forhold til et specifikt spil.

Analyse i forhold til Social Indlæring

I følgende analyseafsnit vil fokus være på, hvordan brugerne gennem det sociale fællesskab i Reboot kan tage ved lære af hinanden og igennem denne læring opnå *mestrende selvtillid* og udvikling af sociale kompetencer. Dette gøres gennem Albert Banduras teori om Social Indlæring. Ud fra teorien om Social Indlæring vil denne del af analysen se nærmere på *modelindlæ-*



ring og mestrende selvtillid som tidligere er beskrevet i teoriafsnittet. Dette gøres med udgangspunkt i den indsamlede empiri fra brugerne og fagpersonalet fra Reboot. Teorien forstås her ud fra følgende citat: *”Den centrale opgave ifølge teorien: Gennem indlæring at udvikle modeller for social adfærd. Udvikle disse modeller så de stigende grad gør os i stand til at regulere os selv. Udvikle sin mestrende selvtillid.”* (Bertelsen, 2016, s. 56).

Modelindlæring

I Albert Banduras teori om Social Indlæring tager mennesker ved lære af andre mennesker. Andre mennesker fungerer derved som *modeller* for den adfærd individet bør udvise i givne sociale situationer. Dette kaldes *modelindlæring*. *Modelindlæring* indeholder 4 aspekter som er styrende for at indlæringen anses som værende succesfuld. Disse 4 aspekter er *opmærksomhed, fastholdelse, realisering og motivering* (Bertelsen, 2016, s. 57). For at *modelindlæring* skal lykkes er det væsentligt, at de *modeller* der skal tages ved lære af, besidder kvaliteter som det enkelte individ kan spejle sig i. Dette hører sig til første aspekt om *opmærksomhed* (Ibid.). *Modeller* som har samme køn, status og er jævnaldrende vil være lettere at tage ved lære af, da disse *modeller* er lettere sammenlignelige med individet selv (Bertelsen, 2016, s. 57). Dette kan være af særlig betydning i arbejdet med brugere med ASF, da disse som beskrevet tidligere kan have: *”forstyrrelser i forbindelse med socialt samspil, kommunikation, samt begrænset og repetitivt former for interesser og aktiviteter* (WHO – World Health Collaborating Centre for Research and Training in Mental Health, 2012, s. 163). Det formodes, at for en person som har vanskeligt ved socialt samspil og kommunikation har lettere ved disse aspekter, hvis det er med folk der er sammenlignelige. En af brugerne af Reboot udtaler selv, at netop det at brugerne er jævnaldrende gør en forskel for den adfærd der udvises i tilbuddet. I den indsamlede empiri spørges der ind til, hvad det er der gør, at brugerne kan lide at komme i Reboot og om de kan lide de andre som kommer. Hertil udtales det fra en af brugerne, at:

”Selvfølgelig. Så længe de ikke opfører sig som personer der ikke kan være der. [...] Nok lidt det man kan kende fra dem som opfører sig som om de ikke er gamle nok, fordi de opfører sig som om de er helt ude af place, og prøver at få så meget opmærksomhed som muligt eller sådan.” (Bilag 3).

Herefter giver brugeren udtryk for, at det er rart med nogle: *”Lidt mere voksen-agtige versioner. [...] dem der kan forstå hvordan man skal opføre sig og kan forstå.”* (Bilag 3). Det ses



her, at konstruktionen af ønsket om, at brugerne er jævnaldrende og kan opføre sig efter forskrifterne, som beskrevet i tidligere analyseafsnit omhandlende *medlemskab*, gør en forskel for brugerne. Desuden beskrives det i teorien, at: ” [...] *observatørens egen tilstand og situation spiller en rolle: Folk, der føler sig inkompetente – som er afhængige af andre og som tidligere har haft gode erfaringer med at udvise konform adfærd – er mere opmærksomme med henblik på modelindlæring*” (Bertelsen, 2016, s. 57). Dette er en vigtig pointe at have in mente i forståelsen af den målgruppe som typisk kommer i Reboot, som er borgere med ASF. En af informanterne udtaler i den indhentede empiri at: ”*Den måde personer opfører sig, det er nok den måde jeg kan godt opføre mig.*” (Bilag 3). Både i dette citat og de tidligere, ses det at man som en del af Reboot forventes at indgå i en konform adfærd. Denne konforme adfærd er konstrueret af brugerne selv. Giver den konforme adfærd i Reboot gode erfaringer for individet, vil individet i højere grad være mere opmærksomme på at lære af de *modeller* der er i tilbuddet og senere anvende denne i praksis. Det næste aspekt i *modelindlæring* er *fastholdelse*. *Fastholdelse* omhandler, at den adfærd der er observeret skal erindres af individet, således adfærden senere kan anvendes som en skabelon for individets egen adfærd (Bertelsen, 2016, s. 57). Idet Reboot er et tilbud der finder sted hver onsdag, hvor brugerne har mulighed for at deltage, vil *fastholdelse* ske igennem fast deltagelse. Læringen vil her ske over tid, hvor brugerne igennem deltagelse vil fastholdes i den adfærd der er i tilbuddet og muligheden for at denne erindres opstår. *Fastholdelse* kan også ses i relation til tredje aspekt, som er *realisering*. *Realisering* er når individet efter *opmærksomhed* og *fastholdelse*, kan benytte den tillærte adfærd i praksis. Det vil derfor ikke være nok blot at observere andre *modeller* eller at have erindret og kende til adfærden, men også at realisere denne. Anvendelse af den observerede og tillærte adfærd er nødvendig for *realisering* (Ibid.). I denne forbindelse konstruerer en af brugerne, et eksempel på *realisering* og hvad der forventes heraf. Hermed nævner en af brugerne, at hvis ikke dette har fundet sted, og man derved ikke har tillært sig den adfærd der er i tilbuddet, kan det være vanskeligt at blive i tilbuddet:

”*Ja, dem der kan forstå hvordan man skal opføre sig og kan forstå. [...]. Ikke det at det ikke er dårligt at der er nogle der ikke kan, men hvis de ikke kan ændre sig, så bliver det nok hårdere jo senere man kommer.*” (Bilag 3).



Her spørges der yderligere ind til adfærden i Reboot, og om det er vigtigt at man er stille og rolig når man kommer i tilbuddet, hvortil brugeren svarer: ”*Jaa, ingen grund til at være overræbende.*” (Bilag 3). Det ses, at det er væsentligt for brugerne, at de andre brugere og eventuelle nytilkomne potentielle medlemmer kan udvise den adfærd, der er konform i Reboot. Det er derfor væsentligt, at de gennem *modelindlæringens* 4 faser anvender aspektet om *realisering* for at benytte denne ”nye” adfærd. Hvis et individ eksempelvis er ”*overræbende*”, som en af brugerne beskriver i eksemplet ovenfor, kan det tyde på, at vedkommende ikke har observeret og tillært den accepterede adfærd. Vedkommende er derved ikke i stand til *realisering* af denne adfærd eller ønsker ikke at realisere adfærden. Som tidligere beskrevet i afsnittet om beskrivelse af informanter, kan det for denne målgruppe være særligt vanskeligt at aflæse socialt samspil og kommunikationen heri. Der ses i følgende citat et eksempel på, hvordan *realisering* også konstrueres som værende noget der forekommer uden for tilbuddet:

“Interviewer: Ja. Nu har du jo lige nævnt (Navn på anden bruger) var med til din fødselsdag, men er der andre tidspunkter hvor du sådan har mødtes med nogle her fra Reboot? Altså udenfor Reboot-tid.

Informant: Øhm, ja. Der er også en anden deltager. (Navn på anden bruger)’s kammerat, han har også været hjemme hos mig en enkelt gang, hvor vi gamede en masse sammen.

Interviewer: Ja. Har I også sådan mødtes, sådan.. Nu har du sagt at I har spillet sammen, har I spillet sammen flere gange udenfor tilbuddet her?

Informant: Ja vi har spillet sammen mange gange. Mig og tredje deltager (Navn), har også spillet sammen.”

(Bilag 4)

Det ses her, hvordan brugeren benytter *realisering* uden for tilbuddets rammer, og i større grad er fysisk sammen med andre udenfor vedkommendes egen vennekreds.

Fjerde og sidste aspekt i *modelindlæring* er *motivering*. *Motivering* omhandler hvorvidt individet er motiveret for at udføre det tillærte. Individet er i højere grad motiveret til at udføre en adfærd som stemmer overens, med de standarder der er indlært gennem tidligere erfaringer og



som fører til positive konsekvenser (Bertelsen, 2016, s. 57). Der kan heri ses en sammenhæng mellem aspektet *opmærksomhed* som siger, at vi i højere grad tager ved lære af *modeller* som ligner os selv på flere områder. I *motivering* vil individet også i højere grad være motiveret for at udføre en adfærd, som stemmer overens med den adfærd de allerede har fra tidligere erfaringer i livet. Individet vil derved siges at være mere motiveret for at tilpasse sig den konforme adfærd, hvis denne stemmer overens med individets allerede eksisterende standarder for adfærd. Hertil også fordi denne adfærd gennem erfaring ofte giver et positivt udbytte. I den indsamlede empiri spørges der ind til, hvad brugerne kan lide ved at komme i Reboot. En af brugerne konstruerer hvad vedkommende kan lide ved at komme i Reboot, som følgende: ”*Undtagen det gratis mad, og så synes jeg samarbejde og hygge. [...]. Det sociale ja.*” (Bilag 5). Der gives her udtryk for, at brugerne konstruerer hvorfor de kan lide at komme i Reboot, da det opleves som et hyggeligt sted at komme og være sammen om noget socialt. Dette kan ses som en motivation til at deltage for brugerne. Modsat kunne det betyde for nye potentielle brugere, som ikke kan opleve sammenhæng mellem erfarede standarder for adfærd og den adfærd der observeres i Reboot, at der ikke er motivation for at deltage. Hvis nye potentielle brugere ikke oplever samme “*samarbejde og hygge*” i Reboot som de etablerede brugere oplever, vil det være vanskeligt at have motivation for at deltage i tilbuddet.

Mestrende selvtillid

Som problemformuleringen er beskrevet, vil vi endvidere se nærmere på, hvordan brugerne af Reboot udvikler deres sociale kompetencer. Dette vil undersøges yderligere nedenfor, hvor Albert Banduras teori om Social Indlæring i højere grad vil fokusere på det vi, i denne undersøgelse, kalder *mestrende selvtillid*. Den *mestrende selvtillid* kan ifølge teorien opnås gennem 4 områder. Disse består af *erfaringerne af at kunne mestre noget, andenhånds erfaringer, verbal overtalelse og fysiske og affektive tilstande*. Den første, *erfaringerne af at kunne mestre noget*, omhandler hvorvidt individet gennem brug af tidligere *mestringserfaringer*, er i stand til at benytte disse i nye situationer og derved opnå en tro på egen selvkompetence (Kähler, 2012, s. 49). Dette forudsætter, at individet har opbygget *mestringserfaringer* der fortæller, at individet, gennem adfærdsmæssige, kognitive og selvkontrollerende forudsætninger er i stand til at mestre den situation vedkommende befinder sig i (Ibid.). Ses dette i relation til Reboot gives der i den indsamlede empiri udtryk for, at flere af brugerne har udviklet sig i situationer, som de før ikke var i stand til at håndtere. Det konstrueres af en af fagpersonerne i Reboot at:



”Men man kan jo sige i forhold til da jeg startede, altså det, det virker til at dem der, sådan, har været her i længere tid, man kan se de bliver mere og mere åbne overfor andre. Gode til at snakke med andre, også selvom de ikke kender dem så godt. [...]. Org, jeg kan ikke engang huske, nå jo (Navn på anden bruger) dernede, for eksempel, han kendte mig jo ikke i starten og jeg kendte heller ikke ham, men han var meget stille, men han er jo ikke en man tænker der er stille af sig nu, fordi han sidder jo egentlig og snakker med alle os, altså indover bordet og sådan noget. Men han sagde ikke så meget da jeg startede her, og jeg har fået at vide, at han er i hvert fald en af dem der har haft svært ved det med at skulle snakke med nye mennesker og sådan noget. Så han, der er noget udvikling.” (Bilag 6)

Fagpersonalet konstruerer her, hvordan en af brugerne har gennemgået en udvikling fra da han begyndte i Reboot til nu. Denne udvikling ses, da han i begyndelsen ikke var i stand til at mestre den situation han mødte i Reboot, men nu kan mestre det sociale aspekt der er. Dette kan ifølge teorien forstås som, at brugeren har opnået succesoplevelser ved at komme i Reboot, hvilket nu bruges som *mestringserfaringer* for brugeren. Han har opnået *mestringserfaringer*, som fortæller ham, at han er i stand til at mestre det han møder i Reboot. Den anden, *andenhånds erfaringer*, omhandler hvorvidt individet gennem observationer og sammenligninger med andre, kan ændre troen på egne evner og kompetencer (Kähler, 2012, s 48). Ses dette i relation til Reboot vil den enkelte bruger sammenligne egne personlige kompetencer med de normer der er i Reboot, som gruppe (Kähler, 2012, s. 54). Hertil beskrives det, at: *”Det at se eller forestille sig, hvordan andre, der ligner en, lykkes med en opgave, kan løfte troen på den personlige kompetence, når folk overbeviser sig selv om, at de også kan, hvis andre kan.”* (Ibid.). Som under *modelindlæring*, som beskrives længere oppe, er det vigtigt for udvikling af selvkompetencen at have *modeller* som ligner en selv til observation og sammenligning. Gennem *andenhånds erfaringer*, vil det gennem sammenligninger af lignende *modeller* bevirke en øget *mestrende selvtillid*. Dette forudsætter dog at observationerne og sammenligningerne er positive for at give et positivt udfald. Hertil beskrives det ligeledes, at længerevarende observationer og *modelindlæring* har en længerevarende effekt (Kähler, 2012, s. 55).

”Men man kan jo sige i forhold til da jeg startede, altså det, det virker til at dem der, sådan, har været her i længere tid, man kan se de bliver mere og mere åbne



overfor andre. Gode til at snakke med andre, også selvom de ikke kender dem så godt.” (Bilag 6).

I citatet ovenfor, ses det hvordan fagpersonalet konstruerer udbyttet af brugerens deltagelse i Reboot. Idet brugerne beskrives at have deltaget i Reboot igennem længere tid og derved også er blevet bedre til at være mere åbne og indgå i samtaler med andre. Længerevarende deltagelse i Reboot giver en længerevarende effekt, hvis brugerne gennem deres *andenhånds erfaringer*, sammenligninger og observationer af hinanden opnår gode *mestringserfaringer*. Det tredje aspekt er *verbal overtalelse*, som omhandler kompetente personers overtalelse af et individ til at tro på egne evner. Ses dette i forhold til Reboot, må det spille en rolle, at der er fagpersonale, som brugerne kender og kan forholde sig til tilstede under deres deltagelse. Disse fungerer endvidere som støttepersoner, hvis der er noget brugerne oplever at skal have støtte til og ligeledes støtter dem i det sociale samvær. Dette er en væsentlig støtte at have for brugerne med ASF, da det som tidligere beskrevet, er en målgruppe der kan have vanskeligt ved at forstå de sociale spilleregler. Det beskrives af et af fagpersonalerne i Reboot, at:

”Jeg tror det er fordi de har en fælles interesse, øhm. Og fordi det leverer noget som de ellers mangler. Øhm, jeg tror det... det svært for mange af dem vi har i de målgrupper her, at finde nogle fællesskaber som deler deres interesser og måske sådan kan overskue at være med indenfor de rammer som måske er nødvendige for at de kan være med. Og her der er en form for voksenstyring, hvis man kan kalde det det. Eller pædagogstyring, som tillader at man er med til ligesom at favne lidt omkring dem. At hvis der er noget der er svært, så er vi der til lige at skubbe på vej. Men hvis vi ikke er nødvendige, jamen så er vi heller ikke mere pressende på end at vi lader dem få frirum til det.” (Bilag 7).

I citatet konstruerer fagpersonalet hvordan Reboot fungerer som en social arena, hvor brugerne kan modtage støtte fra fagpersonalet. Denne støtte gennem *verbal overtalelse*, er medvirkende til udvikling af brugerens tro på egne evner og dermed deres *mestrende selvtillid*. Fjerde og sidste aspekt for at opnå *mestrende selvtillid* er *fysiske og affektive tilstande*. Dette aspekt handler om hvordan stresssituationer kan påvirke et individs *fysiske og affektive tilstand* enten positivt eller negativt (Kähler, 2012, s. 58). Negative *mestringserfaringer* kan fordre negative



fysiske og affektive tilstande og vice versa (Ibid.). I relation til den indhentede empiri sammenholdt med problemformuleringen kan det være vanskeligt at sige, hvorvidt brugerne af Reboot er opmærksomme på disse *fysiske og affektive tilstande*. Det kan dog hertil siges, at brugerne ud fra tidligere citater konstruerer deres erfaringer med Reboot som værende positive. Dette kan være udtryk for at have gode *mestringserfaringer* med at komme i Reboot, hvilket må antages at give et positivt udfald for deres *fysiske og affektive tilstande*. Ligeledes må det forventes, at hvis ikke brugerne oplever at have gode erfaringer ved deltagelse i tilbuddet, vil det give et negativt udfald for deres *fysiske og affektive tilstande*.

Vi har i det ovenstående analyseafsnit opnået indsigt i hvordan brugerne og fagpersonalet konstruerer fællesskabet i Reboot. I analyseafsnittet omhandlende Sense of Community blev dette set i relation til hvordan *medlemskabet* for Reboot konstrueres i forhold til de *grænser* brugerne har opsat. Hertil blev det undersøgt hvordan brugerne gennem *indflydelse, delt følelsesmæssig forbindelse* og *opfyldelse af behov* konstruerer og er en del af fællesskabet Reboot. I analyseafsnittet om Situeret Læring undersøges hvordan brugerne gennem *mesterlæreprincippet* kan bevæge sig fra *perifer legitim deltagelse* til *fuld deltagelse* i Reboot. Her ses også på *adgang*, både som tryghed og i forhold til de spil der spilles. I sidste afsnit af analysen undersøges problemformuleringen ud fra teorien om Social Indlæring. Her ses særligt på hvordan brugerne og fagpersonalet konstruerer brugerens udvikling af sociale kompetencer gennem *modelindlæring* ved at spejle sig i hinandens adfærd. Dette medvirker blandt andet til at brugerne gennem medlemskabet i Reboot opnår *mestrende selvtillid*.

Diskussion

Aktiv deltagelse gennem fælles tredje

I det følgende afsnit vil der fokuseres på, hvordan det fælles tredje i Reboot er en forudsætning for aktiv deltagelse blandt både brugerne og fagpersonalerne samt hvilken betydning dette kan have.

I tidligere afsnit om beskrivelse af case, beskrives det, hvordan fagpersonalerne i Reboot er opmærksomme på, hvorvidt nye brugere passer ind i rammen for Reboot. Det beskrives blandt andet i beskrivelsen af casen, hvordan at:



”Der har været enkelte tilfælde hvor den gratis mad har været motivationsfaktoren for at deltage i Reboot, og hvor hverken det sociale eller computerspilsdelen har været af interesse. I disse tilfælde har fagpersonalet taget en snak med de pågældende brugere, om hvorvidt Reboot giver mening for dem.”

Ses dette citat i forbindelse med undersøgelsens analyse af at indgå som fuldbyrdet medlem af fællesskabet i Reboot og opnå fuld deltagelse, må det være vanskeligt at opnå, hvis ikke der er en interesse for det fælles tredje, nemlig computerspil. Hvis ikke en bruger har interesse for det fælles tredje, eller blot det sociale aspekt der er i Reboot, er Reboot måske ikke det rette tilbud for denne bruger. Men når et tilbud som Reboot, som gerne vil være mangfoldigt samtidigt, er så bevidste om deres interessefelt, vil der så ikke ske en indirekte udelukkelse af eventuelle potentielle nye brugere, hvis primære interessefelt måske ikke er computerspil? Vil Reboot kunne udforske sine rammer ved i større grad at tage imod brugere, som i højere grad er interesseret i at spille PlayStation eller VR, eller måske bare gerne vil være sammen med andre ligesindede uden et behov for at deltage aktivt i computerspillene? Reboots primære mål er at skabe et fristed for unge voksne i håbet om at afhjælpe de stigende ensomhedsproblematikker gennem det fælles tredje, computerspil. Dette med særligt fokus på borgere med ASF. Et særligt, men ikke udelukkende fokus. Som det ses i undersøgelsens analyseafsnit, gøres dette ved at skabe rammerne for dannelsen af et fællesskab, hvor brugerne inddrages og tillæres adfærd gennem andre ligesindede eller nogle som har været brugere igennem længere tid. Dette i håbet om, at brugerne kan anvende den tillærte adfærd i andre aspekter af livet og hverdagen. I forståelsen heraf, må det formodes at det kan være vanskeligt at blive fuldbyrdet medlem af Reboot, hvis ikke interessen for det fælles tredje er til stede. Dette særligt i den målgruppe som primært er brugerne i Reboot, en målgruppe med ASF. Nogle af de brugere som har ASF kan have vanskeligt ved kommunikation og socialt samvær. Hertil er netop dét, at der er et fælles tredje at bygge en samtale op omkring, et væsentligt udgangspunkt for at danne en relation. For en bruger, som ikke har interesse for det fælles tredje der er i Reboot, må det formodes at være vanskeligt at indgå i kommunikationen og danne de relationer der er nødvendige for at være en del af fællesskabet. Dette da de hverken har viden eller interesse for samme interessefelt. Dog gør netop det fælles tredje, at for dem som har det interessefelt, vil det være nemmere at indgå i dialoger og opbygge relationer, også på trods af mulige udfordringer i forbindelse med eventuelle diagnoser. Reboot og dets interessefelt bliver derved en ressource for brugernes



mulighed for at udvikle deres sociale kompetencer og opnå nogle mestringsoplevelser, som kan være af stor betydning for det liv de lever udenfor Reboot. I relation til at have et fælles tredje og et fælles interessefelt som udgangspunkt for den aktive deltagelse ses også fagpersonalerne indvirkning i tilbuddet. Alle fagpersonalerne i Reboot har selv gaming som interessefelt uden for tilbuddet og griber derfor muligheden for at "hoppe" med i spillene, hvis der er plads til det:

" [...] Øhm, vi gør meget i og, hvis der er plads, så hopper vi med ellers så sætter vi dem i gang og siger "kan du invitere op?" og så kører de sammen og så får vi det i gang. Øhm, de er generelt altid på, initiativrige i det." (Bilag 7)

Det formodes, at dette giver fagpersonalerne en mulighed for at skabe en god relation til brugerne, og i højere grad være en del af fællesskabet i Reboot, end hvis de blot agerede yderstyring og facilitatorer. Spørgsmålet er, hvorvidt fagpersonalerne aktive deltagelse i spillene i tilbuddet udelukkende er positive eller om dette sætter nogle begrænsninger for, hvordan brugerne agerer og kommunikerer med hinanden når der er en "voksen" til stede. Med "voksen" skal her forstås en person med en form for autoritet i tilbuddet. Det vides ikke, om der reelt vil være en forskel på den interne kommunikation i tilbuddet, hvis ikke fagpersonalerne var aktivt deltagende. Hertil er det igen vigtigt at forstå, at for brugere med ASF kan det være en støtte at have nogle der kan guide dem igennem den sociale arena og de sociale spilleregler der er heri. Det er ligeledes en målgruppe som kan have et meget varierende refleksionsniveau, og det er derved ikke sikkert, at det ville gøre en forskel for dem og deres adfærd, hvorvidt fagpersonalerne er deltagende eller ej. Det kunne dog være interessant at være "fluen på væggen" en onsdag aften, hvor fagpersonalerne ikke er der til at agere mesterlærere og give yderstyring. Dette både for at se hvilken effekt det har på deres adfærd og kommunikation og samtidigt for at se, om den mulige udvikling de har gennemgået i Reboot har gjort dem i stand til, i sådanne situationer, at være mere selvstændige og mestre situationen.

Mangfoldighed og konformitet i Reboot

I det næste afsnit, vil der sættes fokus på konformiteten af Reboot som fællesskab og hvad dette kan have af effekt på mangfoldigheden af tilbuddet. Derudover vil der blive reflekteret over, hvordan denne konformitet eller bruddet hermed, kan have effekt på fællesskabet i Reboot.



Derudover også hvordan det kan have effekt på udviklingen af sociale kompetencer hos brugerne.

I analyseafsnittet omhandlende fællesskab i Reboot, konstruerer både fagpersonalet og brugerne Reboot som et trygt sted at være, hvor der er plads til forskellighed i deltagelsen. Spørgsmålet er dog hvor mangfoldig og rummelig Reboot egentlig er? Dette skal dog forstås ud fra betragtningen af de grænser for medlemskab, som konstrueres af henholdsvis brugerne og fagpersonalet, men derudover også fra case beskrivelsen. Grænser, som kan have en barriere i form af at udelukke potentielle nye medlemmer, der ikke kan leve op til kriterierne for medlemskabet i Reboot. Kriterier som blandt andet inkluderer alder, interesse for computerspil og adfærd. Aldersgrænsen tiltænkes at kunne udelukke en del potentielle nye brugere, som muligvis kunne passe ind i de øvrige kriterier for medlemskabet i Reboot, som fællesskab. Alderen hos en person er ikke nødvendigvis determinerende for den adfærd, som det enkelte individ udfører. Dette kan give anledning til at sætte spørgsmålstejn ved disse kriterier. Aldersgrænsen giver dog i højere grad mulighed for, at de deltagende brugere er omtrent det samme sted i deres liv, hvor de nogenlunde står overfor de samme omstændigheder i hverdagen. Dette kunne være sig i forbindelse med overgange i livet, såsom efter afsluttet uddannelsesforløb, jobsøgning eller kontakt med det offentlige. Omstændigheder i livet som højst sandsynligt vil være forskellige for en 14-årig og en 24-årig, hvilket kan begrænse hvorvidt brugerne ville kunne spejle sig i hinanden. Man kan her forestille sig at den 14-årig kunne spejle sig i den 24-årig og eventuelt tage ved lære af vedkommendes livserfaringer. På denne måde kan mesterlæreprincipper, som nævnt tidligere i analyseafsnittet, komme til udtryk. I analysen blev det derudover også belyst at brugerne beskriver Reboot, som et fællesskab hvor der er plads til at erfaringsudveksle. Dette kan forstås, som at brugerne er åbne overfor at dele erfaringer og at give hinanden råd. Det tiltænkes dog at være mindre sandsynligt, hvis tilfældet var omvendt, da den 24-årig med stor sandsynlighed ikke står overfor lignende omstændigheder, som den 14-årig står overfor. Hertil forestilles det at kunne være en af årsagerne til, at brugerne netop har valgt at konstruere fællesskabet med en aldersgrænse fra 18 år og op efter. Hvis man tager dette i betragtning ud fra en meget konkret tankegang, hvilket typisk er associeret med ASF-diagnosen, ville man formentlig sætte spørgsmålstejn ved hvorvidt en 14-årig har haft mulighed for at opleve nok i livet til at give én der 10 år ældre råd i forhold til omstændigheder i den 24-åriges liv. Man kan af denne årsag tiltænke at en ændring i aldersgrænsen ville kunne give



mulighed for, at teenagere kan tage ved lære af de unge voksne brugere og på denne måde være til gavn for udviklingen af begge parter sociale kompetencer. Denne udvikling skal forstås, som at potentielle teenager-medlemmer får mulighed for at tage ved lære af de unge voksnes erfaringer. Derudover får de unge voksne brugere også mulighed for at lære fra sig, hvilket også kan betragtes som bidragende til, at brugerne af Reboot får mulighed for at udvikle deres sociale kompetencer. Det tydeliggøres dog i analyseafsnittet om Social Indlæring, at mennesker tager bedst ved lære af andre ligesindede, som er nemme at spejle sig i. Det må hertil forstås, at en 14-årig og en 24-årig ikke nødvendigvis er ligesindede, og det kan derfor være vanskeligt at spejle sig i den anden person.

Et andet perspektiv på konstrueringen af fællesskabet i Reboots aldersgrænse kan forstås ud fra aldersgruppen af de nuværende og tidligere brugere. Alle de brugere, som var med til at opstarte Reboot var over 18 år, hvilket i høj grad må ligge til grundlag for denne beslutning om aldersgrænsen. Derudover er samtlige af de nuværende medlemmer over 18 år. Det tåntænkes her at være sværere at ændre aldersgrænsen, hvis det var hensigten, eftersom tilbuddet nu er etableret som værende for mennesker over 18 år. Man bør her igen tage højde for ASF-diagnosen, der ofte sættes i forbindelse med rigid og repetitiv adfærd og tankegang, som beskrevet tidligere i afsnittet omkring beskrivelse af informanter. Dette tåntænkes at kunne have indflydelse på konformiteten af Reboot, i forhold til aldersgrænsen på de 18 år. Dette da brugerne kan være låste i deres opfattelse af hvordan en person under 18 år er eller hvilken adfærd de udviser. Hertil kan spørgsmålet opstå hvorvidt de nuværende brugere fortsat vil ønske at være en del af fællesskabet, hvis man forsøger at ændre på denne aldersgrænse for medlemskabet, som brugerne selv har været med til at konstruere. Hvis det var ambitionen at Reboot skulle være mere mangfoldig og favne om flere ville det kræve en ændring, som brugerne ikke nødvendigvis er enige med. Dette kunne eksempelvis være aldersgrænsen. Hvis man ændrede på tilbuddet uden at have brugernes accept af dette, så vil det underminere brugernes mulighed for indflydelse på det fællesskab, som brugerne har ønsket at konstruere. Muligheden for indflydelse på fællesskabet, i teorien om Sense of Community, beskrives som værende et af kriterierne for oplevelse af fællesskab. Man kan derfor, af denne årsag, opfatte et brud på brugernes mulighed for indflydelse på fællesskabet i Reboot, som skadeligt for fællesskabet og derfra også for muligheden for udvikling af sociale kompetencer hos brugerne.



Foruden aldersgrænsen var adfærd også en grænse, som brugerne brugte til at beskrive deres konstruktion af fællesskabet i Reboot og muligheden for at blive medlem. Her var det meget vigtigt for brugerne at den adfærd, som potentielle nye brugere udviser, ikke var for højroret og opmærksomhedskrævende:

”Hmm. Nok lidt det man kan kende fra dem som opfører sig som om de ikke er gamle nok, fordi de opfører sig som om de er helt ude af place, og prøver at få så meget opmærksomhed som muligt eller sådan.” (Bilag 3).

Brugerne afviste ikke muligheden for at nye potentielle brugere kan lære at adaptere til den konforme adfærd i fællesskabet, som er til stede i Reboot, hvis de ikke i forvejen udviste denne. Brugere beskrev dog dette, som en forudsætning for at kunne blive en del af tilbuddet, hvilket kan udgøre en begrænsning for forandring af grænsen i forbindelse med adfærd. Hvis man skulle forestille sig hvad en forandring ville kunne gøre, så ville Reboot åbne op for flere mulige brugere. Med større diversitet i adfærd blandt brugerne kunne det være, at de nuværende brugere kunne tage ved lære af andre, som ikke nødvendigvis udviser den samme adfærd som dem selv. Hvilket på sin vis kunne øge mangfoldigheden i Reboot, som fællesskab, med forskellige personligheder og adfærd. Der kan her sættes spørgsmålstegn ved hvorvidt grænsen for adfærd overhovedet skal ændre sig? Er der behov for en forandring i forbindelse med grænsen for acceptabel adfærd i Reboot, og for hvem er det et behov? Det tyder i hvert fald ikke på at være et behov for de nuværende brugere, snarere det modsatte. Ville det i det hele taget bidrage til noget i fællesskabet? Det tiltænkes, at der ville opleves et større frafald blandt de nuværende brugere, hvis denne begrænsning for optagelse i fællesskabet i Reboot ikke eksisterer. Her tænkes der især på de brugere, som grundet ASF-diagnosen, oplever at være særligt udfordret i form af sensitivitet i forbindelse med deres sanser. Hertil tiltænkes det, at det grundet brugerens bevidsthed om dem selv og deres udfordringer, har ledt til denne konstruktion af grænser for medlemskab i forbindelse med acceptabel adfærd. Dette kunne medvirke til at hindre disse brugere i at komme, da mængden eller graden af sanseindtryk kunne blive for meget for brugere. Sansesensitivitet kan, som beskrevet i et tidligere analyseafsnit om Sense of Community, være en del af ASF-diagnosekriterierne.



Udover at en øget mængde af brugere kunne lede til problematikker i forhold til sensoriske overstimuli, så er der også en problematik i forhold til kapaciteten i Reboot. Et af fagpersonerne forklarede, at der er en maksimal kapacitet på 10 personer og at "sweet spottet" er omkring 7 til 8 brugere. Dette giver også anledning til spørgsmål om, hvorvidt man overhovedet ønsker at favne bredere i Reboot og øge mangfoldigheden i fællesskabet. På den ene side kan det gøre tilbuddet attraktivt for flere interessenter ved at omlægge et bredere fokus for Reboot, der favner bredere end blot et fristed. På den anden side kan det også muliggøre, at de nuværende medlemmer af fællesskabet vil falde fra, da kapaciteten fra gang til gang muligvis ikke kan rumme dem. Her er der tale om hvis der kommer 11 brugere og der blot er 10 computere, så vil der naturligvis være nogen, som skal sidde over. Det er ikke sikkert, at man ønsker dette. Især hvis man kommer til Reboot med forventningen om, at man skal spille computer med andre i den tid man er der. I stedet for at udvikle fællesskabet kan dette medføre at dets medlemmer ikke kan se sig selv i tilbuddet længere - hverken som en del af fællesskabet eller i forhold til de barrierer som kan være i relation til kapaciteten i Reboot.

Dernæst kunne man forholde sig til E-sport og Reboot. I afsnittet om beskrivelsen af casen beskrives det, hvordan der i udviklingen af Reboot ikke var anlagt en E-sportsorienteret dimension til Reboot. Fraværet af en E-sportsorienteret dimension kommer sig af brugernes eget ønske om fraværet heraf. Man kan her foreholde sig til hvorvidt fraværet af en E-sportsorienteret dimension, også leder til et fravær af potentielle nye brugere? Over blot de seneste 10 år er E-sport oppe på det samme, hvis ikke højere seertal, som konventionelle sportsgrene, såsom basketball og fodbold. Denne udvikling tyder på, at der er efterspørgsel for denne form for underholdning og dermed er med til at understrege dets popularitet (Visualcapitalist, 22-05-2023). Hvilket leder til spørgsmålet, om hvorvidt Reboot kunne "optage" flere medlemmer, ved at tilføje en E-sportsorienteret dimension. Ligesom ved så meget andet holdsport, så giver E-sport mulighed for at samarbejde, hvilket kræver en vis grad af forståelse for holdkammeraterne. I denne del ligger der en argumentation for, at en E-sportsorienteret dimension i forbindelse med Reboot ville være en måde hvorpå man kunne forbedre de sociale kompetencer hos brugerne. Argumentet kommer sig af, at E-sport tvinger deltagerne til at interagere med hinanden og benytte sig af deres sociale kompetencer, eller forbedre disse for at kunne forbedre sig som hold. Til dette relaterer sig dog visse spørgsmål i forhold til relevansen af et sådan tiltag i Reboot som fællesskab. Skal Reboot egentlig eksistere med hensigten om udvikling af sociale



kompetencer hos udsatte borgere? Eller er det i højere grad et fristed, som muliggør at disse borgere kan få opfyldt et socialt behov i forbindelse med deres interesse for computerspil, uagtet om denne er baseret på E-sports- eller blot fritidsinteresse? Et fristed hvor udviklingen af de kompetencer som argumenteres for, at E-sport kan bidrage med, blot kan være et biprodukt af hvad fællesskabet i Reboot allerede producerer?

Et andet spørgsmål i forhold til en E-sportsorienteret dimension i Reboot kunne være i forhold til hvorvidt andre tilbud allerede tilbyder dette. Man kan her tage at se på foreningslivet i Aalborg og omegn, i forhold til fællesskaber, der har fokus på E-sport. I Aalborg er der flere E-sportsfællesskaber med forskellige klubber, som eksempelvis Aab E-sports. Der også steder som Excentriq i Aalborg, som er en netcafé med fokus på E-sport, hvor der er mulighed for at møde andre E-sportsinteresserede. Begge førnævnte kunne være et alternativ til dem, som ønsker et E-sportsfællesskab. Reboot er dog ikke bare et fællesskab med computerspil i fokus. Reboot tilbyder social- og specialpædagogisk støtte i forbindelse med tilbuddet. Hertil kan man sætte spørgsmålstegn ved hvorvidt Aalborg E-sports og Excentriq har et social- og specialpædagogisk fokus, som kan rumme de udsatte borgere samtidig med den E-sportsorienteret dimension. Dette gør sig faktisk gældende hos Excentriq, som har oprettet en STU (Specialtilrettelagt Undervisning) for de borgere med særlige behov i alderen 16-30 år og med interesse for E-sport. Hvilket kunne være et alternativ til dem, som ønsker et fællesskab igennem computerspil med et mere E-sportsorienteret fokus, men samtidig også yder social- og specialpædagogisk støtte. Derfor tiltænkes det, at der ikke er et behov for, at Reboot skal omlægge deres fokus fra computerspil som fritidsaktivitet til E-sport som fritidsaktivitet. Eftersom dem der ønsker dette kan finde disse fællesskaber andetsteds. Fællesskabet i Reboot er netop bygget på tanken om, at Reboot skal være et fristed uden forventninger til niveau i de enkelte spil. Det handler dybest set blot om at få opfyldt et socialt behov med andre med samme interesse som en selv, og det handler ikke nødvendigvis om at blive en bedre computerspiller.

Slutteligt kan man sige, at der kan være mange overvejelser i forhold til de grænser, som konstrueres i forbindelse med Reboot som fællesskab. Disse kan være begrænsende for at øge mangfoldigheden i fællesskabet. Spørgsmålet er dog, for hvis hensigt det er at øge mangfoldigheden i tilbuddet. Det er brugerne, som tilbuddet er skabt til og det er hensigten, at det er dem som skal indgå i fællesskabet. Det er brugerne, som skal have opfyldt et behov, og det må



derfor også være brugerne, som skal definere ud fra hvilke grænser dette fællesskab skal konstrueres. Hvis fællesskabet bliver ændret uden brugernes accept, så forsvinder brugernes del af fællesskabet i takt med deres mulighed for indflydelse på fællesskabet. Man kan her gøre sig overvejelser om hvorvidt indsatsen sigter på at forbedre de sociale kompetencer hos brugerne eller hvorvidt dette blot er et biprodukt af det, som fællesskabet bidrager med hos brugerne.

Refleksionsevne og inddragelse

I denne del af diskussionsafsnittet sættes fokus på Reboots målgruppes refleksionsevne. Målgruppen består af brugerne af Reboot, som primært er borgere med ASF-diagnose. Følgende afsnit omhandler hvordan målgruppens refleksionsevne kan have indflydelse på hvordan de interviewede har forstået og svaret på de givne spørgsmål der er givet i empiriindsamlingen. Her henvises til afsnittet omhandlende beskrivelse af informanter, hvori det beskrives, at brugere med ASF-diagnose har en overvejende tendens til en repetitiv og mindre fleksibel tankegang. Dette kunne eksempelvis omhandle deres forestilling om en ny adfærd. Da vores målgruppe er beskrevet med 'mindre fleksibel tankegang', har vi også valgt at se på, hvordan vi, som interviewere, har været med til at konstruere og muligvis præge informanternes konstruktioner i besvarelserne af spørgsmålene. Hertil reflekteres over hvorvidt disse efterfølgende er blevet fortolket og muligvis overfortolket.

Vi, som interviewere, har på baggrund af vores nysgerrighed valgt en række spørgsmål, som understøtter besvarelsen af vores valgte problemstilling. Dette betyder at vi, ud fra disse spørgsmål, ikke kun indgår i en fælleskonstruktion af det virkelighedsbillede, der opstår i udvekslingen af spørgsmål og besvarelser med brugerne og de ansatte i Reboot. Det betyder også at vi i vores forarbejde allerede kan have været med til at påvirke interviewet og derved sat en retning ud fra den forforståelse, stereotype eller fordom, vi som studiegruppe har med os ind i projektet. Et spørgsmål der opstår, omhandler hvordan besvarelserne af de afholdte interviews er blevet fortolket og muligt overfortolket. Der tages udgangspunkt i både vores førnævnte viden om, at vi i studiegruppen har forberedt en retning for de indsamlede interviews og vores kendskab til målgruppens 'mindre fleksible tankegang'. I fortolkningen af brugernes besvarelse af vores spørgsmål, skal vi som sagt både være opmærksomme på hvilke faktorer, stereotyper eller fordomme vi er influeret af og drager med ind i opgaven. Derudover hvordan vi er med til at konstruere de besvarelser brugerne giver. De faktorer vi muligvis drager ind i opgaven, kan



igen ses i relation til målgruppens mindre fleksible tankegang. Hertil må det formodes at vi, på baggrund af allerede eksisterende viden om målgruppen, har nogle fordomme eller forforståelser om mennesker med ASF-diagnose. Eksempelvis den meget konkrete tankegang eller mangel på refleksionsevne. Vi har her en forudgående antagelse om, at brugerne kan besvare spørgsmålene i interviewene på flere måder. Eksempelvis kan vi have en hypotese om, at besvarelsen af spørgsmålene tager afsæt i brugernes konkrete tankegang, hvor forståelsen af et spørgsmål kan være betydelig mere konkret end intenderet. Hertil er det væsentligt også at forstå, at denne misforståelse kan gælde begge veje. Brugere kan misforstå de stillede spørgsmål, grundet den mere konkrete tankegang. Omvendt kan det også gøre sig gældende i vores fortolkning af besvarelsene, hvor vi utilsigtet, kan tilegne visse ord eller sætninger en særlig værdi ud fra den intenderede mening med det stillede spørgsmål. På den ene side ses det hvordan vi i undersøgelsen kan have været med til at sætte en retning under besvarelsen af de afholdte interviews og på den anden side komme til at overfortolke hvad brugere reelt har ment i interviewet. Eksempelvis at have tillagt deres bogstavelige og konkrete besvarelse en betydning og fundet en værdi der har passet på den valgte empiri. Omvendt har vi søgt at tage brugernes ASF-diagnose og de beskrevet vanskeligheder, der kan følge denne, med i vores udformning af det rum, hvor vi med det kendskab vi har til målgruppen, søgte at skabe det bedste fundament for vores informanter.

Vi vil ligeledes i diskussionsafsnittet belyse hvordan vi kan forstå inddragelse af brugere i det socialfaglige tilbud Reboot. I dette diskussionsafsnit henter vi igen emnet ned for at diskutere brugernes sociale kompetencer og evner sat overfor involveringsgraden og inddragelsen i Reboot. Her ser vi på den ene side brugernes valg af genkendelighed i interessen af et spil som et aktivt valg i samskabelsesprocessen. På den anden side kan vi også sætte spørgsmålstejn ved om det reelt er et aktivt valg eller om det er affødt af deres ASF-diagnose. Hvis det er affødt gennem brugernes diagnose, kan vi også vælge at anskue det som et vilkår iboende i brugerne. Nogle af disse vilkår er beskrevet i ovenstående beskrivelse af informanter, hvor det fremgår at brugerne er beskrevet med forstyrrelser i eksempelvis deres kommunikationsevne og repetitive former indenfor deres interesse. Vi kan her forestille os at samskabelse indeholder mere end at brugerne vælger at spille det samme spil, når de spørges til hvad de gerne vil spille. Eksempelvis forestiller vi os, at samskabelse og det partnerskab der opstår herunder, sætter krav til et niveau af kommunikation, som vi allerede ved brugerne kan være udfordret på. Det



at kunne kommunikere sine ønsker, udviklingspunkter eller at drøfte i fællesskab, hvilke retninger de gerne ser Reboot som tilbud bevæge sig i, understøtter netop den medproducerende proces i samskabelsesprocessen. Uden denne kommunikative kompetence står brugerne tilbage med deres behov for repetitive og genkendelige aktiviteter, hvor det skabte i tilbuddet, bliver status quo og gentagelse af det allerede eksisterende. I forhold til ovenstående opstår der også her et spørgsmål om brugernes involveringsgrad. Hertil på hvilket trin på deltagerstigen brugeren indgår på, samt hvorvidt den kan være lavere, end vi argumenterer for i analysen. Hvis vi på samme måde ser brugernes valg som et vilkår af deres ASF-diagnose, samt deres udfordrede kommunikative evner og repetitive adfærd i forhold til interesse, kan der argumenteres for, at brugerne ikke længere er medproducenter. I stedet for træder brugerne et trin ned på deltagerstigen og indtager en rolle som informanter til de daglige aktiviteter i Reboot.

Afslutningsvis på dette diskussionsafsnit kan vi se, at der har været flere overvejelser i forhold til vores rolle ind i de afholdte interviews. Både i forhold til vores forarbejde og efterfølgende bearbejdning af besvarelserne. Vi er på den ene side bevidste om hvad vi bringer ind i interviewet og på den anden side, har vi søgt at tage forbehold for brugerens ASF-diagnose. Et eksempel er brugernes refleksionsevne, hvor de med deres konkrete tankegang kan have forstået spørgsmålet på en måde, hvis ordlyd vi kan overfortolke. Derudover er der blevet reflekteret over vores forståelse af brugernes kompetencer og evner til at indgå i samskabelsesprocessen som medproducenter i det socialfaglige tilbud Reboot. Dette på baggrund af diagnosekriterierne for ASF-diagnosen. Brugernes rolle, som informanter, skifter også mellem at vi anskuer brugerne som informanter, til at vi anskuer dem som medproducenter.

Konklusion

I denne undersøgelse har formålet været at undersøge, hvordan brugerne og fagpersonalet af Reboot, konstruerer tilbuddet og hvordan man kan forstå denne konstruktion i relation til fællesskabsdannelse og social udvikling. I denne forbindelse blev der gjort brug af teorierne Sense of Community, Social Indlæring og Situeret Læring til at fortolke på brugernes og fagpersonalets konstruktioner af Reboot. Indledningsvist blev der kigget på, hvordan brugernes og fagpersonalets konstruktion kunne forstås ud fra en fællesskabsorienteret tankegang. Her var en



af pointerne at brugerne har konstrueret visse grænser for hvad der definerer et potentielt medlem af fællesskabet i Reboot. Eksempler på grænser kunne være i forhold til adfærd, aldersgrænse og uden krav til deltagelse, i form af niveau. Brugerne konstruerede grænserne i forbindelse med adfærd igennem beskrivelse af hvilken adfærd de ikke ønskede i Reboot, som eksempelvis var en højtråbende og opmærksomhedskrævende adfærd. Grænserne blev senere i undersøgelsen reflekteret over, i forhold til hvordan disse kan være begrænsende for mangfoldigheden, men også i forhold hvor mange nye medlemmer man kan få i fællesskabet. I denne forbindelse blev der reflekteret over hvorvidt det ville give mening at lave om på disse grænser. Hvis disse ændringer skete uden brugernes accept, ville det underminere brugernes indflydelse på fællesskabet i Reboot, hvilket højst sandsynligt ville lede til fravalg af Reboot. Vi kan derfor konkludere at brugerne blandt andet konstruerer fællesskabet i Reboot ud fra en afgrænsning af hvem der kan være medlem af fællesskabet. Fagpersonalet konstruerede også visse grænser for hvornår fællesskabet i Reboot er optimalt. Her var der i højere grad tale om den fysiske kapacitet i Reboot, som består af 10 computere. Hvilket senere blev reflekteret over, hvad der kunne ligge til grund for den konstruktion. Her var en af pointerne at der højst sandsynligt var taget udgangspunkt i en rationaliseringstanke med udgangspunkt i brugernes diagnose og en typisk konkret tankegang. Hertil må man formode at brugerne ville fravælge Reboot, hvis de oplevede at være for mange brugere i forhold til computere, da de ikke ville gide at vente for at spille, når det var formålet med at komme i Reboot. Af denne årsag kan vi konkludere at fagpersonalet også konstruerer fællesskabet i Reboot, ud fra en forståelse af de grænser, der kan være i forhold til opnåelse af medlemskab i fællesskabet.

I forhold til udviklingen af sociale kompetencer hos brugerne brugte vi blandt andet teorien om Situeret Læring til at fortolke på fagpersonalets konstruktioner af Reboot. Derudover blev der også benyttet observerende deltagelse for at understøtte disse konstruktioner fra fagpersonalet. Fagpersonalet beskrev hvordan en af brugerne har udviklet sig socialt igennem Reboot. I denne forbindelse beskrev fagpersonalet, hvad man kan fortolke ud fra teorien om Situeret Læring, som en overgang fra perifer legitim deltagelse til fuld deltagelse. Fagpersonalet beskrev et tilfælde, hvor en af brugerne har startet i den perifere legitime deltagelse, og med tiden er begyndt at interagere med de andre brugere. Reboot bliver derved beskrevet, som en social arena, hvorved brugerne kan teste deres sociale kompetencer af i trygge rammer. Denne læring giver mulighed for at overgå fra perifer legitim deltagelse til fuld deltagelse, og hjælpes på vej igennem



mesterlæreprincippet. Denne kan fortolkes ud fra deltagerobservationen, hvor det kom frem at brugerne hjælper nyankomne medlemmer med eksempelvis, hvordan man spiller det spil de andre brugere spiller. Af denne årsag kan vi konkludere at Reboot giver mulighed for at man kan udvikle sine sociale kompetencer, som perifert legitimt deltagende, ved eksempelvis at observere de andre brugeres adfærd. Der er også mulighed for at prøve sine sociale kompetencer af, da tilbuddet har trygge rammer, der kan hjælpe dette på vej. Hertil må man forstå udviklingen af sociale kompetencer, som et biprodukt af det fællesskab, som eksisterer i Reboot.

Fagpersonalet konstruerer fællesskabet i Reboot som bidragende til, at brugerne udvikler sig over tid. I denne sammenhæng referer et af fagpersonalerne til en brugers udvikling i forhold til deres sociale kompetencer. Vi har fortolket dette ud fra tanken om Mestrende selvtillid og med særligt fokus på Mestringserfaringer og modelindlæring. Ved den kontinuerlige deltagelse har nyankomne brugere mulighed for at opnå andenhånds erfaringer igennem observation af den konforme adfærd udført af andre brugere. Disse andenhånds erfaringer giver brugerne mulighed for at lære hvordan man socialt skal indgå i Reboot. Hvilket over tid, hvis erfaringerne er positive, vil forbedre selvtilliden hos brugeren, og muligvis i højere grad gøre dem i stand til at indgå i nye sociale sammenhænge, da de har positive erfaringer at trække på. Vi kan derfor konkludere, ud fra fagpersonalet konstruktion, at brugerne i Reboot over tid ville kunne udvikle deres sociale kompetencer på baggrund af de mestringserfaringer, som brugerne tilegner sig igennem fællesskabet.

Perspektivering

Tages tanken om det fælles tredje som et udgangspunkt for at skabe udvikling hos mennesker, kan dette perspektiveres til andre områder også. Som det er undersøgt og fundet frem til i denne undersøgelse, så er det fælles tredje et vigtigt udgangspunkt for skabelsen af et godt fællesskab. Et fællesskab hvor mennesker oplever at have et tilhørsforhold til, kan bidrage til og være sammen med andre ligesindede om. Man kan sige, at det fælles tredje allerede anvendes som grundlag for fællesskab mange steder i vores samfund. Vi ser blandt andet hvordan stadions er fyldt op med fremmede som mødes og har et fællesskab om fodbold eller andre sportsgrene.



Eller hvordan flere fritidsklubber er eksisterende. Eller hvordan håndarbejdeprofiler er voksende på instagram. Alle disse kalder vi fællesskaber. Et fællesskab hvor vi mødes om noget som vi alle sammen har en fællesinteresse for. Men hvad hvis vi udnyttede dette fælles tredje, eller den fælles interesse, og brugte den som grundlaget for at skabe muligheder for udvikling? Hvad hvis vi, gennem fællesskaber, kunne hjælpe hinanden og lære noget af hinanden? Denne peer-2-peer tankegang om at lære af andre, som står i samme situation og kan erfaringsudveksle kan anvendes mange andre steder i vores samfund. Det er dog vigtigt at pointere, at der i denne perspektivering ikke er taget højde for økonomiske, politiske eller andre samfundsmæssige forhindringer, der kan være ved oprettelse af sådanne steder. Der er blot set ud fra et fællesskabskonstruerende perspektiv, med et ønske om at udvikle nye rammer til at løse allerede eksisterende udfordringer. Det er tænkt, at brugen af det fælles tredje til udvikling kan anvendes blandt andet ved jobcentrene. Her kan man skabe grupper, hvor det fælles tredje eksempelvis består i langtidssygemelding fra arbejdsmarkedet grundet fysisk skade. Det kunne også være indenfor psykiatrien hvor man eksempelvis kan nedsætte grupper af ældre mennesker, som oplever depression efter tab af arbejdsidentitet grundet pension. Fælles for disse eksempler er, at det er et fælles tredje der er med til at binde mennesker sammen. Det at kunne erfaringsudveksle med andre, som oplever eller har oplevet at stå i samme position som en selv, kan have stor betydning for den læring der kan opstå. Det tiltænkes at sådanne grupper, kan være medvirkende til at udnytte de ressourcer vi mennesker har i hinanden, samt at det for gruppen kan bidrage til en større forståelse for de bekymringer, udfordringer eller løsninger der måtte være. I et samfund, hvor der er mange komplekse problemstillinger, og hvor vi i større og større grad bliver opmærksom på, at løse problemer i fællesskab, kan det være af betydning at udnytte de ressourcer der allerede er eksisterende. Netop den ressource mennesker kan være for andre mennesker. Dette kan muligvis også frigive nogle af de ressourcer, som myndighedspersoner eller andre professionelle bruger på den enkelte, ved at skabe og facilitere gruppemøder for dem som kan have gavn heraf. Måske kan det give overskud til at have mere tid til den enkelte, hvis den enkelte er en bidragende del af de mange.



Litteraturliste

- Attwood, Tony (2008) Aspergers syndrom. Dansk psykologisk Forlag
- Bandura, Albert (2012). Self-efficacy, *Kognition & pædagogik*, 22(83).
- Berger, N. P., Røgeskov, M., Rasmussen, P. S., & Bom, L. H. (2019). Autisme og social isolation hos unge voksne – en kortlægning af god praksis og virksomme metoder. Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd. VIVE.
- Bertelsen, Preben (2016). Personlighedspsykologi (2. Udg). Frydenlund.
- Blichfeldt, B. S. (2007). What is 'good' anyway? The interviewing of acquaintances. Aalborg Universitet.
- Bridley, A., & Daffin Jr., L. W. (2018). Abnormal Psychology (2. udg). Washington State University.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2020). Kvalitative metoder - en grundbog. (3. udg). Hans Reitzels Forlag.
- Chik, A. (2014). Digital gaming and language learning: Autonomy and community. *Language, Learning & Technology*, 18(2), s. 85-100.
- Crespi, B., Leach, E., Dinsdale, N., Mokkonen, M., & Hurd, P. (2016). Imagination in human social cognition, autism, and psychotic-affective conditions, *Cognition*, 150, s. 181-199.
- D'Cruz, A. M., Ragozzino, M. E., Mosconi, M. W., Shrestha, S., Cook, E. H., & Sweeney, J. A. (2013). Reduced Behavioral Flexibility in Autism Spectrum Disorders. *Neuropsychology*, 27(2), s. 152–160.
- De Vaus, D. (2001). Research Design in Social Research. Sage Publications Ltd.
- Engen, M., Østergaard, P., Svensson, C. F., & Nielsen, V. B. (2022). Problembaserede undersøgelser – på socialrådgiveruddannelsen. Hans Reitzels Forlag.
- Frederiksen, M. (2018). Kapitel 3: Design. I: Monrad, M. & S.P. Olesen red.: Forskningsmetode i socialt arbejde. Hans Reitzels Forlag.



- Fuglsang, J., Olsen, P. B. & Rasborg, K. (2018). Videnskabsteori I samfundsvidenskaberne: På tværs af fagkulturer og paradigmer. (3. Udg.). Samfundslitteratur.
- Hermansen, M., Løw, O., & Pedersen, V. (2013). Kommunikation og samarbejde – i professionelle relationer. (3. udg.). Akademisk forlag.
- Hobson, P. R. (2012). Autism, Literal Language and Concrete Thinking: Some Developmental Considerations, *Metaphor and Symbol*, 27(1), s. 4-21.
- Kähler, Carl, F. (2012) Det kompetente selv - En introduktion til Albert Banduras teori om selvkompentence og kontrol (1. udg). Frydenlund
- Lave, J., & Wenger, E. (2003). *Situeret Læring – og andre tekster*. Hans Reitzels Forlag.
- Maxwell, J. (2002). *Understanding and Validity in Qualitative Research*. Sage Publications Ltd.
- Mazurek, M. O., Engelhardt, C. R., & Clark, K. E. (2015). Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder, *Computers in Human Behavior*, 51, s. 122-130.
- McConnell-Henry, T., James, A., Chapman, Y., & Francis, K. (2010). Researching with people you know: Issues in interviewing, *Contemporary Nurse*, 34(1), s. 2-9.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology*, 14.
- Müller, M. (2019). Udsat for inddragelse: Aktiv medborger eller praktisk gris? – Brugerperspektiver på inddragelse i socialt arbejde, *Dansk sociologi*, 30(3) .
- Olesen, S. P. (2018). Kapitel 5: Analysestrategi. I: Monrad, M. & S.P. Olesen red.: *Forskningsmetode i socialt arbejde*. Hans Reitzels Forlag.
- Olesen, S. P. & Carlsen, L. T. (2018). Kapitel 6: Analyse af tekst. I: Monrad, M. & S. P. Olesen. Red.: *Forskningsmetode i socialt arbejde*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Olesen, S. P. & Monrad, M. (2018). Indledning I: Monrad, M. & S.P. Olesen red.: *Forskningsmetode i socialt arbejde*. Hans Reitzels Forlag.



- Packer, M. (2011). *The Qualitative Research Interview*. I: Packer, M. *The Science of Qualitative Research*. Cambridge University Press.
- Rasborg, Klaus (2013): *Socialkonstruktivismen i klassisk og moderne sociologi*. I K. Rasborg, L. Fuglsang, & P. B. O. (red.), *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne: På tværs af fagkulturer og paradigmer* (3 udg., Kapitel 13, s. 403-438). Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Rourke. (2019). *Sensory sociology of autism: habitual favourites*. Routledge.
- Sundberg, M. (2018). Loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD, *Computers in Human Behavior*, 79, s. 105-110.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- World Health Collaborating Centre for Research and Training in Mental Health. (2012). *WHO ICD-10 - Psykiske lidelser og adfærdsmæssige forstyrrelser - Klassifikation og Diagnostiske kriterier*. Munksgaard.

Links

- Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd. (20. Februar 2023). *Børn og unges trivsel og brug af digitale medier – to analysenotater*.
<https://www.vive.dk/media/pure/15089/4329811>
- Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd. (17. Maj 2023). *Peer-to-peer-fællesskabet mellem socialt udsatte*.
- Social- og Boligstyrelsen (16. Maj 2023). *Om autisme - Sansemæssige udfordringer*
- Videnskab. (12. Februar 2023). *Internettet fylder 40 I dag*.
<https://videnskab.dk/teknologi/internettet-fylder-40-i-dag/>
- Visualcapitalist. (22. Maj 2023) <https://www.visualcapitalist.com/how-the-esports-industry-fares-against-traditional-sports/>