

Mellem myndighed og fællesskab

Udviklingen af socialfaglig praksis i unges digitale
hverdagsliv



Speciale 2026

Anna Mathilde T. Barrit & Rebecca Thorsen Østergaard

Titelblad

Titel: Mellem myndighed og fællesskab: Udviklingen af socialfaglig praksis i unges digitale hverdagsliv

Semester: 4. Semester

Universitet: Aalborg Universitet

Institut: Institut for Sociologi og Socialt Arbejde

ECTS: 30

Vejleder: Steffen Ernø

Forfattere og studienummer:

Anna Mathilde Troelsen Barrit - 20204095

Rebecca Thorsen Østergaard - 20203857

Afleveringsdato: 29. maj 2026

Antal anslag: 188.500

Total sideomfang: 78,5

Antal bilag: 7



Abstract

This thesis examines how experiences from the Danish Police Online Patrol may contribute to the development of social work practices related to young people's digital lives. The purpose of the thesis is to investigate how digital media platforms shape relationships, communication, communities, and professional practices within digital contexts. The study is based on a qualitative case study consisting of netnographic observations of digital practices and forms of interaction, primarily on 'Twitch', and a semi-structured interview with a representative from the patrol. The thesis applies a critical-hermeneutic approach and draws theoretically on Hilary Cottam's relational perspective, Joshua Meyrowitz's theory of mediated social situations, Hartmut Rosa's theory of social acceleration, and Zygmunt Bauman's concept of liquid modernity. The analysis demonstrates that digital platforms have become structurally defined and central social arenas in which young people increasingly form relationships, build communities, develop identities, and find support. The patrol exemplifies how digital presence may create opportunities for low-threshold contact, early intervention, and strengthen relationships through continuous participation in online communities. Furthermore, the practice illustrates how contact has moved from formal institutional meetings toward social micro-interactions, activities, and informal communication. Simultaneously, the study identifies several dilemmas related to digital social and authority work. In this context, digital platforms are characterised by accelerated communication, constant availability, and variable forms of social interaction, which are argued to challenge traditional boundaries, norms, and expectations that arise between young people and professionals. While digital interventions may increase accessibility and relational proximity, they may also cause ambiguities concerning professional roles and institutional authority. The thesis concludes that experiences from the case study provide important insights into how future social practices may become more relational, flexible, and accessible within digital environments. However, it is argued that digital social work requires a contextualised understanding of the specific field of practice according to the digital, social, and cultural dynamics in which the work is positioned. In this context, the thesis emphasises the significance of critical reflection on platform structures, institutional power, and professional boundaries in the development of future digital social work practices.

Indholdsfortegnelse

INDLEDNING	1
PROBLEMFELT	3
BEGREBSAFKLARING	6
CASEBESKRIVELSE	7
AFGRÆNSNING	9
STATE OF THE ART	11
TEORETISK RAMME	18
RELATIONELT SOCIALT ARBEJDE	18
STRUKTURELLE BETINGELSER.....	20
GRÆNSER I DIGITALE RUM.....	23
VIDENSKABSTEORETISK TILGANG	26
KRITISK HERMENEUTIK	26
EPISTEMOLOGI OG ONTOLOGI.....	28
METODE	29
FORSKNINGSDESIGN	29
FELTARBEJDE	30
INTERVIEWDESIGN OG INTERVIEWGUIDE	34
UDVÆLGELSE AF INFORMANT	36
ETISKE OVERVEJELSER OM INTERVIEW	37
INDSAMLING OG ANVENDELSE AF MEDIEINDHOLD	38
KOBLING MELLEM DATAKILDER.....	38
ANALYSESTRATEGI	39
KVALITETSKRITERIER OG METODISKE BEGRÆNSNINGER.....	41
ANVENDELSE AF GAI	42
ANALYSE	43
1. PLATFORME SOM SOCIALE PRAKSISRUM.....	43

1.1 Twitch som hybridt socialt rum	43
1.2 Platformstilpasset kommunikation.....	46
1.3 Professionelle grænser i uformelle rum	48
2. RELATIONER OG KONTAKT I DIGITALE RUM	52
2.1 Lavtærskel kontakt og tilgængelighed	52
2.2 Genkendelighed, autenticitet og kontinuitet.....	54
2.3 Grænser mellem myndighed og fællesskab.....	56
3. DIGITALE VILKÅR I UNGES HVERDAGSLIV	59
3.1 Sociale medier og konstant tilstedeværelse	59
3.2 Digitale fællesskaber og online relationer	62
3.3 Køn, idealer og onlinekultur.....	64
DISKUSSION.....	69
1. DIGITALISERING SOM EN STRUKTUREL FORANDRING AF SOCIALT ARBEJDE	69
2. SOCIALT ARBEJDE PÅ PLATFORMENES PRÆMISSER?	72
3. MAGT OG STYRING I NYE FORMER?	73
4. PERSPEKTIVERING TIL FAGOMRÅDER.....	75
KONKLUSION.....	79
LITTERATURLISTE.....	83

Indledning

I de seneste årtier har digitaliseringen grundlæggende ændret unges hverdagsliv. Sociale medier og digitale platforme udgør i dag centrale arenaer for eksempelvis kommunikation, fællesskab, informationssøgning, underholdning, kreativ udfoldelse samt identitetsdannelse. Unges liv udfolder sig i dag i højere grad på tværs af fysiske og digitale rum, og digitale platforme kan dermed anses som en integreret del af unges sociale virkelighed snarere end et supplerende digitalt redskab (Fynbo et al., 2023). En undersøgelse fra Børns Vilkår viser, at 94% af børn og unge har eller har haft en konto på minimum ét socialt medie, før de er fyldt 13 år. Ligeledes angiver 74% af børn i 7. klasse, i samme undersøgelse, tid på mobiltelefonen som blandt deres favorit fritidsaktiviteter – denne aktivitet overhaler derfor eksempelvis at bruge tid med familien (Børns Vilkår, 2024).

Sociale medier og digitale platforme er i den seneste tid blevet genstand for øget politisk og samfundsmæssig opmærksomhed i både ind- og udland. Flere sager viser, at tech-giganter, såsom Meta og Google, er blevet mødt med kritik og retslige tiltag relateret til unges brug af digitale platforme. Disse indebærer reguleringsmæssige spørgsmål om beskyttelse af børn og unge – eksempelvis i relation til afhængighed (Hansen, 2026). Ligeledes ses øget opmærksomhed på gamingplatformes ansvar for unges trivsel, såsom Roblox og Minecraft. I denne sammenhæng fremhæves fænomener som radikalisering – herunder submiljøer som "Looksmaxxing" – som eksempler på, hvordan digitale fællesskaber kan påvirke unges selvforståelse, relationer og adfærd (Ritzau, 2026). Denne udvikling tyder på, at unges digitale hverdagsliv ikke alene kan forstås som et individuelt anliggende, men må anskues som en del af bredere samfundsmæssige forandringer, hvor digitale platforme i stigende grad former sociale relationer, fællesskaber og behov for støtte.

Sideløbende med digitaliseringen fremhæver flere undersøgelser, at unges mentale sundhed er i en markant nedadgående udvikling og præget af oplevelser som eksempelvis pres, ensomhed og utilstrækkelighed. Dette er blevet genstand for stigende opmærksomhed i politiske fora, forskning og socialfaglig praksis. Psykisk mistrivsel rummer en lang række årsagsforklaringer – heriblandt fremtræder unges digitale vaner som en væsentlig og ofte

plausibel forklaring. Dette fordi, at unges brug af sociale medier ofte kobles til sammenligningstendenser og krav om konstant tilgængelighed, der fremhæves som essentielle faktorer i præstationskulturen (Juul et al., 2025).

Ligeledes indebærer børn og unges brug af sociale medier en række risici, idet de i højere grad navigerer i en digital verden, uden eller med begrænset opsyn. Dette medfører, at børn og unge kan blive eksponeret for, og har lettere adgang til, skadeligt indhold – herunder ekstreme fællesskaber, usunde idealer, digitale krænkelser og manipulation forårsaget af kommercielle interesser (Digitaliseringsministeriet, 2025). I den forbindelse har Danmark, som et af de første lande i EU, taget et banebrydende politisk skridt mod at indføre aldersgrænser på sociale medier. Dette indgår i aftalen om “digital børnebeskyttelse”, som skal være med til at styrke børn og unges digitale trivsel og afhjælpe, at disse formes af negative virkninger af en digitaliseret samtid (Digitaliseringsministeriet, 2025). Dette understreger, at de problematikker unge står overfor i dag, i højere grad er forankret i digitale sammenhænge, hvilket illustrerer, hvorfor fagpersoner i stigende grad må kunne identificere og forholde sig til disse problematikker.

Nyere forskning peger imidlertid på, at unges udfordringer er præget af kompleksitet og sammensathed, hvor forklaringen ikke definitivt findes i enten unges fysiske eller digitale omgivelser. I den kontekst oplever mange unge et samspil mellem præstationskrav, sociale forventninger og følelsesmæssige belastninger, som udspiller sig på tværs af eksempelvis skole, fritidsliv og digitale rum (Juul et al., 2025). Dermed forstås sociale medier og digitalisering ikke alene som en forklaringsfaktor på mistrivsel, men som et vilkår i unges liv, der kan betragtes som både en ressource og en belastningsfaktor.

Ovenstående udvikling aktualiserer spørgsmålet om, hvordan socialt arbejde kan udvikles i takt med at unges hverdagsliv i stigende grad udfolder sig i digitale sammenhænge. Traditionelt har socialt arbejde været forankret i fysiske, institutionelle rammer, hvor kontakten mellem unge og fagpersoner typisk etableres gennem skole, kommune eller andre etablerede tilbud (Henze-Pedersen et al., 2023). Når unge i stigende grad søger fællesskaber og støtte online, er det sandsynligt, at traditionelle styringslogikker på ungeområdet udfordres. Dette rejser spørgsmålet om, hvorvidt socialt arbejde i tilstrækkelig grad er i stand

til at imødekomme unge der, hvor de befinder sig, og hvordan erfaringer fra eksisterende digitale indsatser kan bidrage til udviklingen af nye former for socialfaglig praksis i unges digitale hverdagsliv.

Problemfelt

Kontakten mellem unge og fagprofessionelle etableres ofte gennem eksempelvis skoler, kommunal sagsbehandling eller rådgivningstilbud. Denne form for kontaktetablering er ofte betinget af, at unge selv tager initiativ, besidder den fornødne viden og ressourcer til processen, samt er bevidste om behovet for støtte (Henze-Pedersen et al., 2023). Samtidig oplever nogle unge – særligt de som gennem deres opvækst har, eller har haft, behov for at være i kontakt med systemet – at traditionelle sociale indsatser kan fremstå som uigennemsigtige, formaliserede eller forpligtende (Bengtsson et al., 2022). Dette kan anses som særligt problematisk i en samtid, hvor unge oplever stigende behov for støtte og samtidig orienterer sig i digitale rum i søgningen på rådgivning og fællesskab.

I den forbindelse står et centralt træk ved samtidens ungdomsgruppe, at sociale udfordringer i højere grad får plads i digitale rum. Hertil fremstår sociale medier ikke blot som arenaer for socialisering og underholdning, men også som rum for erfaringsudveksling og fokus på forskellige problematikker, som unge kan stå over for. Dette kan eksempelvis omhandle ensomhed, mistrivsel, diagnoser, misbrug, dating eller krops- og selvbillede. Dermed kan digitale platforme forstås som rum, hvor unge kan udtrykke erfaringer, som de ikke nødvendigvis ville bringe op i traditionelle sammenhænge (Cheng et al., 2025).

Denne udvikling udfordrer ikke alene traditionelle former for socialfaglig praksis, men rejser mere grundlæggende spørgsmål om, hvordan relationel støtte, forebyggelse og myndighedsarbejde kan udfolde sig i digitale kontekster. I den forbindelse kan digitale platforme rumme muligheder for kontakt, der tilbyder høj tilgængelighed, lav tærskel og mulighed for at henvende sig på egne præmisser. Endvidere kan der argumenteres for, at digitale platforme muliggør mere kreative former for socialfaglig praksis og øget adgang til unges livsverden, uden at dette nødvendigvis indebærer traditionel én-til-én dialog.

Samtidig kan digitalt socialt arbejde indebære en række dilemmaer. Digital praksis kan være præget af høj hastighed, uformel kommunikation og flygtige relationer, hvilket kan vanskeliggøre tillid og stabile relationer. På samme måde udfordres fagprofessionelles rolle i unges digitale hverdagsliv, idet fagpersoner må navigere i spørgsmål om grænser, etik, tilgængelighed og relationer i digital praksis. Endelig kan digitaliseringen anses som værende i løbende udvikling. Dermed er det centralt, at socialfaglige praksisser løbende forholder sig til de problemstillinger, der kan opstå som led i denne udvikling. Dette indebærer, at fagprofessionelle ligeledes må forholde sig til digitale rum, som værende i konstant forandring og på samme tid være opmærksomme på, at digital praksis kan medvirke til at normalisere og reproducere negative virkninger af unges digitale liv, som socialt arbejde traditionelt søger at afhjælpe.

På baggrund af ovenstående, er der i de senere år etableret indsatser, som søger at imødekomme unge i deres digitale hverdagsliv – eksempelvis Politiets Online Patrulje. Disse indsatser repræsenterer nye måder at organisere kontakt og støtte, og samtidig imødekomme nogle af de problematikker, som kan udfolde sig i, eller forstærkes af, digitale platforme. Sådanne indsatser kan derfor betragtes som centrale erfarings- og vidensgrundlag for udviklingen af fremtidig socialfaglig praksis i et felt i forandring. I forlængelse heraf findes det relevant at undersøge, hvordan erfaringer fra en digital indsats kan bidrage til denne udvikling. Med afsæt i ovenstående er specialelets undersøgelse udarbejdet ud fra følgende problemformulering:

“Hvordan kan erfaringer fra Politiets Online Patrulje bidrage til udviklingen af socialfaglige indsatser i unges digitale hverdagsliv?”

I nærværende speciale anvendes Politiets Online Patrulje (POP) som casestudie til at illustrere et konkret praksiseksempel på en digital indsats. Indsatsen er valgt, idet den repræsenterer en af de første offentlige aktører, som systematisk har etableret tilstedeværelse på diverse sociale medier. Gennem platforme som blandt andet Twitch, TikTok og Instagram søger indsatsen at være synligt til stede der, hvor de unge befinder sig, samt skabe dialog om de problematikker, der kan udfolde sig i digitale rum (Bilag 4). Casen anvendes ikke som et eksempel på socialt arbejde i traditionel forstand, men som et analytisk eksempel på, hvordan

relationelle, forebyggende og opsøgende praksisser transformeres i digitale kontekster. POP bliver dermed relevant som case, fordi indsatsen illustrerer nogle af de samme relationelle og tilgængelighedsmæssige problemstillinger, som socialt arbejde i stigende grad må forholde sig til i mødet med unges digitale hverdagsliv.

Specialet er opbygget systematisk med henblik på at skabe en sammenhængende analytisk tilgang. Indledningen og problemfeltet præsenterer specialets overordnede tema og relevans, samt situerer undersøgelsen i en samfundsmæssig og socialfaglig kontekst. Disse danner ligeledes grundlag for specialets problemformulering. Herefter introduceres casen, som udgør undersøgelsens empiriske afsæt, efterfulgt af en afgrænsning af specialets fokus, samt en state-of-the-art gennemgang, der bidrager med eksempler på eksisterende forskningsperspektiver. Dernæst redegøres der for specialets videnskabsteoretiske ståsted og metodiske valg – herunder valg af case, dataindsamling og behandling, analysestrategi, samt kvalitetskriterier og metodiske begrænsninger. På baggrund heraf, præsenteres specialets teoretiske ramme, fordelt i tre perspektiver, som danner grundlag for den efterfølgende analyse. Analysen følger en tematisk tilgang og tager afsæt i det samlede empiriske materiale med henblik på at belyse, hvordan praksis udfolder sig i case-eksemplet. Efterfølgende inddrages analysens empiriske indsigter i en diskussion af, hvordan erfaringer fra praksis kan bidrage til udvikling af socialt arbejde i unges digitale hverdagsliv. Specialet afsluttes med en konklusion, der sammenfatter undersøgelsens væsentligste fund og besvarer specialets problemformulering.

Begrebsafklaring

Digitale medier

I specialet anvendes begreberne digitale medier, digitale platforme og sociale medier til tider overlappende, da disse refererer til forskellige former for digitale kommunikations- og interaktionsrum. Begreberne dækker således over både teknologiske platforme, kommunikative funktioner og sociale online praksisser. Der sondres derfor ikke skarpt mellem begreberne, men de anvendes med fokus på deres samlede betydning i unges digitale hverdagsliv.

Looksmaxxing

Looksmaxxing er et internetfænomen blandt unge mænd. Begrebet refererer til systematisk at optimere sit fysiske udseende, med henblik på at øge sin succes – herunder også social og romantisk tiltrækningskraft. Dette kan indebære både "almindelige" tiltag såsom træning og hudpleje, samt mere kontroversielle praksisser i form af brug af stoffer og omfattende kosmetiske indgreb (Merriam-Webster, u.å.).

Mental sundhed

Mental sundhed defineres ifølge WHO som en tilstand af trivsel, hvor individet er i stand til at udfolde sit eget potentiale, kan håndtere dagligdagens udfordringer og stress, samt fungere produktivt og bidrage til fællesskabet. Ved definition af mental sundhed hos børn, lægges der vægt på barnets udvikling. Eksempelvis, hvorvidt barnet har en positiv opfattelse af egen identitet, kan håndtere tanker og følelser, samt er i stand til at opbygge sociale relationer og deltage i læring og uddannelse. I specialet forstås trivsel som mental sundhed, mens mistrivsel forstås som fraværet af mental sundhed (Sundhedsstyrelsen, 2022).

Twitch

Twitch er en digital platform, hvor brugere kan live-streamere indhold, særligt computerspil, som andre brugere kan følge i realtid. Under en udsendelse deler streameren sin skærm og vises ofte samtidig via webcam, hvilket gør det muligt at kommentere og forklare det, der sker undervejs. Derudover giver platformen brugerne mulighed for at kommunikere indbyrdes gennem en chatfunktion (Twitch, u.å.).

Casebeskrivelse

Politiets Online Patrulje anvendes i specialet som empirisk case med henblik på at belyse, hvordan en professionel indsats kan rette sig mod børn og unge i digitale rum. POP er en dansk politiindsats, etableret 1. april 2022 som en del af politiets og anklagemyndighedens flerårssaftale for 2021-2023, der afspejler et politisk fokus på styrkede kompetencer i et ændret kriminalitetsbillede (Bilag 4, linje 97-113; Justitsministeriet, 2023). Indsatsen har til formål at styrke politiets tilstedeværelse online, fremme tryghed og skabe dialog, særligt med børn og unge, samt forebygge og gribe ind over for uhensigtsmæssig adfærd og kriminalitet på internettet (Politiet, u.å.). Indsatsen er blandt andet inspireret af lignende initiativer i Norge, hvor den norske politienhed, Kripos, i 2015 opstartede et forprojekt, der anbefalede oprettelsen af en 'nettpatrulje' med henblik på, at forebygge online kriminalitet og skabe dialog med unge brugere (Stevnsborg & Vinther, 2023).

POP er organisatorisk forankret i National Enhed for Særlig Kriminalitet (NSK) og arbejder indenfor tre hovedområder: forebyggelse, disruption og efterforskning (Stevnsborg & Vinther, 2023). Forebyggelsesarbejdet omfatter synlig tilstedeværelse, rådgivning og moderation i relation til eksempelvis hadtale, digitale krænkelser og sikker online adfærd. Disruption indebærer aktiv indgriben i igangværende kriminalitet, mens efterforskning omfatter indsamling og analyse af data fra både åbne og lukkede dele af internettet. I denne forbindelse anvendes digitale politimetoder såsom OSINT (open source intelligence), agentvirksomhed, prøveköb, infiltration samt, i særlige tilfælde, mere indgribende metoder, der kræver retskendelse (Stevnsborg & Vinther, 2023). POP består i dag af 10 medarbejdere, herunder syv politifolk, en kommunikationsmedarbejder, en civil OSINT-medarbejder samt en sektionsleder (Bilag 4).

POP er aktiv på en række digitale platforme, herunder Discord, Facebook, Instagram, Reddit, TikTok, Twitch og Youtube (Politiet, u.å.). Indsatsen tilpasses de enkelte platformes brugergrupper og kommunikationsformer: TikTok anvendes eksempelvis til korte videoer målrettet yngre brugere, Instagram og Facebook til mere informativt indhold, YouTube til længere formater som online forældremøder, Twitch til interaktiv dialog i gamingmiljøer og Reddit til deltagelse i fællesskaber og modtagelse af anonyme henvendelser (Bilag 4, linje 313-

362). Denne tilstedeværelse muliggør en direkte og løbende dialog med brugere og repræsenterer et skifte fra traditionel, fysisk og ofte reaktivt politiarbejde til en mere proaktiv og digital praksis. I løbet af sit første år modtog POP over 5.200 henvendelser via online kanaler og har været involveret i 66 konkrete sager (Justitsministeriet, 2023). Enheden har desuden spillet en aktiv rolle i sager om digitale krænkelser og arbejder forebyggende gennem oplysning og dialog (Bilag 4, linje 340- 344).

Som case illustrerer POP, hvordan professionelle indsatser i stigende grad bevæger sig ind i digitale fællesskaber, hvor især børn og unge allerede er aktive. Enhedens praksis kan forstås som en let tilgængelig og opsøgende tilgang, der reducerer barrierer for kontakt, idet interaktionen foregår via platforme, som målgruppen allerede anvender. Samtidig viser casen, hvordan relationsarbejde i digitale kontekster i høj grad baseres på tilstedeværelse, autenticitet og dialog, hvor kommunikationen kan være mere uformel, frem for traditionel autoritet. Dette indebærer både nye muligheder for relationsdannelse samt udfordringer, herunder anonymitet, situationsbestemt kontakt og begrænset mulighed for fysisk indgriben. Casen peger således på, hvordan centrale principper i socialt arbejde, såsom relation, forebyggelse og tilgængelighed, kan transformeres i en digital kontekst og bidrager til specialets analyse af det digitale møde unge, samt udviklingsmuligheder for socialt arbejde. Samtidig er det væsentligt at understrege, at POP ikke betegnes som socialt arbejde i klassisk forstand, idet politiets kerneopgave traditionelt indebærer at opretholde sikkerhed, fred og orden (Justitsministeriet, u.å.). Dog kan der argumenteres for, at indsatsens formål overlapper med principper, som kan perspektiveres til socialt arbejde. Dermed anvendes casen som et analytisk eksempel, der kan bidrage med indsigter i, hvordan relations- og kontaktarbejde kan udfolde sig i digitale kontekster.

Med henblik på at inddrage praksisnær viden om unges digitale hverdagsliv og indsatser rettet herimod, er der i forlængelse af casen gennemført et semistruktureret kvalitativt interview med en repræsentant fra POP. Interviewet indgår i specialet med henblik på at opnå indsigt i de erfaringer, refleksioner og problemstillinger, der kan opstå i arbejdet med børn og unge i digitale rum. Endvidere er der gennemført to netnografiske observationer af Twitch-livestreams, som bidrager med indsigt i, hvordan dette arbejde tager form i praksis (Bilag 1;

Bilag 2). Endelig er der foretaget en gennemgang af POPs indhold på sociale medier, der anvendes som supplerende materiale og kontekstualisering i analysen.

Udvælgelsen af casen er foretaget på baggrund af både strategiske og pragmatiske hensyn, idet POP repræsenterer en veletableret og synlig offentlig indsats, med systematisk tilstedeværelse på sociale medier. Samtidig har specialet i sin indledende fase forsøgt at etablere kontakt med andre potentielle caseeksemplere. Dette har ikke været en mulighed, hvorfor specialets fokus alene er på Politiets Online Patrulje. Casen muliggør således en dybdegående analyse af én konkret indsats.

Afgrænsning

Specialet tager afsæt i et komplekst praksisfelt, hvor unges digitale hverdagsliv, trivsel og udviklingen af socialt arbejde, indgår i et samspil præget af mange perspektiver. Af hensyn til specialets analytiske fokus, dybde og omfang, er der derfor foretaget en række centrale afgrænsninger.

Først og fremmest er undersøgelsens målgruppe betegnet som "unge". Denne betegnelse anvendes som en analytisk kategori og er dermed ikke defineret ud fra fastlagte demografiske forhold, såsom alder og køn. I eksisterende forskning anvendes begrebet ofte uden entydig definition og dækker i forskellige sammenhænge over både børn og unge i varierende aldersspænd. Derfor anvendes betegnelsen "børn og unge" til tider i overensstemmelse med kildehenvisningen. I dette speciale forstås "unge" derfor som en målgruppe, der befinder sig i en livsfase præget af sociale fællesskaber, identitetsskabelse og deltagelse i digitale rum. Samtidig indebærer den empiriske kontekst, at brugernes alder og køn, ikke kan verificeres, idet interaktion ofte foregår anonymt eller under selvvalgte brugernavne. Betegnelsen anvendes derfor kontekstuel i relation til POPs målgruppe. Dog vil nogle perspektiver være af særlig betydning for visse grupper af unge, hvilket ved relevans vil blive beskrevet i konteksten.

Dernæst afgrænses specialet fra at undersøge kausale sammenhænge mellem unges digitale mediebrug og mental sundhed. Med afsæt i forskningsfeltets kompleksitet (som beskrevet i

den kommende state-of-the-art-gennemgang), betragtes unges digitale hverdagsliv i stedet som et vilkår, der rummer både muligheder og udfordringer. I forlængelse heraf inddrages unges perspektiver på digitale indsatser ikke direkte, idet undersøgelsen primært baseres på et observations- og praksisperspektiv. Analysen søger således ikke at fastlægge, hvordan unge oplever digitale indsatser, men fokuserer på, hvordan disse udfolder sig i praksis.

Endvidere afgrænses specialet til én empirisk case i form af POP. Casen repræsenterer ikke et helhedsbillede af digitale indsatser, men muliggør en undersøgelse af, hvordan en konkret praksis udfolder sig i digitale rum. Det er således ikke specialets formål at sammenligne eller evaluere indsatser, men at opnå en kontekstualiseret forståelse af praksis, som kan perspektiveres analytisk til socialt arbejde. I forlængelse heraf afgrænses specialet fra en dybdegående undersøgelse af teknologiske, juridiske og organisatoriske dimensioner, samt traditionelle politimæssige forhold såsom efterforskning og retlige beføjelser. Selvom sådanne forhold også har betydning for indsatsens praksis, er fokus i nærværende speciale primært rettet mod de sociale, kommunikative, relationelle og hverdagslivsorienterede perspektiver på digitale indsatser.

State of the Art

Som tidligere beskrevet har forskningen vedrørende unges mentale sundhed og sociale mediers betydning udviklet sig markant de seneste år og fremstår i dag både omfattende og omdiskuteret. Nationale og internationale studier dokumenterer en stigning i selvrapporeret mistrivsel blandt unge, samtidig med at sociale medier i stigende grad fremhæves som en mulig forklaringsfaktor på unges nedadgående mentale sundhed (Santini et al., 2024). Samtidig er det væsentligt at understrege, at forskningen på området er langt fra entydig. Forskningsfeltet er præget af metodiske, teoretiske og normative spændinger, hvor sociale medier både fremstilles som en risikofaktor, en ressource og en forstærkende mekanisme i bredere samfundsmæssige dynamikker (Juul et al., 2025).

Følgende state of the art-afsnit har til formål at belyse, hvad den eksisterende forskning peger på i relation til unges mentale sundhed, samt hvilken betydning sociale medier og digitale platforme har i denne sammenhæng. Centralt er spørgsmålet om, hvilke behov, dynamikker og former for fællesskab der kendetegner unges digitale hverdagsliv. Afsnittet fungerer som et videns- og fortolkningsgrundlag for specialet ved at inddrage og nuancere eksempler på aktuelle forskningsperspektiver på området. Herved skabes en forståelsesramme for de sociale og digitale dynamikker, unge indgår i og som er medvirkende til at forme deres hverdagsliv, selvforståelse samt relationer. Af hensyn til specialets struktur og omfang inddrages to centrale forskningsperspektiver, som eksempler på centrale diskurser i forskningsfeltet. Der argumenteres for, at de to forskningsperspektiver særligt belyser spørgsmålet om muligheder og begrænsninger ved digitale medier.

Der argumenteres for, at denne viden er særligt væsentlig i en socialfaglig kontekst, idet den bidrager til en mere nuanceret forståelse af de vilkår, som præger unges trivsel i dag. Denne forståelse er afgørende for at forstå udviklingen af socialt arbejde med børn og unge, hvor indsatser ikke udelukkende er direkte rettet mod individet, men også tager højde for de sociale og digitale kontekster, som børn og unge er en del af. Samtidig har dette afsnit til formål at understøtte specialets kritiske tilgang ved at synliggøre, hvordan forskningen på området rummer forskellige og eventuelle modstridende perspektiver på sociale mediers betydning, samt hvordan digitale kontekster i højere grad kan indgå i socialfaglige indsatser.

Forskningen på området viser, hvordan digitale platforme spiller en væsentlig rolle i unges identitetsarbejde, selvrepræsentation og oplevelse af tilhørsforhold (Theodoridis, 2024). Sociale medier kan fungere som arenaer for anerkendelse, fællesskab og støtte, særligt for unge, som ikke fysisk får disse behov opfyldt (Zeng, 2025). Samtidig peger studier på, at de samme digitale rum kan generere pres gennem konstant synlighed, social sammenligning og internaliserede præstationskrav. Digitale rum fremstår således som ambivalente, idet de både rummer muligheder og begrænsninger. En central spænding i forskningen knytter sig til spørgsmålet om kausalitet. Nogle forskningsbidrag argumenterer for en direkte sammenhæng mellem øget brug af sociale medier og stigende mistrivsel blandt unge, mens andre studier kun finder svage eller kontekstafhængige sammenhænge og problematiserer antagelsen om sociale medier som en selvstændig årsag (Juul et al., 2025). Kritiske perspektiver peger på, at en ensidig årsagsforklaring risikerer at individualisere et problem, der også må forstås i lyset af bredere strukturelle og kulturelle forandringer, herunder præstationskrav, acceleration, selvrealiseringsidealer og ændrede fællesskabsformer (Juul et al., 2025).

Dette afsnit har således ikke blot til formål at redegøre for eksisterende forskning, men også at kortlægge centrale positioner, ambivalenser og uenigheder i feltet. Dermed tydeliggøres det, hvordan sociale mediers betydning for unges mentale sundhed ikke kan reduceres til en lineær årsag-virkning-model, men må forstås som en del af et komplekst samspil mellem digitale praksisser, sociale relationer og samfundsmæssige vilkår (Zeng, 2025). Dette peger samtidig på, at sociale mediers rolle i unges trivsel ikke kan forstås isoleret, men må analyseres i sammenhæng med bredere sociale og strukturelle betingelser, hvilket har væsentlige implikationer for, hvordan problemstillingen adresseres i praksis.

Nyere longitudinelle studier bidrager imidlertid til at nuancere antagelsen om kausalitet. Eksempelvis undersøger studiet *'How do social media use, gaming frequency, and internalizing symptoms predict each other over time in early-to-middle adolescence?'*, af Qiqi Cheng, Margarita Panayiotou, Turi Reiten Finserås, Amanda Iselin Olesen Andersen og Neil Humphrey, (Cheng et al., 2025), de gensidige sammenhænge mellem brug af sociale medier, gaming og internaliserede symptomer, såsom angst og depression, blandt unge over tid.

Aktuelle estimater viser, at en betydelig andel af unge i aldersgruppen 11-16 år enten opfylder kriterierne for en psykisk lidelse eller oplever symptomer herpå. Samtidig peger forskning på, at debutalderen for disse psykiske vanskeligheder ofte ligger i den tidlige ungdom, hvor piger er særligt udsatte. Denne udvikling har bidraget til en intens forskningsmæssig samt offentlig debat om mulige årsagsfaktorer, hvor især unges brug af digital teknologi, særligt sociale medier og computerspil, ofte fremhæves som en central forklaring i dele af forskningen (Cheng et al., 2025).

I forskningsfeltet anvendes blandt andet *uses and gratifications-perspektivet*, som fremhæver, at individer aktivt og målrettet vælger at benytte digitale medier for at opfylde specifikke behov, som social interaktion, identitetsdannelse samt underholdning. I ungdomsårene, hvor relationer til jævnaldrende og identitetsudvikling udgør centrale udviklingsopgaver, kan sociale medier og gaming således forstås som funktionelle praksisser, der understøtter disse behov (Cheng et al., 2025). Dette perspektiv udfordrer dermed en lineær forståelse af digitalt medieforbrug som en entydig risikofaktor for mentale helbredsproblemer. Den empiriske forskning på området er imidlertid inkonsistent. Metaanalyser har undersøgt sammenhængen mellem brugen af sociale medier og mental sundhed blandt unge, men når frem til divergerende konklusioner. Nogle studier finder en sammenhæng mellem øget brug af sociale medier og negativt mentalt helbred, mens andre ikke finder evidens for en sådan relation. I studier, hvor der identificeres statistisk signifikante sammenhænge, er effektstørrelserne ofte små, hvilket er med til at indikere, at sammenhængen kan være begrænset i praksis (Cheng et al., 2025).

Ligeledes har forskningen haft en tendens til at fokusere sig på potentielle negative konsekvenser, mens mulige positive effekter, såsom social støtte, fællesskab og selvudtryk, i mindre grad undersøges. En relevant pointe i nyere forskningslitteratur er, at sammenhængen mellem digital mediebrug og mental sundhed sandsynligvis er bidirektionel. Mens megen forskning har fokuseret på, hvordan sociale medier og gaming kan påvirke unges mentale helbred, ses der en stigende opmærksomhed på, at unge med allerede eksisterende psykiske symptomer kan anvende disse medier som strategier til følelsesregulering, distraktion eller søgen efter social støtte og dermed øge brugen af sociale medier (Cheng et al., 2025).

Dette peger på, at sammenhængen ikke nødvendigvis går fra mediebrug til mistrivsel, men også kan bevæge sig i den modsatte retning. En væsentlig metodisk begrænsning er dog, at målene for både sociale medier og gaming er baseret på selvrapporterede data, hvilket kan påvirke validiteten af resultaterne og begrænse muligheden for at opnå en præcis måling af den faktiske adfærd. Studiet indskrives sig dermed i en bredere forskningslitteratur, som problematiserer en entydig forståelse af sociale medier som årsag til unges mentale mistrivsel. Studiet finder, at sammenhænge mellem digitale medievaner og mentale symptomer generelt er små og kontekstafhængige, og at sociale medier derfor ikke kan forstås som en selvstændig forklaring, men må forstås i samspil med andre individuelle og sociale faktorer (Cheng et al., 2025). I forlængelse heraf peger andre forskningsbidrag på, at unges mistrivsel ligeledes må forstås i lyset af bredere strukturelle betingelser, såsom samfundsmæssige normer, præstationskrav og ændrede fællesskabsformer. Dette aktualiserer et behov for at forstå, hvordan fagprofessionelle kan navigere i disse komplekse digitale kontekster.

På baggrund af ovenstående fremstår forskningsfeltet således præget af metodiske, teoretiske og normative spændinger, hvor spørgsmålet om sociale mediers betydning for unges mentale sundhed ikke alene handler om evidens, men også om forskellige forståelser af ungdomsliv, trivsel og samfundsmæssig udvikling. Hvor dele af forskningen betoner kontekstuelle, relationelle og strukturelle forklaringer, findes der samtidig mere entydige perspektiver, som i højere grad fremhæver digitale teknologier som en central drivkraft i udviklingen.

I debatten om unges mentale sundhed og digitale mediers betydning for denne beskriver den amerikanske socialpsykolog, Jonathan Haidt, i sin bog 'The Anxious Generation' fra 2024, hvordan omfanget af mental mistrivsel blandt unge er steget i løbet af de seneste årtier. Haidt beskriver, hvordan børn født i slutningen af 1990'erne var den første generation i historien, som gik igennem puberteten i en i stigende grad digitaliseret og online-præget virkelighed. Han skriver i sin bog: "It's as though we sent Gen Z to grow up on Mars when we gave them smartphones in the early 2010s, in the largest uncontrolled experiment humanity has ever performed on its own children." (Haidt, 2024, s. 43). Haidt omtaler dette som 'den store omkodning af barndommen', som han argumenterer for udgør en central forklaringsramme

for stigningen i psykiske lidelser, der ramte ungdommen i starten af 2010'erne (Haidt, 2024). Haidt beskriver, hvordan der skete en markant stigning i psykiske lidelser såsom angst, depression og selvskade, samt hvordan selvmordsraterne i USA for drenge og piger i teenagealderen begyndte at stige fra 2008, hvorefter denne stigning tog fart i 2010, særligt blandt piger (Haidt, 2024). Haidt knytter denne udvikling til fremkomsten og udbredelsen af smartphones og sociale medier, som han fremhæver som værende med til at ændre de centrale vilkår for barndom og ungdomsliv.

Haidt skelner i sin analyse mellem udtrykket 'barndom baseret på leg' og udtrykket 'telefonbaseret barndom' (Haidt, 2024). Han beskriver, hvordan tidligere generationer af børn i høj grad udviklede sig gennem fysisk leg, fri udforskning og direkte social interaktion, uden konstant voksenovervågning. Ifølge Haidt gav denne form for barndom mulighed for udvikling af sociale færdigheder, herunder konfliktløsning samt selvstændighed og følelsesmæssig robusthed (Haidt, 2024). I modsætning hertil karakteriseres nutidens barndom ifølge Haidt i stigende grad af digitalt medieforbrug, hvor sociale relationer og fritid i højere grad udspiller sig gennem en digital skærm. Haidt beskriver, hvordan sociale medier og smartphones har indført nye sociale dynamikker i unges liv, herunder krav om konstant tilgængelighed, løbende social evaluering gennem likes og kommentarer, samt en øget sammenligning med andre. Ifølge Haidt har dette den betydning, at unges sociale liv i højere grad bliver offentligt, målbart og kontinuerligt tilgængeligt, hvilket kan påvirke unges oplevelse af social status og selvværd.

Haidt identificerer fire grundlæggende skadevirkninger, som væsentlige i forbindelse med 'den store omkodning af barndommen' – herunder socialt underskud, søvnmangel, fragmentering af opmærksomhed samt afhængighed (Haidt, 2024). I forlængelse heraf fremhæver Haidt, at disse skadevirkninger er medvirkende til at påvirke unge forskelligt, alt afhængigt af køn og udviklingsfase. Især beskrives unge piger som en gruppe, der er særligt eksponeret for eksempelvis sammenligningstendenser på sociale medier. Ifølge Haidt skyldes dette blandt andet følgende fire årsager: Den første årsag er, at piger er mere følsomme over for visuelle sammenligninger og er mere tilbøjelige til at forsøge at leve op til meget høje idealer. Den anden årsag er, at pigers aggression ofte kommer til udtryk gennem forsøg på at skade andre pigers relationer og omdømme, hvorimod drenge aggression er mere tilbøjelig

til at komme fysisk til udtryk. Den tredje årsag er, at piger og kvinder har lettere ved at tale om følelser og er mere sårbare over for sygdomme forårsaget af social påvirkning snarere end biologiske årsager. Den fjerde og sidste årsag er, at internettet, herunder sociale medier, har gjort det lettere for mænd at henvende sig til, stalke eller opføre sig upassende over for piger og kvinder uden at det har konsekvenser (Haidt, 2024).

Haidt argumenterer for, at kombinationen af en ændret barndomsstruktur samt udbredelsen af digitale teknologier, har bidraget til en stigning i unges mentale mistrivsel. Han beskriver dette som et historisk skifte, hvor barndommens sociale og udviklingsmæssige rammer er blevet fundamentalt ændret inden for en relativt kort tidsperiode. I forlængelse heraf fremsætter Haidt en række forslag til, hvordan udviklingen kan imødegås samt hvordan regeringer, tech-virksomheder og skoler kan gøre den virtuelle verden et bedre sted for unge. Disse omfatter blandt andet, at nationale regeringer bør hæve mindstealderen for brug af sociale medier til 16 år, samt at politiske beslutningstagere bør fremme leg og bedre rammer for pauser og frikvarterer i skolen. Ligeledes foreslår Haidt telefon-frie skoler samt øget fokus på fysisk samvær og leg (Haidt, 2024).

På baggrund af ovenstående bidrager Haidts arbejde med en sammenhængende forklaringsramme for, hvordan ændringer i barndommens strukturelle og sociale vilkår kan relateres til udviklingen i unges mentale mistrivsel. Hans perspektiv fremhæver særligt betydningen af digitale teknologiers indflydelse på unges hverdagsliv, sociale relationer og udviklingsbetingelser. Samtidig illustrerer hans bog, hvordan forståelsen af unges mentale sundhed i stigende grad kan forstås i relation til bredere samfundsmæssige og teknologiske forandringer. Herved bidrager Haidt til forskningsfeltet ved at tydeliggøre, hvordan digitale praksisser, sociale dynamikker og udviklingsvilkår kan forstås som tæt forbundne relateret til unges mistrivsel. Haidts perspektiv udgør således et centralt og indflydelsesrigt bidrag til den aktuelle forskningsdebat om digitale mediers betydning for unges mentale sundhed.

Det er relevant at nævne, at Haidts perspektiv er blevet mødt med kritik i forskningsfeltet. Blandt andet argumenteres der for, at han i sin bog tenderer til at fortolke korrelationer som kausale sammenhænge, uden at der foreligger entydig evidens for, at sociale medier direkte forårsager mistrivsel blandt unge. Endvidere fremhæver kritikere, at unges mentale sundhed

må forstås som et resultat af et komplekst samspil mellem flere faktorer, hvor digitale medier kun udgør én blandt flere mulige påvirkninger. I denne sammenhæng peges der også på, at Haidts perspektiv i begrænset omfang inddrager alternative forklaringer samt de potentielt positive aspekter ved sociale medier, såsom fællesskab og social støtte (Montgomery, 2024).

Teoretisk ramme

Specialets teori-afsnit er struktureret omkring tre overordnede perspektiver, der hver især bidrager til at belyse forskellige aspekter af digital praksis. Teorierne skal ikke forstås som adskilte forklaringer, men anvendes som komplementære analytiske greb med henblik på at forstå, hvordan digitale indsatser organiseres og hvordan disse kan udvikles i relation til unges digitale hverdagsliv. De tre teoretiske perspektiver består af et relationelt perspektiv inspireret af den britiske innovator, forfatter samt sociale iværksætter Hilary Cottam; et strukturelt perspektiv med inspiration fra den tyske sociolog og politolog, Hartmut Rosa og den polske sociolog Zygmunt Bauman; samt et perspektiv på grænser i digitale rum med inspiration fra den amerikanske professor i kommunikation, Joshua Meyrowitz.

Det teoretiske grundlag understøtter specialets formål om at opnå en dybdegående forståelse for den udvalgte case – herunder også de kontekster, som både unge og fagpersoner befinder sig i. Samtidig danner casen grundlag for en bredere diskussion af udviklingen af socialt arbejde i en digital kontekst. De teoretiske perspektiver anvendes på forskellige analytiske niveauer (Serpa & Ferreira, 2019). Førstnævnte relationelle perspektiv bidrager særligt til at belyse relationer og praksis på mikroniveau. Dernæst det strukturelle perspektiv, som bidrager med en kritisk forståelse af strukturelle betingelser på makroniveau. Sidstnævnte teoretiske digitale perspektiv bidrager med en forståelse af, hvordan indsatsen udfolder sig i digitale rum på mesoniveau. Specialet skelner analytisk mellem systemniveauer, men disse forstås som tæt forbundne, idet digitale kontekster i højere grad udviser traditionelle skel.

Relationelt socialt arbejde

Med henblik på at belyse betydningen af relationer i socialt arbejde, inddrages et relationelt perspektiv med inspiration fra Hilary Cottam. Perspektivet tager afsæt i Cottams kritik af den traditionelle velfærdsstats organisering. Perspektivet bidrager til en forståelse af, hvordan digitale sociale indsatser i højere grad kan udvikles med fokus på relationer, deltagelse og hverdagsliv.

I bogen 'Radikal hjælp: hvordan vi genopbygger indbyrdes relationer og revolutionerer velfærdsstaten' (2018) stiller Cottam sig kritisk overfor en bureaukratisk og standardiseret velfærdspraksis, hvor indsatser ofte organiseres omkring kategorisering, sagsbehandling og målbare resultater (Cottam, 2018). Cottam fremhæver, at disse traditionelle tilgange risikerer at reducere komplekse problemstillinger i administrative kategorier. Dette fordi, at borgeres komplekse livssituationer, opdeles i håndterbare enheder, målrettet specifikke indsatser. Dette kan eksempelvis komme til udtryk ved, at sociale problemer forstås individuelt, og dermed adresseres og håndteres gennem separate systemer. Her står det ifølge Cottam centralt, at velfærdsstatens organisering risikerer at overse essentielle relationelle og kontekstuelle forhold, problemstillinger er indlejret i. Dermed må sociale problemer forstås i relation til menneskers sociale kontekster og samlede livssituation. Endvidere argumenterer Cottam for, at den traditionelle velfærdsmodel risikerer at skabe afstand mellem borgere og fagprofessionelle. Når relationen i højere grad bærer præg af sagsbehandling, kontrol og målstyring, risikerer relationen at miste sit relationelle fundament, hvilket ifølge Cottam, har betydning for gensidig tillid og samarbejde (Cottam, 2018).

Cottams kritik peger på et behov for en grundlæggende reorganisering af velfærdspraksis, hvori det relationelle aspekt sættes i fokus, og hvor sociale indsatser organiseres omkring relationer, fællesskab og hverdagsliv, frem for ydelser. Hun argumenterer for, at social forandring ikke alene kan skabes gennem individuelle indsatser, men skabes i samspil med de relationer og fællesskaber, mennesker indgår i. Dette fordi, at sociale relationer forstås som en drivkraft mod at skabe mening, handlekraft og mulighed for forandring. I denne tilgang til velfærd betragtes relationer dermed ikke som et hjælpemiddel til at opnå funktionelle mål, men som en central forudsætning for trivsel i sig selv (Cottam, 2018).

I forlængelse heraf indebærer Cottams tilgang en samskabende dimension, hvor borgeren ikke anses som en passiv modtager af støtte, men som en aktiv deltager i eget liv. I den sammenhæng argumenterer hun for en bevægelse mod en mere dialogisk praksis, hvori borgeren aktivt inddrages i forløbet. Dette indebærer, at sociale indsatser i højere grad må forholde sig til borgernes livsverden, frem for institutionelt definerede kategorier. Dermed betragtes fagprofessionelles rolle som en facilitator af relationer, støtte og deltagelse, frem for problemløser af en afgrænset problematik (Cottam, 2018). I en digital kontekst bliver

Cottams relationelle perspektiv særligt relevant, eftersom sociale indsatser ikke længere alene kan forstås som institutionsforankrede møder i fysiske rum. Digitale platforme udfordrer dermed traditionelle forestillinger om, hvor og hvordan relationelt arbejde etableres, vedligeholdes og legitimeres.

I takt med at unges hverdagsliv og sociale fællesskaber udfolder sig digitalt, findes det relevant at undersøge, hvordan relationer transformeres i digitale rum, der kan være præget af både nærhed og distance. Samtidig kan unges digitale hverdagsliv udfordre digital relationel praksis, idet de betingelser, som digitale platforme stiller for social interaktion, muligvis kan påvirke forudsætningerne for tillidsfulde relationer. Med afsæt i specialets case, muliggør et relationelt perspektiv en undersøgelse af, hvilke relationelle dynamikker der kommer til udtryk gennem digital tilstedeværelse. Hertil bliver det relevant at undersøge, hvordan POP arbejder med kontaktetablering, og hvordan tillid opbygges og understøttes i en digital kontekst. Samtidig åbner perspektivet for en kritisk diskussion af, hvorvidt digitale indsatser kan forstås som en bevægelse mod relationel praksis, der søger at imødekomme unges livsverden, eller hvorvidt, disse potentielt bidrager til at reproducere standardiserede styringslogikker i nye former.

Strukturelle betingelser

Med henblik på at understøtte specialets kritiske tilgang, inddrages et samfundsteoretisk perspektiv inspireret af Hartmut Rosa og Zygmunt Bauman. Disse perspektiver anvendes i analysen til at belyse de samfundsmæssige betingelser, som både unges hverdagsliv og digitale indsatser udfoldes inden for. I ovenstående beskrivelse af det relationelle perspektiv, rettes fokus mod betydningen af relationer og nærvær i socialt arbejde. I den forbindelse bidrager et samfundsteoretisk og kritisk perspektiv med indsigt i, hvordan strukturelle vilkår potentielt former mulighederne for disse relationer i en digital kontekst. Perspektivets normative dimension bidrager ligeledes til specialets diskussion ved at synliggøre samfundsmæssige vilkår og problematikker, der bliver relevante for udviklingen af socialt arbejde.

Ifølge Rosa er det senmoderne samfund kendetegnet ved en tiltagende social acceleration, hvor tempoet i både teknologi, sociale forandringer og hverdagslivet intensiveres. I bogen "Fremmedgørelse og acceleration" (2014) præsenterer Rosa en kritisk teori om, hvordan acceleration fungerer som en grundlæggende samfundsmæssig logik. Han peger særligt på, at den teknologiske udvikling i de seneste århundreder, har givet anledning til en enorm effektivisering og intensivering af tempo i hverdagslivet. I denne kontekst forstås acceleration ikke blot som et spørgsmål om, at alting skal gå hurtigere, men betragtes også som et vilkår, hvor individet løbende må tilpasse sig for at kunne følge med (Rosa, 2014).

I den forbindelse har Rosa defineret tre former for acceleration; *teknologisk acceleration*, *acceleration af social forandring* og *acceleration af livstempo* (Rosa, 2014). Den teknologiske acceleration kommer blandt andet til udtryk ved, at digitaliseringen muliggør konstant kontakt og uendelig udveksling af information. Acceleration af social forandring indebærer at samfundsnormer, relationer, og strukturer, som de har fremtrådt i traditionel forstand, i stigende grad forandres. Acceleration af livstempoet forstås ifølge Rosa som en vedvarende subjektiv oplevelse af tidspres. Denne oplevelse kan i teorien forklares ved at de førnævnte accelerationsformer, øger mængden af både muligheder og krav, hvilket kan resultere i en følelse af, at skulle udrette flere ting på samme tid (Rosa, 2014).

Ifølge Rosa fører samtidens accelerationslogik til en grundlæggende form for fremmedgørelse, hvori individet mister en meningsfuld relation til omverdenen, sine medmennesker og sig selv. Fremmedgørelse opstår, idet sociale relationer og aktiviteter opnår en instrumentel og optimerende effekt, frem for at fremstå meningsfulde i sig selv (Rosa, 2014). Set i lyset af unges digitale hverdagsliv, kan digitale medier forstås som både produkter og medskabere af acceleration. Dette fordi, at digitale medier både fremstår som rum for fællesskab og kontakt, men samtidig præges af præstationskrav og konstant tilgængelighed. I forlængelse af accelerations- og fremmedgørelseskritikken introducerer Rosa begrebet *resonans*, som et modbegreb. Resonans beskrives som en gensidig, meningsfuld forbindelse mellem individet og dets omverden, hvori relationer, aktiviteter og omgivelser opleves som betydningsfulde og nærværende (Rosa, 2018).

Endvidere beskriver Bauman det senmoderne samfund som værende karakteriseret af det, han betegner som *flydende modernitet*. I bogen 'Liquid Modernity' (2000) beskriver Bauman, hvordan samfundets strukturer mister deres stabilitet, og bliver mere fleksible og foranderlige. Her tager han afsæt i en skelnen mellem en tidligere form for "fast" modernitet, til den nu flydende modernitet. Hvor samfundet tidligere var præget af stabilitet og forudsigelighed – eksempelvis i sociale institutioner, normer, livsbaner og fællesskaber – peger Bauman på, at disse strukturer er i opløsning og sociale relationer og identitet, dermed i stigende grad bliver omskiftelige (Bauman, 2000).

En central pointe hos Bauman er, at individet i denne samfundsform er ansvarlig for at forme egen identitet og tilhørsforhold. Dette er tilmed ikke "givet" gennem etablerede fællesskaber, men må løbende skabes og vedligeholdes. Dette skaber et paradoksalt stadie mellem frihed og usikkerhed. På den ene side åbner fleksibilitet for øget mulighed for selvrealisering og fleksible forbindelser, men samtidig indebærer dette usikkerhed forbundet med, at sociale relationer og sociale strukturer ikke fremstår som stabile og varige. I forlængelse heraf, peger Bauman på en øget grad af individualisering. Dette karakteriseres ved, at traditionelle kollektive fællesskaber får mindre betydning, og individets egne valg og ansvar træder i forgrunden. Dermed får sociale relationer en mere flygtig karakter, idet de er blevet lettere at indgå i og træde ud af, og dermed er i løbende forhandling med individets egen selvrealisering (Bauman, 2000). I relation til unges digitale hverdagsliv kan digitale platforme anses som sociale rum, hvor flydende forbindelser bliver særligt tydelige. Dette fordi, at sociale medier muliggør, at relationer hurtigt kan etableres, forandres eller afbrydes og dermed kan skabe både usikkerhed og nærhed.

Tilsammen peger Rosa og Baumans perspektiver på, at unges digitale hverdagsliv udfolder sig under strukturelle betingelser præget af fleksibilitet, acceleration og foranderlighed. I denne teoretiske kontekst er det essentielt, at disse betingelser ikke kan reduceres til individuelle valg og udfordringer. Disse må i stedet forstås som samfundsvilkår, der er med til at forme, hvordan unge indgår i relationer og digitale rum. Det kritiske perspektiv indebærer samtidig en opmærksomhed på, at samfundsmæssige betingelser ikke blot former unges liv, men ligeledes de rammer, som digitale indsatser organiseres omkring og navigerer i. I den forbindelse kan POP betragtes som et eksempel på en indsats, der er opstået som et resultat

af et samfund i forandring. Derudover peger perspektivet på en central spænding, idet digitale indsatser forstås som initiativer til at imødekomme unge indenfor disse betingelser, og samtidig risikerer at reproducere selvsamme strukturer. Digitale indsatser som POP kan i denne sammenhæng forstås som et institutionelt forsøg på at tilpasse sig en ungdomsgruppe, hvor kontakt, kommunikation og fællesskaber i stigende grad foregår gennem hurtige, fleksible og situationsbestemte interaktioner. Endelig muliggør perspektivet en analyse af, hvordan krav om tempo, tilgængelighed og fleksibilitet former unges liv, og hvordan digitale indsatser kan navigere indenfor disse rammer.

Grænser i digitale rum

Det tredje teoretiske spor retter fokus mod digitale rum. Med henblik på at belyse, hvordan digitale rum forandrer rammerne for social interaktion, inddrages et medieteoretisk perspektiv inspireret af Joshua Meyrowitz. Perspektivet anvendes i analysen til at undersøge, hvordan digitale platforme fremtræder som sociale rum, hvori grænserne mellem det private og offentlige, samt det formelle og uformelle, i stigende grad udviskes. I bogen "No Sense of Place" (1985), argumenterer Meyrowitz for at elektroniske medier – i dag digitale platforme og sociale medier – ikke blot bør forstås som en informationskilde, men grundlæggende har ændret måden, hvorpå mennesker indgår i sociale situationer. Disse medier påvirker således ikke kun viden, men ligeledes menneskers adfærd (Meyrowitz, 1985). Bogen retter, i overensstemmelse med sin tid, særligt fokus mod TV-mediet. I nærværende speciale anvendes perspektivet som en analytisk ramme til at forstå nutidige digitale og sociale medier, hvor de dynamikker som fremtræder i Meyrowitz' analyse, i stigende grad intensiveres.

Meyrowitz tager i sin analyse af digitale medier afsæt i Erving Goffmans dramaturgiske tilgang til social interaktion. Hos Goffman forstås sociale situationer som "scener" i forskellige sociale arenaer, hvorpå mennesker fremtræder i forskellige roller, alt afhængigt af konteksten (Meyrowitz, 1985). Centralt i denne tilgang er skellet mellem begreberne *frontstage* og *backstage*. Disse begreber belyser, hvordan mennesker henholdsvis optræder i en offentlig rolle og i en mere tilbagetrukket rolle i private rum – for eksempel i skolen og hjemme. Denne opdeling forudsætter, at sociale situationer er relativt adskilte. Meyrowitz videreudvikler

denne forståelse ved at argumentere for, at digitale medier opløser traditionelle skel mellem sociale rum. Hvor sociale situationer tidligere knyttede sig til fysiske kontekster, muliggør digitale medier, at information, kommunikation og adfærd bevæger sig på tværs af sociale situationer (Meyrowitz, 1985).

Denne udvikling beskriver Meyrowitz som en sammenblanding af sociale situationer, hvor grænserne mellem tidligere adskilte kontekster i stigende grad opløses. Dette kan forstås som et socialt rum, der placerer sig mellem frontstage og backstage. I dette "mellemrum" bliver grænser mellem private og offentlige sfærer mere flydende, og sociale interaktioner præges af øget kompleksitet, idet det ikke længere er entydigt, hvilken rolle man indtager, samt hvilke normer der knytter sig hertil (Meyrowitz, 1985). Dette indebærer, at digitale aktører må forholde sig til, at forskellige publikum potentielt er til stede samtidig, og det dermed ikke er muligt at tilpasse sin fremtræden til én entydig social kontekst. Sociale roller bliver på den måde genstand for løbende forhandling.

I forlængelse heraf perspektiverer Meyrowitz til begrebet *para-social interaktion* (Horton & Wohl, 1956). Begrebet beskriver, hvordan digitale medier har skabt en ny form for menneskelig relation, der kan forstås som en illusion af fysisk interaktion mellem en medieforbruger og en mediepersonlighed. Dette fordi, at digitale relationer kan opleves som sociale og nærværende, men samtidig, ud fra et traditionelt synspunkt, fremtræde som asymmetriske og ensidige, idet de finder sted i en virtuel social kontekst. I para-social interaktion forstås menneskers relationelle, psykologiske respons som værende meget lig den relationelle respons, som ses ved fysisk interaktion (Meyrowitz, 1985). I samtidens digitale kontekster kan sådanne relationer opstå i mødet mellem aktører – såsom TV-personligheder og influencers – og brugere, hvor kommunikation fremstår som personlig og tilgængelig, men samtidig er rammesat af en bestemt rolle og kontekst.

Perspektivet på digitale rum findes særligt relevant for analysen, idet digitale platforme og sociale medier i stigende grad kan forstås som rum, hvor sociale kontekster flyder sammen. I relation til specialets case står det centralt, at POP opererer i digitale rum, hvor kommunikationen kan betragtes som både offentlig og personlig. I den kontekst udfolder relationen mellem fagprofessionelle og unge sig i et form for mellemrum, hvor roller, grænser

og forventninger kommer til udtryk på nye måder. Casen kan dermed anvendes til at statuere et eksempel på, hvordan en myndighedsrolle kan sameksistere med en mere uformel og tilgængelig kommunikationsform i praksis. Når myndighedsaktører som POP bevæger sig ind på platforme, der traditionelt forbindes med uformel social interaktion og ungdomskultur, opstår der samtidig spørgsmål om grænser mellem støtte, tilstedeværelse og institutionel overvågning. Den digitale tilgængelighed kan dermed både reducere afstand mellem unge og fagpersoner, og samtidig bidrage til en udvidelse af institutionel tilstedeværelse i unges hverdagsliv.

Dermed muliggør perspektivet en analyse af, hvordan fagprofessionelle positionerer sig i digitale rum, hvor traditionelle autoritetsroller og normer for interaktion udfordres. Samtidig bidrager perspektivet til at belyse, hvordan digitale rum skaber nye muligheder for socialfaglig praksis og hvilke dilemmaer, der optræder i digitalt forankrede indsatser. Endelig understøtter Meyrowitz' perspektiv forståelsen af, at systemniveauer i digitalt socialt arbejde ikke fremtræder tydeligt adskilte. Digitale rum kan således betragtes som gråzoner, hvor sociale relationer, organisatoriske praksisser og samfundsmæssige betingelser mødes.

Videnskabsteoretisk tilgang

Kritisk hermeneutik

Specialet tager udgangspunkt i en kritisk-hermeneutisk videnskabsteoretisk tilgang, der danner grundlag for specialets overordnede forståelse og analysestrategi. Med inspiration fra Hans-Georg Gadamer indebærer den hermeneutiske tradition en fortolkende tilgang til sociale fænomener, hvor det står centralt at opnå en forståelse af meninger, erfaringer og praksisser i deres kontekst. I en hermeneutisk kontekst anskues viden ikke som en objektiv afspejling af virkeligheden, men udvikles derimod gennem løbende fortolkning, hvor forskerens egen forforståelse aktivt indgår i erkendelsesprocessen (Bransholm Pedersen & Juul, 2012). I forlængelse heraf forstås fortolkning i specialet som en proces, hvor forståelse opstår i mødet mellem egne forforståelser og det empiriske materiale. Dette kan med afsæt i Gadamer beskrives som en horisontsammensmeltning, hvor forskerens perspektiver og empirien gensidigt påvirker hinanden og danner grundlag for nye indsigter. Dermed opstår forståelse i en kontinuerlig bevægelse gennem del og helhed, hvor fortolkninger løbende kvalificeres i lyset af specialets teoretiske og analytiske ramme (Christensen, 1994).

I specialet anvendes den hermeneutiske tilgang med henblik på at forstå de betydninger og erfaringer, som aktører tillægger deres praksis, samt hvordan samspillet mellem fagpersoner og unge kan udfolde sig i digitale kontekster. Den hermeneutiske tilgang muliggør her en analyse af, hvordan relationer, kontakt og praksis kan forstås i lyset af det konkrete case-eksempel. Dette indebærer, at specialets analyser ikke forstås som endelige eller neutrale beskrivelser af POPs praksis, men som fortolkninger, der er udviklet gennem forskernes møde med empirien, teorien og egne forforståelser. På denne måde anses forforståelser ikke som en begrænsning, men derimod som en forudsætning for at opnå dybdegående og nuancerede forståelser af praksisfeltet.

Den kritiske dimension indebærer samtidig en opmærksomhed på, at sociale fænomener ikke alene kan forstås ud fra aktørers egne perspektiver, men må betragtes i relation til de strukturelle betingelser, de er indlejret i. Med inspiration fra kritisk teori – herunder Jürgen

Habermas – rettes et fokus mod, hvordan institutionelle logikker, normer og dominerende forståelser, er med til at forme både individers handlemuligheder, problemforståelser og praksis. Habermas skelner samfundet mellem system og livsverden og kritiserer en potentiel “kolonisering” af livsverdenen, hvor systemets instrumentelle logikker – såsom styring, effektivitet og målrationalitet – trænger ind i og former eksempelvis sociale relationer og hverdagsliv (Andersen, 2010). I denne sammenhæng kan sociale indsatser forstås som praksisser, der er forankret i institutionelle logikker, og samtidig søger at skabe kontakt til unges livsverden. Dette kan skabe en grundlæggende spænding mellem systemets krav om styring og standardisering, og ønsket om at møde unge i deres livsverden gennem relation og nærvær. Dermed bliver det centralt at forstå, hvordan aktører handler i og oplever praksis, og ligeledes at have en kritisk forståelse for de rammer, som disse handlinger udfolder sig indenfor. Dette indebærer en opmærksomhed på, hvordan bestemte forståelser af – eksempelvis unges mistrivsel – kan være præget af historiske, kulturelle og institutionelle forhold. En kritisk tilgang bidrager således til at synliggøre, hvordan strukturer fremtræder i POPs praksis, og understøtter samtidig specialets formål om at nuancere og udfordre de forståelser, som kan være med til at forme socialt arbejde i digitale sammenhænge.

En kritisk-hermeneutisk tilgang muliggør dermed ikke alene en fortolkning af aktørernes erfaringer og praksisser, men også en analyse af de strukturelle og samfundsmæssige betingelser, disse praksisser er indlejret i. Dette bliver centralt i nærværende speciale, idet unges digitale hverdagsliv og digitale indsatser ikke forstås som isolerede fænomener, men som tæt forbundet med bredere platformskulturelle, institutionelle og samfundsmæssige udviklinger. På samme tid forpligter den kritisk-hermeneutiske tilgang derfor undersøgelsen til løbende at reflektere over, hvordan egne antagelser om unges hverdagsliv, digitale medier og socialt arbejde, har haft betydning for det analytiske blik, der rettes mod casen.

Epistemologi og ontologi

Specialet tager som beskrevet afsæt i en kritisk-hermeneutisk tilgang. Dermed står det centralt, at ontologiske og epistemologiske antagelser har en betydning for specialets udformning. I denne kontekst forstås ontologi som virkelighedens beskaffenhed, mens epistemologi forstås som antagelser om, hvordan denne virkelighed erkendes gennem videnskaben (Bransholm Pedersen & Juul, 2012).

Ontologisk placerer specialet sig i spændingsfeltet mellem en realistisk og en konstruktivistisk forståelse af sociale fænomener (Bransholm Pedersen & Juul, 2012). Ud fra denne forståelse anerkendes det, at problemstillinger, der relaterer sig til unges digitale hverdagsliv, udgør en problematik, der ikke kan reduceres til rent subjektive oplevelser. I den sammenhæng forstås sociale fænomener som værende indlejret i sociale og kulturelle normer, idet betydningen af eksempelvis mental sundhed, sociale medier og relationer anses som værende forankret i historiske og samfundsmæssige kontekster. Dermed anskues sociale fænomener både som virkelige, mens betydningen af disse løbende konstrueres og fortolkes.

I forlængelse af specialets videnskabsteoretiske tilgang tages der epistemologisk afsæt i en fortolkende og kritisk vidensforståelse. I forskningsprocessen anerkendes det, at forskernes egne forforståelser aktivt indgår i erkendelsesprocessen og vidensforståelsen, og betragtes dermed ikke som en objektiv afspejling af virkeligheden, men er situeret og kontekstafhængig (Bransholm Pedersen & Juul, 2012). Specialet tager i denne sammenhæng afstand fra en neutral forståelse af digitale platforme, som simple kommunikationsredskaber, og anskuer i stedet digitale medier som sociale og strukturelle praksisrum, der kan være med til at forme relationer, adfærd og professionelle positioner.

Specialet positionerer sig dermed i en tilgang, hvor forståelse og kritik kombineres og hvor viden produceres i samspil mellem empiri, teori og refleksion. I forlængelse heraf har specialet et professionsrettet sigte og søger at bidrage med perspektiver, der er relevante for udviklingen af socialfaglig praksis. Viden i denne sammenhæng forstås som anvendelsesorienteret, hvor indsigter fra praksisfeltet kan danne grundlag for refleksion om videreudvikling af sociale indsatser i digitale kontekster. Specialets kritiske blik retter sig

derfor både mod eksisterende praksis, samt potentielle muligheder og udfordringer ved at udvide socialfaglig tilstedeværelse online – herunder de spændinger der kan fremtræde mellem muligheder for tilgængelighed og kontakt, og institutionelle logikker rettet mod unges livsverden og fællesskaber.

Metode

Forskningsdesign

Specialet er overordnet designet som et kvalitativt casestudie med Politiets Online Patrulje som empirisk nedslag. Kvalitative metoder har til formål “[...] at få en dybtgående indsigt i, hvordan bestemte fænomener “gøres, siges, opleves, fremtræder eller udvikles” (Kristensen & Hussain, 2019, s. 15). Interessen herved er blandt andet at beskrive, forstå og fortolke empiriske fænomener og de kvaliteter, de tillægges (Kristensen & Hussain, 2019). Specialets overordnede kvalitative tilgang er samlet i et casestudie med inspiration fra Bent Flyvbjergs (2015) forståelse af casestudiet som forskningsmetode.

Flyvbjerg fremhæver casestudiet som en metode, der bidrager med kontekstnær og erfaringsbaseret viden om et socialt fænomen (Flyvbjerg, 2015). I forlængelse af specialets problemformulering bidrager casestudiet til en undersøgelse af, hvordan digitale indsatser kan udfolde sig i praksis, og hvordan erfaringer herfra kan bidrage til udviklingen af socialt arbejde i unges digitale hverdagsliv. Casestudiet har et eksplorativt sigte, idet det anvendes til at undersøge et relativt nyt og underbelyst praksisfelt. Dette indebærer, at analysen ikke tager afsæt i fastlagte hypoteser, men derimod søger at identificere centrale mønstre, problemstillinger og erfaringer, som fremtræder i praksis i samspil med empirien (Flyvbjerg, 2015).

Flyvbjerg (2015) kritiserer en række misforståelser om casestudiet, herunder antagelsen om at det ikke kan bidrage med generaliserbar viden. Nærværende speciale søger ikke at generere statistisk generaliserbarhed, men søger at bidrage med analytisk generaliserbarhed gennem casens erfaringsmæssige indsigter. POP repræsenterer en nyere, men relativt veletableret form for myndighedspraksis i digitale rum. Samtidig placerer indsatsen sig i en

løbende udviklingsproces præget af både teknologiske, organisatoriske og samfundsmæssige faktorer (Bilag 4). Dette understøtter casens analytiske repræsentativitet, idet fremtidige indsatser potentielt vil afspejle sig i lignende udviklingsmæssige spørgsmål, som de der kommer til udtryk i casen. Dermed kan POP forstås som et analytisk eksempel på en indsats, der kan perspektiveres til bredere socialfaglige og samfundsmæssige problemstillinger.

Feltarbejde

Med henblik på at belyse specialets casestudie anvendes en kvalitativ forskningsmetode i form af feltarbejde. Denne tager udgangspunkt i netnografi, gennem observation af interaktion mellem POP og unge på Twitch. Metoden kan karakteriseres som netnografisk i overensstemmelse med Robert V. Kozinets forståelse af netnografi, som en form for kvalitativ forskning til studiet af interaktioner og kulturelle praksisser i online miljøer. Med udgangspunkt i bogen 'Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research' (Kozinets, 2020) indebærer netnografi, at der søges at forstå de kulturelle oplevelser, der omfattes og afspejles af spor, praksisser, netværk og systemer på sociale medier (Kozinets, 2020). I specialet indbefatter netnografi en systematisk, men fleksibel tilgang til observation af digitale fællesskaber, hvor forskerne blandt andet undersøger menneskelig erfaring og kulturel forståelse (Kozinets, 2020).

Denne metodiske tilgang findes særligt relevant, idet interaktionen mellem POP og unge foregår i et digitalt miljø. Feltarbejde er kendetegnet ved, at data produceres gennem forskerens tilstedeværelse i feltet (Frederiksen, 2018), hvilket i dette tilfælde sker virtuelt gennem observationer af to forskellige POP-livestreams på den digitale platform, Twitch (Politiets Online Patrulje, u.å., Twitch). Observationerne er gennemført med cirka en uges mellemrum og tager udgangspunkt i POPs forskellige to streamformater med henblik på at opnå indsigt i potentielle forskelle herimellem. Den ene observation omfatter en livestream, hvor gaming og spørgsmål fra brugerne indgår parallelt, mens den anden i højere grad er centreret omkring dialog og besvarelse af spørgsmål fra brugerne. Der er således tale om en form for virtuel deltagerobservation, hvor forskerne er til stede i det digitale felt uden selv at deltage aktivt i interaktionen. Den konkrete dataindsamling består i ikke-deltagende observation, hvor fokus er på interaktionen mellem patruljen og de brugere, der skriver i

chatten på Twitch. Der foretages ikke aktiv interaktion fra forskernes side, hvilket placerer metoden tæt på *ikke-indgribende metoder*, idet data produceres uden at påvirke den observerede situation (Frederiksen, 2018). Observationerne er ikke udvalgt med henblik på statistisk repræsentativitet, men med fokus på at opnå indblik i centrale interaktionsmønstre og kommunikative praksisser i POPs digitale arbejde. Udvælgelsen af observationerne beror dermed på et tilfældighedsprincip og et ønske om at observere forskellige former for digital interaktion ved POP.

I forbindelse med forberedelsen af observationerne blev der udformet et 'observationskema', der fungerede som et systematisk redskab til strukturering af dataindsamlingen for hver af observationerne. Observationskemaet er opbygget med tre kolonner: tidspunkt, observation samt foreløbig refleksion (Bilag 1; Bilag 2). Kolonnen tidspunkt blev anvendt løbende til at registrere, hvornår specifikke hændelser eller interaktioner fandt sted under livestreamen. Dette muliggjorde en efterfølgende kobling mellem konkrete sekvenser i streamen og de observerede interaktioner, hvilket understøtter en mere præcis analyse af dynamikker over tid. Kolonnen observation indeholder deskriptive noter om, hvad der konkret udspiller sig i livestreamen. Her er fokus på at registrere interaktionen mellem POP og brugerne i chatten, herunder hvilke spørgsmål der stilles, hvordan de besvares samt hvordan dialogen udvikles. Kolonnen foreløbig refleksion er med til at give plads til mere analytiske og fortolkende noter, som er skrevet i forlængelse af observationerne. I denne kolonne noteres umiddelbare tanker om blandt andet mønstre, stemninger, kommunikationsformer og mulige analytiske spor. Denne opdeling mellem observation og refleksion bidrager til at adskille det deskriptive fra det fortolkende niveau, samtidig med at opdelingen understøtter en løbende analytisk proces. Observationskemaet har dermed ikke alene struktureret dataindsamlingen, men også haft betydning for identifikation af mønstre og udviklingen af analytiske kategorier. Endvidere muliggør skemaet, at empirien kan genbesøges og analyseres på tværs af tidspunkter og interaktioner, hvilket styrker undersøgelsens analytiske dybde.

Twitch-livestreamen forstås som et digitalt felt, hvor både platformens struktur som eksempelvis chatfunktion, streamingformat og synkron interaktion, samt brugernes kommunikative praksisser, udgør centrale analyseenheder. Dermed muliggør denne tilgang

en undersøgelse af sociale handlinger, interaktionsformer og deltagelsesstrukturer i et digitalt interaktionsrum, hvor feltet ikke er geografisk afgrænset, men platformsspecifikt organiseret. Analysen retter sig mod både indholdet af kommunikationen og de måder, hvorpå dialogen struktureres og faciliteres af platformens funktioner. Konkret betyder dette, at der rettes opmærksomhed mod, hvordan politibetjentene under Twitch-streamen responderer på brugernes henvendelser, besvarer spørgsmål og indgår i en uformel samtaleform, samt hvordan brugerne deltager gennem chatbeskeder, emojis og løbende respons. Samtidig muliggør den netnografiske tilgang en analyse af de sociale dynamikker, der opstår i interaktionen, herunder hvordan relationer etableres og forhandles i et digitalt rum præget af både anonymitet og offentlighed. Dette omfatter blandt andet, hvordan tillid, autoritet og tilgængelighed kommer til udtryk i kommunikationen, samt hvordan politiets rolle forandres i mødet med unge i en digital kontekst.

Metodisk indebærer dette, at der ikke alene fokuseres på enkelte ytringer, men på interaktionelle mønstre og tilbagevendende praksisser. Analysen orienterer sig således mod at identificere, hvordan bestemte former for kommunikation, såsom rådgivning, oplysning eller uformel dialog, træder frem og får betydning i samspillet mellem POP og unge. Endvidere tages der højde for, at data er produceret inden for en specifik platforms-kontekst, hvor Twitchs teknologiske og sociale rammer har betydning for interaktionen og er med til at strukturere deltagelsesmulighederne. Dette gælder blandt andet den synkrone kommunikation, hvor chatbeskeder udveksles i realtid, samt den kollektive karakter af chatten, hvor brugerne deltager simultant. Dette betyder, at interaktionen ikke alene er én-til-én, men foregår i et fælles digitalt rum, hvor kommunikationen både er rettet mod enkeltpersoner og et bredere publikum. Dette har betydning for analysen, idet interaktionen må forstås som både individuel og kollektiv praksis.

Etiske overvejelser i feltarbejde

I forbindelse med, at der foretages netnografisk dataindsamling, er der gjort en række etiske overvejelser, som er relevante i forbindelse med observationerne. Etik i netnografiske undersøgelser kan være komplekse og dynamiske, men nogle af de etiske problemstillinger er blandt andet, hvorvidt online interaktionen er offentlig tilgængelig eller privat, om forskerne bør oplyse om deres tilstedeværelse, samt hvorvidt alder og sårbarhed har betydning (Kozinets, 2020).

Ifølge netnografisk metode indebærer forskning i digitale miljøer en vurdering af, hvorvidt de observerede interaktioner kan betragtes som offentlige tilgængelige, samt i hvilken grad deltagerne har en forventning om privathed (Kozinets, 2020). Selvom Twitch som platform er offentlig tilgængelig, og brugerne selv har mulighed for at vælge deres brugernavne, kan der argumenteres for, at der eksisterer en forskel mellem formel offentlighed og oplevet privathed. Det vil sige, at selvom interaktionen teknisk set er offentlig, kan brugerne opleve kommunikationen som en del af et mere uformelt og fællesskabs-præget rum, hvor de ikke nødvendigvis forventer at blive observeret i forskningssammenhænge.

I den sammenhæng kan brugerne i chatten have en oplevelse af at deltage i et semi-privat fællesskab. Dette stiller ligeledes krav om anonymisering af eventuelle citater og omtale af brugere, således at enkeltpersoner ikke kan identificeres. I praksis indebærer dette, at citater gives uden identificerbare oplysninger. Derudover indebærer den netnografiske tilgang en etisk afvejning i forhold til forskernes synlighed, idet brugerne ikke er informeret om, at deres interaktioner indgår i nærværende speciale. Som tidligere nævnt, er der i denne undersøgelse tale om en ikke-deltagende observation, hvilket reducerer forskernes direkte påvirkning af feltet. Forskerne har i forbindelse med observationerne valgt ikke at oplyse om deres tilstedeværelse med henblik på at opnå et autentisk indblik i praksis. Samtidig vurderes det etisk forsvarligt at udføre observationerne anonymt, idet streamsene er gemt som offentligt tilgængeligt videomateriale på POPs Twitch-profil og kan dermed genbesøges af alle. Ydermere er der taget hensyn til, at POP som offentlig myndighed, indgår i en asymmetrisk relation til brugerne, hvilket kan have betydning for interaktions-situationen. Denne asymmetri kan forstærkes af, at brugerne potentielt er unge, og at deres deltagelse i

chatten kan være præget af forskellige grader af digital erfaring og sårbarhed. Selvom Twitch kræver, at brugerne minimum er 13 år, er det ikke muligt at verificere brugernes faktiske alder, hvilket skærper behovet for etisk omtanke i håndteringen af data. Dette er i overensstemmelse med centrale netnografiske principper om respekt for kontekst, deltagere og digitalt feltarbejde som socialt miljø.

Samlet set indebærer dette, at der i undersøgelsen er foretaget en kontekstuel etisk vurdering, hvor hensynet til deltagernes oplevede privathed, potentielle sårbarhed og manglende kendskab til forsknings-situationen er inddraget. Disse etiske overvejelser har således haft betydning for både dataindsamling, analyse og fremstilling af empiri i nærværende undersøgelse.

Interviewdesign og interviewguide

Som en del af det samlede empiriske grundlag anvendes der, udover feltstudiet, et semistruktureret interview. Interviewet bidrager med indsigt i refleksioner, erfaringer og praksisforståelse, som fremtræder i Politiets Online Patruljes arbejde i digitale rum. Mens digital observation muliggør adgang til interaktion i praksis, bidrager interviewet med et kontekstuel aktørperspektiv på POPs samlede praksis. Det semistrukturerede interview er valgt, idet det indebærer en fleksibel og dialogisk tilgang, som åbner op for nuancerede indsigter i informantens erfarings- og livsverden (Poulsen, 2019). Dermed er interviewet medvirkende til at belyse, hvordan POP konkret konstitueres og operationaliseres i praksis, i samspil med det øvrige empiriske materiale.

Interviewundersøgelsen er eksplorativ og orienteret mod forståelsen af meningsskabelsesprocesser, praksislogikker og subjektive forståelser frem for kausale sammenhænge eller statistisk generaliserbarhed. Det semistrukturerede interview er karakteriseret ved anvendelsen af en *interviewguide* (Bilag 3), som består af overordnede temaer og åbne spørgsmål, der fungerer som en dialogisk, analytisk ramme for samtalen. Herved etableres en balance mellem tematisk styring og metodisk åbenhed, hvor informantens perspektiver kan udfolde sig inden for et struktureret, men fleksibelt interviewdesign i en intersubjektiv forståelsesproces mellem interviewpersoner og

informanten (Poulsen, 2019). Anvendelsen af interviewguiden giver mulighed for at følge en overordnet struktur på baggrund af specialets problemfelt, mens informantens refleksioner samtidig har en central rolle for analysens fund.

Interviewguiden er udarbejdet med udgangspunkt i temaer, der relaterer sig til specialets forskningsspørgsmål med det formål at sikre dialogens meningsfuldhed i forhold til specialets overordnede formål. Informanten har forud for interviewet modtaget en spørgeramme med de temaer som interviewet vil omhandle, samt en samtykkeerklæring, som besvares mundtligt inden interviewets begyndelse. Interviewguiden fungerer ikke som en fast struktur, men som en tematisk rettesnor, der kan fraviges og justeres i dialogen afhængigt af informantens udsagn. Specialets interviewguide er overordnet struktureret i følgende seks temaer: *Præsentation og indledning, baggrund og etablering, arbejdet i digitale rum, erfaringer med unge og mentale problematikker, muligheder og begrænsninger samt perspektiver og udvikling*. Det er relevant at nævne, at interviewguiden er udarbejdet i en tidligere del af specialets arbejdsproces, hvor unges mentale sundhed udgjorde en større del af specialets fokus. Ikke desto mindre findes dette perspektiv fortsat relevant for unges digitale hverdagsliv, samt for udviklingen af fremtidige indsatser rettet mod unge, til trods for, at det på nuværende tidspunkt ikke er undersøgelsens hovedfokus.

De seks temaer i interviewguiden er udarbejdet med henblik på at skabe en sammenhængende og nuanceret forståelse af POPs arbejde med unge. Endvidere er rækkefølgen af temaerne struktureret logisk således, at interviewet bevæger sig fra bred introduktion og baggrund til praksisnære erfaringer og afsluttes med refleksioner over fremtidige perspektiver. Dette er med til at understøtte en naturlig dialog og sikrer, at informantens erfaringer gradvist udfoldes. Den semistrukturerede form bidrager samtidig med fleksibilitet, således at nye perspektiver og erfaringer, som informanten bringer op, kan udforskes uden at miste fokus på de overordnede temaer. Samlet set muliggør denne tematiske opbygning en dybdegående og struktureret dialog, hvor informantens erfaringer fremhæves, samtidig med at interviewet understøtter specialets analytiske og abduktive tilgang, hvilket vil blive udfoldet i afsnittet om analysestrategi.

Interviewet blev gennemført via Microsoft Teams af logistiske hensyn, eftersom informanten befandt sig på Sjælland. Dette muliggjorde en fleksibel planlægning i forhold til informantens arbejdsmæssige rammer. Interviewet blev gennemført i april 2026, og der blev efterfølgende udarbejdet en fuld transskription, som udgør grundlaget for den tematiske analyse (bilag 1). Den efterfølgende transskription er udført af forfatterne selv og er gennemført som en meningsbaseret transskription, hvor indholdsmæssige pointer prioriteres frem for detaljeret gengivelse af pauser og fyldeord. Gennemførelsen af interviewet via en digital platform kan have haft betydning for interaktionen, idet nonverbale nuancer i mindre grad kan opfanges sammenlignet med et fysisk interview. Omvendt muliggjorde formatet en fleksibel og uforstyrret interviewsituation.

Udvælgelse af informant

Valget af informant begrundes med, at denne aktør besidder en særlig praksisnær viden om unges digitale liv samt de problematikker, som knytter sig til myndighedsarbejde i digitale kontekster. Informanten i nærværende speciale har erfaring med digital efterforskning, da vedkommende tidligere har arbejdet i en efterretnings-analyseenhed (Bilag 1, linje 185-188; linje 562-563). Informanten arbejder blandt andet med produktion af digitalt indhold samt interaktion med børn og unge gennem blandt andet TikTok, Instagram og Twitch (Bilag 1, linje 310-312). Kontakten til informanten er etableret via e-mail, hvor der blev rettet henvendelse til Politiets Online Patrulje med en forespørgsel om deltagelse i et interview. Af hensyn til anonymitet omtales repræsentanten som 'informanten'.

Informanten bidrager således med et professionelt perspektiv, hvilket er centralt i relation til specialets problemstilling. Udvælgelsen af informanten kan ligeledes karakteriseres som et formålsbestemt, *purposive sample*, hvor informanten er valgt på baggrund af sin særlige ekspertise samt relevans i forhold til undersøgelsens analytiske fokus. Ifølge Alan Bryman indebærer purposive sampling, at forskeren strategisk udvælger cases eller informanter, som er relevante for forskningsspørgsmålet, og som kan bidrage med viden om det undersøgte område (Bryman, 2016). Udvælgelsen af informanten er således ikke tilfældig, men baseret på forskerens vurdering af, hvilke enheder der er mest informationsrige i relation til analysens formål.

Det anerkendes, at informanten, såvel som interviewpersonerne, aktivt medskaber data gennem spørgsmål, positionering og forforståelser. På baggrund af dette, er der derfor løbende reflekteret over interviewpersonernes forforståelse og positionering om unge og sociale medier, som kan påvirke både interviewsituationen og den efterfølgende analyse. Det er ligeledes væsentligt at understrege, at interviewet repræsenterer et enkeltstående professionelt perspektiv og ikke de unges egne erfaringer. Empirien kan derfor ikke generaliseres statistisk, men kan bidrage med en kontekstualiseret indsigt i, hvordan problemstillinger der knytter sig til unges digitale fællesskaber kan forstås og håndteres fra et praksisperspektiv.

Samlet set bidrager det semistrukturerede interview med en praksisnær og kontekstualiseret indsigt i, hvordan unges trivsel i digitale rum håndteres af professionelle aktører. Interviewet udgør dermed et empirisk grundlag, hvor indsigterne kan anvendes til at kvalificere refleksioner over udviklingen af socialt arbejde i digitale kontekster.

Etiske overvejelser om interview

I forbindelse med gennemførelsen af interviewet, er der taget en række etiske hensyn. Selvom informanten ikke nødvendigvis tilhører en traditionel sårbar målgruppe, er der særlige opmærksomhedspunkter knyttet til interview af en professionel aktør, som repræsenterer en offentlig myndighed. Det er i denne sammenhæng essentielt at sikre, at informanten deltager frivilligt samt på et informeret grundlag, herunder med tydelig viden om undersøgelsens formål, anvendelse af data samt retten til at trække sit samtykke tilbage (Poulsen, 2019).

Ydermere er der taget højde for anonymitet og fortrolighed, idet udtalelser fra en politibetjent potentielt kan relateres til konkrete sager eller organisatoriske forhold. For at minimere genkendelighed er informanten anonymiseret ved tildeling af et alias, og identificerbare oplysninger udelades. Der er samtidig reflekteret over magtrelationen mellem forsker og informantens rolle som repræsentant for en statslig myndighed, hvilket kan påvirke både interviewets dynamik og informantens svar. Dette er søgt imødekommet gennem en åben, ikke-ledende og undersøgende interviewstil. Endvidere er der reflekteret over

interviewpersonernes rolle og ansvar i interviewsituationen, herunder hvordan spørgsmål stilles, og hvordan informantens udsagn fortolkes og anvendes. Dette indebærer en bestræbelse på at repræsentere informantens perspektiver loyalt og nuanceret, uden at disse forvrænges eller tages ud af kontekst. I den forbindelse har informanten på baggrund af eget ønske modtaget et uddrag af specialets analyse – herunder konkrete citater og den kontekst som disse indgår i. Informanten har efterfølgende godkendt anvendelsen af citaterne. Endvidere er data opbevaret på en sikker platform i overensstemmelse med gældende GDPR-regler, og kun specialets forfattere har haft adgang til materialet, hvorefter data slettes efter specialets afslutning i overensstemmelse med gældende retningslinjer.

Indsamling og anvendelse af medieindhold

Medieindhold indgår i specialet som et baggrundsorienterende materiale, der har bidraget til at opnå en bredere forståelse af POPs digitale tilstedeværelse og kommunikationsformer. Gennem en gennemgang af POPs sociale medier er der opnået indsigt i, hvordan indsatsen iscenesættes og formidles på tværs af platforme. Medieindholdet anvendes således ikke som en selvstændig eller systematisk analyseret datakilde, men fungerer som kontekstualiserende baggrundsviden, der har informeret den analytiske forståelse af casen.

Kobling mellem datakilder

Koblingen mellem interview og feltarbejde muliggør en analytisk sammenstilling af forskellige perspektiver på samme praksis. Hvor observationerne giver indblik i, hvordan interaktionen mellem POP og unge konkret udfolder sig i digitale rum, bidrager interviewet med et refleksivt og praksisnært aktørperspektiv på disse handlinger. Samspillet mellem de to datakilder gør det således muligt både at analysere praksis, som den fremtræder, og som den forstås og begrundes af de professionelle aktører. Medieindhold indgår i denne sammenhæng som et kontekstualiserende baggrundselement, der har bidraget til en bredere forståelse af POPs digitale praksis, idet denne strækker sig udover Twitch. Datakombination styrker undersøgelsens analytiske dybde ved at nuancere forståelsen af digitale interaktionsformer og identificerer eventuelle spændinger mellem praksis og refleksion. Endelig indgår specialets state-of-the-art gennemgang som et supplerende vidensgrundlag til at kontekstualisere analysen. Afsnittet fungerer dermed ikke som hverken selvstændig empiri eller teori, men

bidrager til at perspektivere empiriske fund til eksisterende forskning om unges digitale hverdagsliv.

Analysestrategi

Specialets analyse gennemføres gennem en abduktiv tilgang, der forstås som en vekslende proces mellem empiriske fund og teoretiske perspektiver. Analysen følger ikke en lineær fremgangsmåde, men udarbejdes iterativt gennem løbende vekselvirkning, hvor empiriske indsigter lægger op til nye analytiske spørgsmål. Samtidig anvendes teoretiske perspektiver til at nuancere og fortolke empirien, mens empiriske fund kan udfordre teoretiske forståelser. Den abduktive tilgang understøtter således en analyse, hvor forståelser udvikles i samspillet mellem empiri, teori og refleksion (Olesen & Monrad, 2018). I forlængelse heraf indebærer den abduktive tilgang, at analysen ikke udelukkende er teoridrevet, men i høj grad udvikles i afsæt med empirien. Det betyder, at visse analytiske pointer og fortolkninger opstår induktivt på baggrund af empiriske mønstre, som ikke på forhånd er fastlagt gennem de teoretiske perspektiver. Teorien fungerer dermed ikke som en styrende ramme for analysen, men som et fortolkningsredskab, der bringes i spil i samspil med empirien.

Analysen tager overordnet afsæt i en tematisk tilgang inspireret af Virginia Braun og Victoria Clarke (2012) og deres seks-fasede analysemodel (Braun & Clarke, 2012). Den tematiske tilgang understøtter en systematisk og samtidig fortolkende bearbejdning af empirien gennem kodning og tematisering med henblik på at identificere og fortolke mønstre i praksis, herunder hvordan relationer, kommunikationsformer og organisatoriske logikker kommer til udtryk i POPs praksis.

Specialets kodning er overordnet udført gennem følgende struktur. Indledningsvis er materialet gennemgået med henblik på at opnå empirinær fortrolighed med dataet (fase 1). Herefter er der foretaget en indledende åben kodning, hvor meningsbærende udsagn og observationer er identificeret på tværs af datamaterialet (fase 2). Kodningen er tilpasset de enkelte datatyper, hvor interviewet belyser informantens refleksioner og erfaringer, mens observationsdata og medieindhold bidrager med indsigt i interaktionelle mønstre og praksisformer. På baggrund af den åbne kodning af dataet, er der udarbejdet foreløbige

temaer (fase 3), som efterfølgende er gennemgået og justeret i relation til det sammenhængende datamateriale (fase 4). Endelig er de justerede koder tematisk afgrænset og navngivet med henblik på at skabe analytisk klarhed, struktur og sammenhæng (fase 5) (Braun and Clarke, 2012). Gennem analyseprocessen er der en opmærksomhed på, at kodning og temadannelse ikke er neutrale processer, men indebærer fortolkning. Temaerne er således empirisk forankrede, men samtidig informeret af specialets teoretiske ramme, hvilket afspejler den abduktive tilgang. De udledte analytiske temaer er: 'Platforme som sociale praksisrum', 'Relationer og kontakt i digitale rum' samt 'Digitale vilkår i unges hverdagsliv'. Temaerne forstås som overordnet at kunne belyse centrale mønstre og problemstillinger, som fremtræder i empirien. Disse udfoldes yderligere gennem underkategorier, der relaterer sig til temaerne. Analysen forholder sig åbent til forskellige perspektiver på de udledte temaer, hvorfor der kan forekomme overlap mellem disse.

Gennem specialets analyse belyses det empiriske materiale ikke adskilt, men bringes i løbende dialog gennem de udledte temaer, hvor forskellige datakilder indgår i en samlet analytisk proces, og bidrager til at nuancere forståelsen af praksis. Specialets teoretiske perspektiver anvendes gennem analysen som et fortolkningsredskab til at nuancere temaer og begrebsliggøre problemstillinger. Det relationelle perspektiv bidrager til at belyse kontakt og relationer. Det strukturelle perspektiv bidrager med et kritisk blik for sociale betingelser. Og perspektivet på digitale rum belyser kommunikation og tilstedeværelse i digitale kontekster. Den afsluttende fase (fase 6) består i at sammenfatte og formidle analysens resultater i en sammenhængende fremstilling, hvor de udledte temaer danner grundlag for analysens opdeling.

Med afsæt i ovenstående muliggør specialets analysestrategi en analyse, der både søger at forstå empirien i sin nære kontekst, og samtidig perspektiverer den til bredere samfundsmæssige og socialfaglige problemstillinger. Analysen bidrager dermed til at identificere centrale udfordringer og udviklingsmuligheder i digital socialfaglig praksis. De empiriske indsigter fra analysen danner herefter grundlag for specialets diskussion, hvor der arbejdes videre med at identificere og kvalificere udviklingsmuligheder for socialt arbejde.

Kvalitetskriterier og metodiske begrænsninger

I forlængelse af specialets kvalitative og kritisk-hermeneutiske tilgang forstås undersøgelsens kvalitet ikke som et spørgsmål om objektiv verificerbarhed eller statistisk generaliserbarhed, men som et spørgsmål om transparente, refleksive og empirisk velbegrundede fortolkninger. I forlængelse af Steinar Kvale og Svend Brinkmanns forståelse af validitet i kvalitativ forskning som et løbende, refleksivt forskningshåndværk, er undersøgelsens kvalitet begrebsliggjort gennem *troværdighed*, *transparens*, *refleksivitet* og *analytisk generaliserbarhed* (Flyvbjerg, 2015; Kvale & Brinkmann, 2009).

Undersøgelsens troværdighed søges styrket gennem anvendelsen af flere empiriske datakilder, herunder interview, netnografiske observationer og medieindhold, som tilsammen bidrager til en nuanceret forståelse af specialets case. Formålet med kombinationen af datakilder er ikke at verificere én objektiv sandhed, men at belyse forskellige perspektiver og dimensioner af POPs praksis. Samtidig understøttes troværdigheden gennem en tæt kobling mellem empiriske observationer, analytiske fortolkninger og specialets teoretiske ramme (Kvale & Brinkmann, 2009). Transparens søges sikret gennem en eksplicit redegørelse for undersøgelsens metodiske fremgangsmåde, herunder valg af case, dataindsamling og analysestrategi. Dette indebærer en tydelig beskrivelse af, hvordan empirien er produceret, udvalgt og bearbejdet analytisk. Hensigten er at skabe indsigt i de metodiske valg og fortolkninger, som danner grundlag for specialets analyser.

Refleksivitet udgør ligeledes et centralt kriterium i specialet. I forlængelse af den kritisk-hermeneutiske tilgang forstås forskerne ikke som neutrale observatører, men som aktive medfortolkere af empirien. Dermed arbejdes der løbende med refleksion over egne forforståelser, analytiske positioner, og den betydning, disse kan have for fortolkningen af materialet (Kvale & Brinkmann, 2009). Endvidere må specialets resultater forstås som kontekstbundne. Undersøgelsen baserer sig på en enkelt case, hvorfor formålet ikke er statistisk generaliserbarhed, men analytisk generaliserbarhed. Specialets indsigter kan dermed bidrage til en bredere forståelse af udviklingen af socialt arbejde i digitale kontekster, uden at resultaterne nødvendigvis kan overføres direkte til andre praksisser.

Overførbareheden søges ydermere understøttet gennem kontekstnære beskrivelser af både empiri og fortolkninger, således at læseren får mulighed for at vurdere relevansen i andre sammenhænge (Flyvbjerg, 2015; Kvale & Brinkmann, 2009).

Samtidig er det væsentligt at fremhæve en række metodiske begrænsninger. For det første repræsenterer interviewet ét institutionelt perspektiv, idet empirien primært bygger på en informant med tilknytning til en offentlig myndighedsindsats. Dette kan have betydning for, hvordan praksis fremstilles og italesættes, herunder i relation til organisatoriske hensyn og professionel selvforståelse. Derudover omfatter undersøgelsen ikke et direkte unge- eller brugerperspektiv. Analysen belyser dermed primært den digitale praksis gennem et professionelt og observerende perspektiv frem for de unges egne oplevelser og erfaringer med indsatsen. Den netnografiske tilgang indeholder desuden, at observationerne er produceret i platformsspecifikke kontekster, særligt Twitch, hvor interaktion og kommunikation er struktureret af platformenes teknologiske og sociale logikker. Dette har betydning for, hvilke former for relationer, deltagelse og kommunikation, der bliver synlige i empirien. Analysen må derfor forstås i relation til disse digitale rammer og de dynamikker, som karakteriserer platformen.

Samlet set søger specialet at skabe en transparent og reflektiv analyse af en digital praksis, hvor undersøgelsens kvalitet knytter sig til sammenhængen mellem videnskabsteoretisk ståsted, metodiske valg, empirisk materiale og analytiske fortolkninger.

Anvendelse af GAI

Under udarbejdningen af nærværende speciale er der anvendt generativ kunstig intelligens (ChatGPT) i afgrænsede dele af arbejdsprocessen. GAI er anvendt som supplerende værktøj til sproglig sparring, udarbejdelse af komprimerede afsnit – herunder abstract og metatekster, strukturering af afsnit, samt afgrænsning af problemfelt og teorisæt. Alle input genereret ved hjælp af AI er blevet vurderet og bearbejdet forud for eventuel inddragelse i specialet. GAI er således ikke anvendt som kilde eller som analytisk fortolkningsredskab og erstatter ikke specialets egne faglige vurderinger.

Analyse

Følgende analyseafsnit er struktureret omkring tre overordnede temaer, der tilsammen har til formål at belyse, hvordan POPs digitale praksis udfolder sig i relation til unges digitale hverdagsliv. Først analyseres digitale platforme som sociale praksisrum, hvor platformenes normer og logikker former POPs kommunikation og professionelle positionering. Dernæst undersøges relationer og kontakt i digitale rum med fokus på lavtærskel adgang, genkendelighed og grænseforhandlinger. Afslutningsvis analyseres de bredere digitale vilkår i unges hverdagsliv, herunder konstant tilstedeværelse, digitale fællesskaber samt køn, idealer og onlinekultur. Samlet danner analysen grundlag for en diskussion af, hvordan socialt arbejde kan forstås og udvikles i en digital samtid.

1. Platforme som sociale praksisrum

I relation til specialets case bliver det særligt tydeligt, hvordan digitale platforme i stigende grad bliver centrale arenaer for unges sociale liv. Denne udvikling kommer særligt til udtryk gennem POPs tilstedeværelse på digitale platforme som Twitch, TikTok, Facebook og Instagram, hvor kontakten til unge finder sted i digitale miljøer, der allerede er integreret i deres liv. På baggrund af specialets empiri fremtræder et centralt tema i, hvordan digitale medier kan forstås som sociale praksisrum med egne normer, kommunikations- og interaktionsformer. Nærværende analyseafsnit søger derfor at belyse, hvordan POP navigerer i disse digitale rum, hvor grænser mellem myndighed, fællesskab, hverdagsinteraktion og underholdning i stigende grad flyder sammen. Samtidig tyder den indsamlede empiri på, at platformenes forskellige logikker får betydning for kontaktformer, relationer og professionelle positioneringer.

1.1 Twitch som hybridt socialt rum

De netnografiske observationer på Twitch tydeliggør, hvordan POPs livestreams bevæger sig mellem flere forskellige sociale situationer samtidig. Der argumenteres for, at Twitch både fungerer som en platform for underholdning, informationsrum, rådgivning, smalltalk og relationsarbejde. Her iagttages det, hvordan samtalerne kontinuerligt skifter mellem simple hverdagsemner, gaming, mere alvorlige henvendelser og politifaglige refleksioner. Dette

kommer blandt andet til udtryk, når platformens brugere i samme stream både spørger ind til; politiuddannelsen; egne sager og kriminalitet; shampoo og skønhedstips; 'looksmaxxing'; og POPs-betjentenes personlige interesser (Bilag 1; bilag 2). Variationerne i samtaleemner illustrerer ikke blot Twitch som et hybridt samtalerum, men tydeliggør også, hvordan POP må navigere i et digitalt miljø, hvor myndighedskommunikation sameksisterer med underholdning, hverdagsinteraktion og platformskultur. Det bliver dermed ikke alene centralt, hvad der kommunikeres om, men hvordan platformens sociale logikker former betingelserne for professionel interaktion.

Endvidere viser observationerne, hvordan interaktionen mellem POP og brugerne udfolder sig i en uformel tone præget af gamingkultur, sociale medie-trends, slang og humor. Dette kommer til udtryk i observation 2, hvor streamen indledes med formuleringer såsom "gm", "hva så?" og "giv den gas." (Bilag 1, kl. 17.31). Eller i observation 1, hvor POP-betjentene anvender gaming-udtryk såsom "GG" og "wack" under gameplayet (Bilag 2, kl 18.06). Samtidig kommunikerer Twitch-streamens brugere gennem ironi, 'trolling' og interne referencer, hvilket tyder på, at kommunikationen i høj grad er præget af platformens eksisterende sociale normer og fællesskaber. Et eksempel på, hvordan interne referencer kommer til udtryk, er i en samtale om et kommende Gamebox-event, hvor en POP-betjent gestikulerer '6-7'-håndtegn (Bilag 1, kl 18.03). Dette vækker opmærksomhed hos flere brugere, som responderer i chatten med eksempelvis: "Ikke det der 6-7 nu, B11 (grinesmiley)" (Bilag 1, kl. 18.29).

Den kommunikative stil synes dermed at adskille sig markant fra mere traditionelle former for interaktion mellem myndighed og borgere. Twitch fremstår derfor i højere grad som et fælles socialt miljø, hvor POP deltager på platformens eksisterende præmisser. Det afgørende synes dermed ikke alene at være, at POP anvender brugernes sprog, jargon og humor, men at denne kulturelle tilpasning fungerer som en form for adgangsbillet til fællesskabet. Der synes således at opstå en forventning om, at POP ikke blot er teknisk til stede på platformen, men også er i stand til at aflæse og deltage i dens sociale dynamikker. Autenticitet bliver i denne sammenhæng ikke blot et spørgsmål om kommunikationsstil, men potentielt en betingelse for at kunne opnå social legitimitet i platformskulturen, hvor deltagelse forudsætter forståelse for platformens sociale normer og interaktionsformer. Dette peger

imidlertid på en forskydning i professionel autoritet, hvor faglig legitimitet i stigende grad forbindes med evnen til at fremstå kulturelt genkendelig og socialt deltagende inden for de sociale rammer som Twitch repræsenterer.

Endvidere beskrives Twitch i interviewet som et rum, hvori kontakten til de unge foregår i en mere afslappet setting, og som kan sammenlignes med besøg fra myndigheder i sin lokale ungdoms- eller fodboldklub (Bilag 4, linje 379-380). Dette kommer til udtryk i følgende: “[...] Så vi prøver at skabe det her lidt mere fortrolige rum, og mere afslappet rum, hvor børn og unge faktisk kan møde politiet (...) i trygge og udramatiske rammer [...]”(Bilag 4, linje 384-387). Ud fra informantens beskrivelse fremstår Twitch som et socialt rum, hvor deltagelse og uformel interaktion prioriteres frem for ensidig informationsformidling. Gaming fungerer i denne sammenhæng ikke alene som underholdning, men som en integreret del af platformens sociale praksis, hvor samtaler om politiarbejde, lovgivning og hverdagsliv løbende flettes sammen med den fælles aktivitet. Twitch illustrerer dermed, hvordan forebyggende kommunikation i digitale kontekster integreres i platformens eksisterende sociale rammer.

Ydermere viser observationerne, hvordan Twitchs organisering som platform påvirker den måde, hvorpå dialogen mellem brugerne og POP udfolder sig. Streamingformatet indebærer eksempelvis, at dialogen foregår offentligt og synligt for alle deltagere i chatten. Interaktionen foregår dermed ikke som en privat samtale mellem bruger og fagperson, men som en offentlig og synlig social situation foran andre deltagere. Dette synes at påvirke både tonen, grænsesætningen og den måde, hvorpå POP og brugere positionerer sig i interaktionen. Streamen får dermed karakter af et performativt socialt rum, hvor professionel praksis kontinuerligt udøves foran et publikum. Dette kan perspektiveres til Meyrowitz’ (1985) forståelse af, hvordan digitale medier opløser traditionelle skel mellem sociale kontekster, således at private, offentlige, formelle og uformelle situationer i stigende grad flyder sammen. Dette perspektiv bliver tydeligt, når platformens brugere både henvender sig med mere alvorlige spørgsmål om eksempelvis mistriksel – herunder selvmordstanker og potentielle konsekvenser ved voldelige handlinger (Bilag 1, kl. 18.01; bilag 2, kl. 17.44) – samtidig med at andre brugere ‘troller’ eller kommenterer humoristisk på POP-betjentenes udseende og adfærd. Streamen kan dermed forstås som et rum, hvor myndighedskommunikation,

gamingkultur og social interaktion foregår parallelt. Dette betyder samtidig, at POP løbende må navigere mellem forskellige professionelle positioner i realtid: fra samtalepartner til myndighedsperson, fra gamer til moderator og fra underholder til rådgiver. Gennem observationerne bliver det tydeligt, at POP tilpasser sig kommentarsporets struktur, tone og temaer, relativt systematisk, hvor disse kontinuerlige skift synes at fremstå som en naturlig del af POPs formidling. Twitchs digitale og sociale struktur synes dermed at kræve en høj grad af situationsfornemmelse og løbende rolle-forhandling, som POP kontinuerligt må navigere i.

1.2 Platformstilpasset kommunikation

Hvor ovenstående afsnit 1.1 fokuserer på Twitch som et hybridt rum, fokuserer dette afsnit i højere grad på organiseringen af POP på tværs af de forskellige formater. Informanten beskriver TikTok, Instagram og Facebook som "de tre store" platforme, de benytter, hvorfor fokus nu overordnet rettes mod disse, og forskellen herimellem (Bilag 4, linje 312-313). Med udgangspunkt i interviewet kan det udledes, at POP ikke betragter digitale platforme som ensartede kommunikationskanaler, men derimod som forskellige sociale rum, med forskellige brugergrupper, normer og kommunikationsformer (Bilag 4, linje 165-179). Platformenes funktioner synes dermed at have betydning for, hvordan indsatsen organiseres, hvilke målgrupper der søges kontakt til, samt hvordan kommunikationsformen tilpasses den konkrete kontekst. I denne sammenhæng fremstår POPs digitale praksis således ikke som én samlet indsats, men som en række platformstilpassede strategier, hvor indhold, jargon og interaktionsform løbende justeres efter platformenes logikker og brugergrupper. Det er dermed ikke alene indholdet, der ændres på tværs af platforme, men også på måden, hvorpå POP fremtræder som myndighed.

Endvidere beskriver informanten eksempelvis TikTok (Politiets Online Patrulje, u.å., TikTok), som en platform præget af korte formater, trends og en yngre målgruppe. Kommunikationen tilpasses derfor efter et hurtigt og visuelt medieformat: "Vi korter det ned til, at du kun lige skal være opmærksom i 6 sekunder, og så kan du stadig få noget viden ud af det, fordi sådan er TikTok nu designet." (Bilag 4, linje 318-320). Ud fra citatet fremgår det, at kommunikationen er tæt knyttet til platformens tempo og opmærksomhedsstruktur. I forlængelse heraf beskrives det, at indholdet på TikTok forsøges tilpasset de trends og tendenser, som børn og unge finder underholdende (Bilag 5, linje 315-317). Dette

understøttes af POPs TikTok-profil, hvor indholdet er baseret på humor, "TikTok trending sounds", samt populære trends såsom dans og "challenges". Ud fra en gennemgang af POPs TikTok-profil, kan det argumenteres at førnævnte "viden", derfor formidles gennem disse trends. Formidlingen fremstår dermed væsentligt anderledes end ved traditionel myndighedskommunikation, idet indholdet i højere grad integreres i TikToks kultur og æstetik. Her forstås TikTok som et eksempel på, hvordan forebyggelse og information må oversættes til platformens korte, visuelle og affektive kommunikationsform for overhovedet at blive synlig og relevant for målgruppen.

Endvidere fortæller informanten, at POP arbejder med forskellige grader af formalitet, alt afhængig af platform. Her beskriver informanten Facebook som en platform, hvor indholdet rettes mere mod eksempelvis forældre og pædagoger (Bilag 4, linje 327-329). På Facebook fremstår indholdet dermed mere "seriøst" og består af længere videoer og mere dybdegående information (Politiets Online Patrulje, u.å., Facebook). Informanten nævner ligeledes YouTube som en platform til længere formater og online-forældremøder, hvor indholdet i højere grad fokuserer sig på oplysning og informationsdeling (Politiets Online Patrulje, u.å., YouTube). Dette bliver også italesat i en Twitch-stream, hvor POP fortæller om høj efterspørgsel fra forældre, som ønsker mere viden om og indblik i, hvad POPs arbejde består af, samt de digitale omgivelser, deres børn og unge begår sig i (Bilag 2, kl. 20.06). Dermed retter POPs digitale praksis sig ikke alene mod unge, men også mod de voksne aktører omkring de unge, hvilket udvider indsatsens forebyggende rækkevidde.

Instagram beskrives af informanten som en platform, hvor dele af indholdet fra TikTok videreføres, men samtidig tilpasses til en bredere brugergruppe og kommunikationsform, idet publikummet på Instagram er lidt ældre (Politiets Online Patrulje, u.å., Instagram). Informanten betegner denne placering gennem et form for "Venn Diagram" med forskelligheder og overlap i indhold og formål mellem platformene (Bilag 4, linje 332-335). Med udgangspunkt i en gennemgang af POPs Instagram-profil, kan denne i overensstemmelse med informantens beskrivelse, forstås som et mellemlid mellem det "hurtige" og "trendbaserede" indhold på TikTok, og det mere oplysende, alvorlige og formelle indhold på Facebook. Instagram synes dermed både at rumme elementer af underholdning, hverdagskommunikation og myndigheds-information, hvilket kommer til udtryk gennem

'reels', informationsopslag samt kommentarspor og beskedfunktion. Indholdet på Instagram illustrerer, hvordan POP forsøger at balancere mellem en professionel myndighedsrolle og en mere personlig fremtoning, idet de kombinerer humor og trends, med forebyggende budskaber og information (Bilag 4, linje 322-335).

På tværs af platformene fremstår POPs digitale tilstedeværelse og kommunikation som tæt forbundet med de sociale og teknologiske logikker, der karakteriserer de enkelte digitale rum. Platformene kan dermed forstås som sociale praksisrum, der er med til at forme både interaktionsformer og POPs professionelle positionering. Med inspiration fra Meyrowitz (1985) kan dette forstås som et udtryk for, at grænser mellem forskellige kommunikative roller forandres. Hvor myndighedskommunikation traditionelt har været forankret i mere formelle rum, peger empirien på, at POP i højere grad må navigere i digitale rum, der knytter sig til bestemte formål, normer og sociale dynamikker.

Ydermere fremgår det af empirien, at POPs brugerorienterede tilgang i høj grad er et spørgsmål om tilgængelighed. Informanten beskriver, hvordan politiet muligvis tidligere har oplevet utilstrækkelig kontakt til unge ved ikke at have været til stede online (Bilag 4, linje 131-132). I denne sammenhæng kan POPs tilstedeværelse forstås som et forsøg på at imødekomme unge, der hvor de er. POPs praksis fremstår således ikke som værende én samlet kommunikationsform, men som en differentieret indsats, der kontinuerligt tilpasses de platforme og sociale kontekster, den udfolder sig indenfor. Det bliver dermed centralt for POP løbende at oversætte deres professionelle praksis til de kommunikative logikker, som præger de enkelte digitale rum. Dette kan relateres til Rosas (2014) forståelse af acceleration af social forandring, hvor normer, roller og institutionelle praksisser i stigende grad forandres og må tilpasses nye sociale og teknologiske kontekster. POPs praksis synes i denne sammenhæng at illustrere, hvordan traditionelle former for myndighedskommunikation forskydes i takt med de digitale platformes betydning i unges hverdagsliv.

1.3 Professionelle grænser i uformelle rum

Der argumenteres for, at digitale medier skaber nye betingelser for mødet mellem unge og fagprofessionelle, idet interaktion foregår i sociale rum, hvor formelle og uformelle kommunikationsformer mødes. I denne kontekst betragtes professionelle grænser ikke som

en fast størrelse, men som noget, der løbende forhandles i interaktionen mellem POP og deres følgerskare. Grænsesætning bliver dermed en aktiv del af den digitale praksis snarere end en stabil ramme, der er givet på forhånd.

Observationerne fra Twitch viser, at POPs digitale praksis udfolder sig i et spændingsfelt mellem uformel deltagelse og professionel myndighedsudøvelse. På den ene side deltager POP aktivt i platformens sociale kultur. På den anden side opretholdes løbende professionelle grænser for, hvilke spørgsmål der kan besvares, hvordan bestemte situationer håndteres, og hvilke roller, POP indtræder i, i relation til brugerne. På baggrund af empirien kan det udledes, at den digitale kontaktform indebærer et paradoks mellem nærvær og distance, samt deltagelse og autoritet. Det er ligeledes dette paradoks, der gør, at POPs praksis er analytisk interessant, fordi indsatsen både må være tilgængelig nok til at skabe kontakt og relationer, og professionel nok til at fastholde en myndighedsrolle.

Dette paradoks kommer blandt andet til udtryk gennem den måde, hvorpå POP indgår i dialog med brugerne. I begge observationer af streams søger POP at spejle sig i brugerne og den dialog og jargon, der opstår i chatten. Et eksempel på dette ses i en livestream, hvor den ene betjent afspiller og synger med på en sang foreslået af brugerne (Bilag 1, kl. 18.56). Denne form for deltagelse og involvering synes at skabe en mere personlig og tilgængelig fremtoning, hvor relationen mellem brugere og POP bevæger sig væk fra klassisk myndighedskommunikation til en mere sjov og relaterbar relation. Dette bliver ligeledes tydeligt, når brugerne spørger ind til POP-betjentenes personlige interesser, familie og fritidsliv, hvorefter den kvindelige betjent fortæller om hendes glæde ved træning, natur og tv-serier samt efterspørger anbefalinger fra brugerne til gode serier (Bilag 1, kl. 18.20). Samtidig viser observationerne dog, at POP løbende markerer professionelle grænser i situationer, hvor dialogen bevæger sig over i konkrete sager, krænkende adfærd eller spørgsmål, der overskrider POP-betjentenes egne og/eller indsatsens rammer.

Dette tyder på, at professionelle grænser synes at bero på løbende situationsvurderinger af spørgsmål, tone og kontekst. I relation til grænsesætning fortæller informanten ligeledes, hvordan 'trolling' og provokation generelt anses som en naturlig del af eksempelvis Twitchs platformskultur. 'Trolling' kommer blandt andet til udtryk i observation 1, hvor en bruger

kommenterer: "Har du fået samtykke?" (Bilag 1, kl. 17.47) i forbindelse med, at den mandlige betjent retter mikrofonen på den kvindelige betjent. Kommentaren synes både at trække på platformens grænseafprøvende kultur, men peger samtidig på, hvordan køn, ironi og seksualiseret humor kan blive en del af interaktionen i digitale rum.

I forlængelse af ovenstående eksempel på 'trolling' beskriver informanten ligeledes disse brugere som: "[...] Det er sådan nogle, der bare lige skal se, om de kan provokere politiet lidt. Og det er okay. Altså, vi skal kunne tåle meget" (Bilag 4, linje 566-568). I forlængelse heraf beskriver informanten, hvordan POP løbende modererer chatten på Twitch og midlertidigt udelukker brugere, hvis adfærd, vurderes at skabe en utryk eller uhensigtsmæssig stemning. Der synes dermed at eksistere en balance mellem at acceptere platformens relativt grænseløse kultur og samtidig opretholde bestemte normer for fællesskabet. Dette observeres ligeledes gennem streamene hvor POP påtaler, hvis brugerne kommer med upassende kommentarer. Moderation fremstår dermed ikke alene som teknisk styring af chatten, men som en central del af den professionelle praksis i det digitale rum. POP må løbende vurdere, hvilke former for adfærd, der kan tolereres som en del af platformskulturen, og hvornår intervention bliver nødvendig for at opretholde bestemte sociale og professionelle rammer for interaktionen. Dette peger på, at POP ikke alene fungerer som facilitator for et socialt fællesskab, men også som en myndighed, der kontinuerligt har mulighed for at "overvåge" adfærdsformer gennem platformens interaktionsstruktur.

Ud fra Meyrowitz' (1985) perspektiv kan dette tolkes som et udtryk for, at digitale rum kan medvirke til, at traditionelle roller bliver mere utydelige. På Twitch optræder POP i en rolle som både myndighed, gamer, vært, moderator og samtalepartner, hvilket kan argumenteres at indebære, at forskellige forventninger og normer eksisterer parallelt. POP bevæger sig således mellem en mere formel frontstage-position, som repræsentanter for politiet, og en mere uformel backstage-position, hvor de deler egne erfaringer, personlige interesser, griner med brugerne og deltager i fællesskabet. Endvidere peger observationerne på, at brugerne også orienterer sig mod POP på tværs af disse roller. Dermed synes relationen mellem POP og brugerne at udfolde sig i et digitalt "mellemrum", hvor roller og forventninger løbende forhandles (Meyrowitz, 1985). I dette "mellemrum" bliver professionalitet ikke mindre vigtig, men kan tolkes at udøves på andre præmisser end i traditionelle institutionelle møder. Det

uformelle og relationsorienterede samvær synes ikke at erstatte myndighedsrollen, men fungerer derimod som en måde, at gøre myndighedsrollen mere tilgængelig på.

Endelig peger empirien på, at den digitale genkendelighed kan skabe en vis uklarhed omkring grænserne mellem social relation og myndighedsobservation. Dette kommer til udtryk i observation 1, hvor en bruger spørger, hvorvidt vedkommende bør være bekymret over, at flere POP-betjente har været inde og kigge på vedkommendes LinkedIn-profil (Bilag 1, kl. 18.07; Bilag 1, kl. 18.20). Hertil responderer en af betjentene, at det sandsynligvis blot skyldes genkendelighed og nysgerrighed i relation til brugerens position som trofast følger af POPs sociale medier. Situationen illustrerer hvordan digitale platforme kan skabe nye former for gensidig synlighed og genkendelse mellem brugere og myndighedsaktører. Samtidig peger episoden på en potentiel tvetydighed i relationen, idet grænser i praksis synes at gå begge veje. Selvom POP på deres platforme optræder anonymiseret gennem alias og en fælles myndighedsprofil, fremstår mange brugere på sociale medier med personlige oplysninger såsom navn og billeder, og med profiler på tværs af platforme. Dette kan skabe uklarhed omkring, hvornår den digitale kontakt forstås som social deltagelse, og hvornår den samtidig indebærer en potentiel institutionel synlighed. Det er dermed ikke nødvendigvis givet, at brugernes deltagelse på POPs digitale medier også indebærer en forventning om, at myndighedsaktører bevæger sig videre ind på deres personlige profiler på andre platforme.

Samlet tyder analysen på, at professionelle grænser i digitale rum ikke fremstår som faste organisatoriske rammer, men som noget der kontinuerligt forhandles i relation til platformens sociale normer, brugerinteraktioner og den konkrete situation. POPs praksis synes dermed at forudsætte en form for situationsbestemt professionalitet, hvor myndighedsrollen løbende må balanceres med deltagelse, tilgængelighed og platformskulturel praksis.

2. Relationer og kontakt i digitale rum

Med afsæt i foregående analyseafsnit om digitale platforme som sociale praksisrum, rettes fokus i dette tema mod, hvordan POPs digitale tilstedeværelse kan skabe nye betingelser for kontakt og relationsarbejde med unge. Hvor tema 1 særligt belyste platformenes hybride karakter samt deres kommunikative og organisatoriske logikker, undersøges det her, hvordan disse forhold kan få betydning for relationen mellem POP og brugerne. Analysen fokuserer således ikke alene på, hvordan POP er til stede på digitale platforme, men på hvordan digital tilstedeværelse potentielt omformer betingelserne for kontakt, nærvær og relationel adgang til socialt arbejde. På tværs af observationerne og interviewet peger empirien på, at relationer i digitale kontekster etableres anderledes end i traditionelle institutionelle møder mellem unge og sociale myndigheder. Her synes kontakten i højere grad at opstå gennem fælles aktiviteter, gentagne interaktioner, genkendelighed, humor og vedvarende tilstedeværelse i unges digitale hverdagsliv. Temaet undersøger derfor både de muligheder, der ligger i den digitale kontaktform, og de grænser og dilemmaer, der kan opstå, når relationelt myndighedsarbejde udfolder sig i online fællesskaber.

2.1 Lavtærskel kontakt og tilgængelighed

Et centralt tema i empirien er, hvordan POP arbejder med at skabe kontaktformer, der opleves mere tilgængelige og mindre formaliserede end traditionelle møder mellem unge og myndigheder. På tværs af observationerne fremstår kontakten mellem POP og brugerne som præget af spontanitet og relativt lave barrierer for deltagelse. Det særlige ved denne kontaktform synes samtidig at være, at relationen ikke etableres gennem én afgrænset samtale, men gennem løbende og gentagne mikro-interaktioner over tid. Med Cottam (2018) kan dette forstås som en bevægelse væk fra en ydelses- og sagsorienteret logik og hen imod en mere relationel praksis, hvor kontakt ikke nødvendigvis etableres omkring et defineret problem, men gennem løbende tilstedeværelse i unges liv.

I interviewet beskriver informanten, hvordan tilgængelighed kan betragtes som en væsentlig del af POPs forebyggende arbejde. Informanten understreger blandt andet, at unge henvender sig tidligere i et forløb, fordi kontakten foregår i digitale og anonyme rum, som allerede udgør en central del af deres hverdagsliv. Dette kommer til udtryk i følgende: “[...]”

Hvis borgerne har nem adgang til politiet, er de også meget mere tilbøjelige til at fortælle os, hvad der sker, væsentligt tidligere i sagerne end ellers [...]” (Bilag 4, linje 237-240). Dette peger på, at POPs praksis synes at forskyde forebyggende arbejde fra reaktiv indgriben til en mere vedvarende social synlighed og relationel tilstedeværelse (Cottam, 2018). Ud fra dette perspektiv bliver relationen ikke alene et middel til intervention, men en integreret del af selve den forebyggende praksis. Det digitale format synes derfor at reducere nogle af de barrierer og institutionelle forventninger, der traditionelt præger mødet mellem unge og myndigheder i mere formaliserede sammenhænge. Med Meyrowitz (1985) kan dette forstås som en forskydning af den professionelle situation, idet kontakten ikke længere foregår i et tydeligt institutionelt rum, men i et hybridt “mellemrum”, hvor socialt samvær, rådgivning og myndighedskommunikation flyder sammen i en relationel kontekst. Kontakten organiseres samtidig omkring løbende tilgængelighed og gentagen interaktion, hvilket kan relateres til Rosas (2014) accelerationsperspektiv, hvor sociale relationer i stigende grad formes gennem kontinuerlig responsivitet og tilgængelighed.

Samtidig opstår mange af interaktionerne uden, at der nødvendigvis er et konkret forebyggende eller rådgivende formål til stede. Store dele af samværet synes i stedet at være organiseret omkring det at “hænge ud” sammen. Særligt synes gaming-elementet at spille en central rolle i etableringen af denne kontaktform. Observationerne viser, hvordan POP inviterer brugere med ind i Fortnite-spil via Discord. Her opstår kontakt gennem deltagelse, samarbejde og fælles interessefelter frem for gennem formelle samtalsituationer. Gamingaktiviteten synes samtidig at bidrage til en midlertidig nedtoning af de traditionelle asymmetrier mellem myndighed og brugere, idet de deltager i samme aktivitet på relativt fælles præmisser. Dette kan potentielt skabe en mere ligeværdig og deltagelsesbaseret kontaktform, hvor politiets autoritet i højere grad udøves gennem social deltagelse og relationel tilstedeværelse frem for distance og formel magt. Magtudøvelsen synes dermed i højere grad at foregå gennem moderation og løbende deltagelse frem for gennem tydelig institutionel distance. Samtidig ændrer det ikke, at POP fortsat repræsenterer politiet som myndighed. Der opstår således en mere flad og uformel form for autoritet, hvor kontrol og forebyggelse integreres i sociale interaktioner og fællesskaber, snarere end i formelle myndighedssituationer.

Det tolkes samtidig, at gaming ikke alene fungerer som et redskab til at skabe kontakt, men som et socialt "hanging-out"-rum, hvor relationen udvikles gennem det at være sammen over tid. Samværet synes dermed ikke alene organiseret omkring informationsudveksling eller rådgivning, men omkring oplevelser af fælles deltagelse og social forbindelse. Med udgangspunkt i Rosas begreb om resonans, kan dette eksemplificere, hvordan digitale relationer kan opleves som meningsfulde og gensidigt engagerende frem for rent instrumentelle. Twitch-streamen får på den måde karakter af et digitalt klubhus eller værested, hvor relationsarbejdet ikke nødvendigvis initieres gennem problemer, men gennem deltagelse i et fælles socialt rum. Dette udfordrer traditionelle forståelser af socialt fagligt relationsarbejde, hvor relationen ofte etableres som forudsætning for indsatsen.

I eksisterende forskning om unges trivsel og digitale medier, fremhæves det, hvordan nogle unge særligt anvender sociale medier som lavtærskel kontaktform – ikke kun i relation til fagprofessionelle, men ligeledes i relation til andre unge (Cheng et al., 2025). I den sammenhæng peger observationerne på, at POPs digitale praksis ikke alene skaber kontakt mellem unge og myndigheder, men også understøtter sociale fællesskaber mellem brugerne. Gennem de planlagte streams, chatinteraktioner og fælles gamingaktiviteter opstår der sociale rum, hvor brugerne løbende interagerer med hinanden. Dette synes særligt relevant i relation til unge, som kan opleve fysiske sociale fællesskaber som vanskelige eller utilgængelige. Med inspiration fra Cottam (2018) kan dette forstås som en relationel praksis, hvor POP fremtræder som facilitatorer for deltagelse i sociale fællesskaber. Den relationelle praksis retter sig dermed ikke alene mod den enkelte bruger, men også mod at understøtte deltagelse og sociale forbindelser mellem brugerne.

2.2 Genkendelighed, autenticitet og kontinuitet

På tværs af empirien fremstår genkendelighed, kontinuitet og autenticitet som centrale elementer i etableringen og vedligeholdelsen af relationer i POPs digitale praksis. Hvor kontakt i traditionelle og institutionelle sammenhænge ofte etableres gennem planlagte møder og formelle samtaler, peger empirien på, at relationer i digitale rum i højere grad udvikles gennem oplevelser af personlig genkendelighed og vedvarende social tilstedeværelse. I den forbindelse viser observationerne fra Twitch, hvordan flere brugere

vender tilbage på tværs af streams og interagerer med POP på måder, der indikerer en form for kontinuitet og gensidig genkendelse. Eksempelvis kommer dette til udtryk gennem interne referencer, tilbagevendende jokes og brugernes kendskab til de bestemte betjente, interesser og tidligere samtaler (Bilag 1; Bilag 2). Hertil fremstår relationen mellem POP og brugerne ikke som anonyme eller sporadiske, men som en form for løbende social kontakt, hvor brugere og betjente genkender hinanden over tid. Dette fremgår blandt andet i observation 1, hvor POP-betjentene besvarer spørgsmål fra en bruger, som fortæller, at det altid har været hendes "pigedrøm" at komme ind i politiet. Her genkender den mandlige POP-betjent brugerens navn fra en tidligere stream og refererer til, at hun tidligere har fortalt, at hun var ved at søge ind på politiuddannelsen (Bilag 1, kl. 17.49).

Relationerne udvikles således gennem tilbagevendende interaktioner, hvor både brugere og POP gradvist opbygger et gensidigt socialt kendskab, som rækker ud over den enkelte stream. Dette kommer ligeledes til udtryk i observation 1, hvor en POP-betjent omtaler en specifik bruger som en kendt "troll", mens en anden bruger nævnes som en person, som POP håber at møde til det kommende Gamebox-event (Bilag 1, kl. 17.54); Bilag 1, kl. 18.15). Dette tolkes som, at relationerne på platformen ikke fremstår som hverken tilfældige eller enkeltstående, hvilket kan kobles til Cottams (2018) pointe om, at relationer ikke skabes gennem enkeltstående indsatser, men gennem kontinuitet, gensidig anerkendelse og kontakt over tid.

Empirien viser, at autenticitet synes at have en særlig betydning for brugernes engagement og relation til POP. Observationerne viser, hvordan personlige fortællinger og uformel deltagelse gennemgående præger interaktionen mellem betjentene og brugerne. Dette bliver tydeligt, når en mandlig POP-betjent fortæller, at han selv dumpede den skriftlige optagelsesprøve første gang, hvorefter den kvindelige betjent responderede med: "Det er jo legit nok" (Bilag 1, kl. 18.15). Ved at dele og anerkende personlige erfaringer og usikkerheder, fremstilles POP ikke alene som myndighedspersoner, men også som mennesker med erfaringer, som brugerne potentielt kan spejle sig i. Det relationelle arbejde synes dermed at bero på mere end faglig autoritet, herunder også på brugernes oplevelse af personlig troværdighed og genkendelighed. Hertil tolkes betjentenes villighed til at dele personlige refleksioner at bidrage til en mere menneskelig og tilgængelig fremtoning, hvor relationen til brugerne bevæger sig væk fra en traditionel distanceret myndighedsrolle. Med udgangspunkt

i Meyrowitz (1985) kan ovenstående eksempel forstås som en forskydning mellem frontstage og backstage, fordi POP både fremstår som myndighedspersoner, men også som personer med egne erfaringer og usikkerheder.

Observationerne peger samtidig på, at relationerne ikke blot har betydning for brugerne, men også synes emotionelt betydningsfulde for POP selv. Dette bliver tydeligt, når en betjent beskriver det som “enormt anerkendende” at opleve brugeres taknemmelighed over for politiarbejdet (Bilag 1, kl. 18.14). Relationerne fremstår dermed ikke udelukkende som strategiske kontaktformer, men også som relationer præget af gensidig anerkendelse og social betydning. Denne pointe nuancerer forståelsen af POPs digitale praksis, fordi relationerne ikke kun analyseres som noget, POP skaber for brugerne, men også som noget, der påvirker de professionelles egen oplevelse af mening og legitimitet i arbejdet.

Observationerne tydeliggør ydermere, at relationen mellem brugerne og POP i nogle tilfælde antager karakter af det, der kan betegnes som en form for “fanstatus”. Flere brugere reagerer eksempelvis begejstret på bestemte betjentes tilstedeværelse, efterspørger specifikke betjente eller refererer til tidligere streams og interne jokes. I forlængelse af dette beskriver informanten: “[...] Altså der er en kæmpe stor tilslutning til, og der er mange, der kommer hen og genkender os, og siger, jamen, jeg er på Twitch, og de vil gerne have både billeder og autografer og ting og sager [...]” (Bilag 4, linje 407-409). Dette kan forstås i relation til den influencer- og streamerkultur, som præger platformen, hvor relationel synlighed, personlighed og publikumsengagement bliver centrale for, hvordan autoritet og nærhed etableres på platformen. Empirien indikerer, at myndighedsrollen i digitale kontekster i højere grad kan blive knyttet til synlighed, personlighed og relationel genkendelighed. Dette peger frem mod næste afsnit, hvor denne form for nærhed analyseres som para-social og som en potentiel grænseudfordring i POPs myndighedsrolle.

2.3 Grænser mellem myndighed og fællesskab

På tværs af empirien fremstår POPs digitale praksis som kendetegnet ved en løbende balance mellem at indgå i fællesskabet og samtidig opretholde en professionel myndighedsrolle. Hvor tidligere afsnit har vist, hvordan relationer etableres gennem gaming, humor og kontinuerlig tilstedeværelse, retter dette afsnit fokus mod de spændinger og grænseforhandlinger, der

opstår, når myndighedsarbejde udfolder sig i digitale fællesskaber præget af uformel social interaktion. Således tyder empirien på, at relationelt digitalt arbejde ikke alene handler om at skabe nærvær, men også om kontinuerligt at regulere, hvor tæt relationen mellem POP og brugerne kan og bør blive.

Twitch-observationerne viser, hvordan POP aktivt indtager rollen som moderatører og myndighedspersoner, når samtaler bevæger sig i retning af en krænkende adfærd, voldsrelaterede spørgsmål og konkrete sager. Dette tydeliggøres blandt andet i observation 2, hvor et spørgsmål om, hvad der sker, hvis "en 14-årig stikker en 15-årig ned", mødes med en afvisende respons fra POP, som understreger, at de ikke ønsker den slags spørgsmål i chatten (Bilag 2, kl. 17.44). I andre situationer besvarer POP spørgsmål om lovgivning og straf relativt konkret og informerende (Bilag 1, kl. 18.18). Dette indikerer, at professionelle grænser i det digitale relationsarbejde ikke fremstår som faste eller entydige, men løbende forhandles ud fra kontekst, situation og tone. Grænsesætning synes dermed at være en integreret del af den relationelle praksis frem for noget, der ligger uden for relationen. Set i lyset af Cottams (2018) perspektiv peger empirien her på, at relationelt arbejde ikke er det samme som grænseløs nærhed. Tværtimod bliver grænsesætning en forudsætning for, at det digitale fællesskab kan opleves som trygt og tillidsfuldt. Det interessante synes dermed ikke kun at være, at POP modererer fællesskabet, men at moderation bliver en central del af selve relationsarbejdet. Professionalitet synes i denne sammenhæng ikke primært at bero på distance og formel autoritet, men på evnen til at udøve myndighed gennem deltagelse, tilgængelighed og løbende rolleforhandling i platformens fællesskab (Meyrowitz, 1985).

Det tolkes endvidere, at den relationelle nærhed, som etableres gennem gaming, humor og social tilstedeværelse, i nogle tilfælde antager karakter af para-sociale relationer, hvor brugerne potentielt oplever en form for social nærhed til POP, uden at relationen nødvendigvis er gensidig eller privat (Meyrowitz, 1985). Dette kommer til udtryk i observationerne, hvor brugerne reagerer på bestemte betjentes tilstedeværelse, kommenterer på deres fravær og refererer til tidligere streams og interne jokes (Bilag 1, kl. 17.31; Bilag 2, kl. 20.04). Hertil observeres det, hvordan brugerne ikke alene forholder sig til POP som politi, men også til betjentenes personligheder og sociale rolle i streamen. Dette ses eksempelvis, når brugerne kommenterer på betjentenes adfærd, gaming-evner og interne

referencer i chatten – eksempelvis i forbindelse med det tilbagevendende “6-7” meme under streamen (Bilag 1, kl. 18.29). Relationerne synes dermed i nogle tilfælde at bevæge sig ud over klassisk myndighedskontakt og antage karakter af en streamer- eller influencerlignende relation, hvor kontinuerlig synlighed og personlig fremtoning er med til at skabe en oplevelse af nærhed og fortrolighed. Når POP indgår i denne platformskultur, bliver deres professionelle praksis potentielt påvirket af de sociale forventninger, som normalt knytter sig til streamere og content creators.

Denne pointe understøttes af interviewet med informanten, hvor det beskrives, hvordan brugere møder POP fysisk til events såsom Gamebox og ønsker billeder og autografer fra betjentene (Bilag 4, linje 407-409). Dette peger på, at POP i nogle situationer orienteres imod digitale mediepersonligheder snarere end som traditionelle myndighedsaktører. Endvidere peger empirien på, at denne form for para-social nærhed kan fungere som en adgang til deltagelse og relationel tillid i POPs forebyggende arbejde. Når brugerne oplever genkendelighed, fortrolighed og relationel nærhed, synes tærsklen for deltagelse at reduceres. De para-sociale relationer kan dermed forstås som en adgang til relationel tillid i digitale fællesskaber, men samtidig udfordre grænserne mellem professionel myndighed, venskabelig interaktion og underholdning. Dette peger på et centralt dilemma, idet platformenes logikker samtidig belønner personlig synlighed og relationel nærhed. I forlængelse heraf beskriver informanten, hvordan provokationer, trolling og grænseoverskridende kommentarer betragtes som en naturlig del af digital tilstedeværelse, hvor ofte anonyme brugere i højere grad kan henvende sig i en ubehersket tone (Bilag 4, linje 566-568). Dette tolkes som, at relationelt arbejde i digitale fællesskaber samtidig indebærer et kontinuerligt moderations- og grænsearbejde, hvor fællesskabet aktivt reguleres for at opretholde bestemte sociale normer og rammer for deltagelse.

Samlet peger empirien på, at POPs digitale praksis er karakteriseret ved en kontinuerlig balance mellem nærvær og autoritet, fællesskab og myndighed. Relationerne i digitale rum fremstår dermed som hybride former, hvor sociale, professionelle og mediale logikker løbende flettes sammen og forhandles.

3. Digitale vilkår i unges hverdagsliv

Hvor de foregående analyseafsnit primært har fokuseret på POPs digitale praksis og kontaktformer, retter denne del af analysen fokus mod de bredere digitale vilkår, som både unge og digitale indsatser er indlejret i. Med afsæt i empirien undersøges det, hvordan unges hverdagsliv i stigende grad formes gennem digitale medier og online fællesskaber, samt hvordan dette skaber nye betingelser for social deltagelse, kontakt og trivsel. Analysen belyser samtidig nogle af de ambivalenser og spændinger, der knytter sig til digitale fællesskaber, konstant tilstedeværelse og onlinekultur. Med inspiration fra særligt Rosa og Bauman undersøges det, hvordan digitale relationer og fællesskaber både kan skabe nye muligheder for fleksibel deltagelse, og samtidig være præget af accelererede og mere omskiftelige sociale vilkår.

3.1 Sociale medier og konstant tilstedeværelse

Et centralt tema, der fremtræder på tværs af specialets empiri, er hvordan unges digitale hverdagsliv er præget af konstant tilstedeværelse, hurtige informationsstrømme og løbende digital interaktion. Digitale medier fremstår i denne sammenhæng som en form for social infrastruktur omkring unges hverdagsliv, hvori kontakt, underholdning og deltagelse løbende vedligeholdes. Informanten beskriver blandt andet hvordan børn og unge: "lever en stor del af deres tid og liv online" (Bilag 4, linje 767-768). Dette peger på, at sociale medier kan forstås som sociale miljøer, hvor unge orienterer sig mod hinanden og er til stede længere tid ad gangen.

Ifølge Rosa (2014) er det senmoderne samfund præget af accelerationslogikker, hvor teknologisk udvikling intensiverer tempoet i kommunikation, sociale relationer og hverdagsliv. Digitale medier muliggør konstant adgang til information, kontakt og underholdning og skaber samtidig forventninger om løbende tilstedeværelse og responsivitet. Dette kan mere specifikt relateres til Rosas (2014) forståelse af teknologisk acceleration, hvor digitale teknologier muliggør kontinuerlig kontakt, informationsudveksling og social interaktion på tværs af tid og rum. De digitale platforme reducerer dermed både tidslige og sociale afstande, samtidig med at de øger forventningerne til løbende tilgængelighed og responsivitet. Dette kommer til udtryk i Twitch-observationerne, hvor

interaktionerne er præget af højt tempo, hurtige emneskift og kontinuerlig respons mellem brugere og POP (Bilag 1; Bilag 2). De mange samtidige interaktioner og kontinuerlige skift mellem emner og sociale situationer kan samtidig relateres til acceleration af livstempoet, hvor sociale aktiviteter og relationer i stigende grad organiseres omkring vedvarende aktivitet, tilgængelighed og hurtig responsivitet.

I forlængelse heraf opstår der i Twitch-stream 1 en interessant dialog mellem POP- betjentene om sociale mediers betydning for unges koncentrationsevne og opmærksomhed. Hertil fortæller den ene betjent om, hvordan han selv oplever sit "attention-span" som dårligt, fordi han ofte bliver fanget i "doomscrolling" (Bilag 1, kl. 19.14). Det interessante i denne sammenhæng er ikke alene refleksionernes indhold, men at betjenten anvender egne erfaringer til at beskrive nogle af de strukturer, som afspejler sig i unges digitale hverdagsliv. På den måde positionerer betjenten sig ikke som en ekstern autoritet, der står udenfor de problematikker, som fremtræder i dialogen, men som en aktør, der befinder sig indenfor de samme digitale vilkår som brugerne. Dette understøtter en forståelse af accelerationsmønstre som bredere samfundsvilkår, hvor også professionelle aktører påvirkes af de samme digitale opmærksomhedslogikker som de unge, de arbejder med. Ydermere kan dette tema i dialogen forstås i relation til Rosas (2014) fremmedgørelsesbegreb. Fænomener som "doomscrolling" kan i denne sammenhæng forstås som et udtryk for en digital orientering præget af kontinuerlig eksponering og manglende fordybelse. Dette kan ud fra Rosas perspektiv tolkes som et eksempel på fremmedgørelse og manglende resonans, idet relationen til den digitale omverden præges af kontinuerlig stimulering frem for resonans og fordybelse (Rosa, 2018).

Trods Rosas kritiske perspektiv på fremmedgørelse, peger empirien på en mere nuanceret forståelse af digitale vaner, hvor fremmedgørelse samtidig synes at rumme en funktionel eller meningsskabende dimension. I interviewet beskriver informanten, hvordan digitale medier: "[...] gør at de ikke behøver at forholde sig til hele det fysiske og alt kropssproget og alle de her sociale regler, der er omkring det." (Bilag 4, linje 768-771). Digitale medier anses dermed ikke udelukkende som belastende, men også som rum hvor nogle unge kan opleve en mere overskuelig form for social deltagelse, som ikke nødvendigvis opleves i fysiske

sammenhænge. Unges digitale hverdagsliv kan derfor forstås som et eksempel på, at konstant tilstedeværelse kan sameksistere med en form for frirum.

Samtidig peger empirien på, at digitale rum også er forbundet med strukturelle krav om synlighed og deltagelse. Informanten beskriver: “[...] vi ved at sociale medier er skidt for børn og unge, fordi det lægger en helt masse stress ned over dem, og de bliver påvirket til at skulle være på, og der er præstationspres for at man performer og man bliver set, og de forskellige ting her.” (Bilag 4, linje 691-695). Dermed fremstår unges digitale hverdagsliv som præget af et komplekst samspil mellem nærvær og belastning. Her kan digitale medier betragtes som både sociale frirum, og samtidig medvirke til at reproducere accelerations- og præstationslogikker (Juul et al., 2025). I denne kontekst synes der at fremtræde en central ambivalens i POPs digitale praksis. På den ene side forstås sociale medier som potentielt belastende for unge, men samtidig begrundes POPs indsats med, at disse platforme allerede udgør en uundgåelig og essentiel del af unges hverdagsliv. I forlængelse heraf beskriver informanten, hvordan POP betragter dette som et vilkår og derfor søger at være til stede indenfor disse rammer (Bilag 4, linje 703-713). I denne sammenhæng kan POPs praksis forstås som et eksempel på en indsats, der søger at skabe kontakt og moderation indenfor de samme platformstrukturer som problematiseres. Denne ambivalens afspejler sig ligeledes i forskningsfeltet, hvor Haidt (2024) fremhæver sociale medier som forbundet med opmærksomhedsfragmentering og vedvarende eksponering, mens Cheng et al. (2025) peger på, at digitale praksisser må forstås i samspil med bredere sociale og kulturelle forhold.

På baggrund af ovenstående kan det argumenteres, at unges liv udfolder sig indenfor samfundsmæssige vilkår, hvor relationer, underholdning og deltagelse, organiseres omkring digital tilstedeværelse. Empirien peger dermed på en central spænding i POPs digitale praksis. På den ene side søger indsatsen at imødekomme unge inden for deres eksisterende digitale hverdagsliv, og omvendt bliver praksissen samtidig indlejret i de samme accelerations- og opmærksomhedslogikker, som problematiseres i relation til unges trivsel.

3.2 Digitale fællesskaber og online relationer

Som beskrevet ovenfor peger empirien på, at unges hverdagsliv i stigende grad udfolder sig gennem digitale medier, hvor sociale platforme udgør centrale rammer for kontakt, deltagelse og interaktion. Dette har samtidig betydning for, hvordan sociale fællesskaber etableres, vedligeholdes og opleves. På tværs af specialets empiri fremstår digitale fællesskaber ikke udelukkende som kommunikationsrum, men som sociale praksisrum, hvor unge skaber relationer, orienterer sig socialt og oplever former for tilhørsforhold. I Twitch-stream 1 fremhæver både brugere og POP eksempelvis de muligheder, som gamingmiljøer og sociale medier kan give for at etablere relationer og fællesskaber på tværs af geografiske afstande og sociale kontekster. Dette kommer til udtryk i streamen ved at både brugerne og en af POP-betjente selv, deler at have mødt nogle af deres tætteste relationer gennem online gaming-miljøer (Bilag 1, kl 19.15; Bilag 1, kl 19.21; Bilag 1, kl 19.25). De digitale relationer fremstilles dermed ikke som sekundære til fysiske relationer, men som betydningsfulde sociale forbindelser i sig selv.

Empirien peger således på, at digitale fællesskaber i stigende grad fungerer som legitime sociale arenaer for venskaber, deltagelse og social orientering blandt unge. Observationerne peger samtidig på, at digitale fællesskaber ikke nødvendigvis er afgrænsede til online interaktion. Dette kommer blandt andet til udtryk gennem referencer til Gamebox, hvor brugere og POP omtaler forventninger om at mødes fysisk til gamingeventet (Bilag 1 kl 18.03; Bilag 2, kl 17.42). Digitale relationer synes dermed at bevæge sig på tværs af online og offline sammenhænge. Med Meyrowitz (1985) kan dette forstås som et udtryk for, at digitale medier i stigende grad opløser tidligere skel mellem sociale arenaer. Sociale relationer bliver dermed ikke entydigt knyttet til enten digitale eller fysiske rum, men udvikles på tværs af forskellige sociale kontekster. POPs praksis bliver i denne sammenhæng ligeledes indlejret i fællesskaber, der bevæger sig mellem online og offline sociale rum.

Endvidere beskriver informanten, hvordan fællesskaber i digitale rum, for nogle unge, kan opleves som lettere tilgængelige og mindre belastende end i fysiske sociale sammenhænge (Bilag 4, linje 767-769). Informanten fortæller følgende: "Og især dem der er meget introverte, eller folk der måske har angst og social angst, hvor de ikke kan holde ud at være

mellem mange mennesker og sådan nogle ting. Så der er selvfølgelig en stor del af de mennesker som lever meget af deres liv online [...]“ (Bilag 4, linje 777-780). Empirien peger her på, at digitale fællesskaber for nogle unge kan fungere som mere håndterbare former for social deltagelse, hvor interaktion kan foregå med større mulighed for distance, fleksibilitet og kontrol over deltagelsen. Digitale relationer fremstår i denne sammenhæng ikke alene som fleksible, men også som potentielt betydningsfulde sociale rum for unge, som oplever traditionelle sociale fællesskaber som vanskeligt tilgængelige.

Denne fleksibilitet kan relateres til Baumans (2000) forståelse af det senmoderne samfund, som præget af flydende modernitet, hvor relationer i mindre grad er bundet til stabile og varige fællesskaber. Digitale fællesskaber muliggør deltagelse uden nødvendigvis at være forankret i faste institutioner, geografiske steder eller stabile sociale strukturer. Relationer kan etableres hurtigt og på tværs af sociale kontekster, hvilket kan skabe nye muligheder for deltagelse og tilhørsforhold. Samtidig synes relationerne i højere grad at være afhængige af kontinuerlig deltagelse og vedvarende aktivitet for at kunne opretholdes. Fællesskaberne fremstår dermed mindre bundet til stabile institutionelle eller fysiske rammer og mere organiseret omkring løbende digital tilstedeværelse (Bilag 1; Bilag 2). Med Bauman (2000) kan dette forstås som et udtryk for flydende fællesskaber, hvor sociale forbindelser i højere grad må opretholdes gennem løbende deltagelse og kontinuerlig tilstedeværelse frem for gennem stabile sociale strukturer. Dette kan samtidig indebære, at sociale relationer i højere grad bliver skrøbelige, situationsbundne og mindre forpligtende, idet deltagelse i fællesskabet lettere kan afbrydes eller forskydes mellem forskellige digitale sammenhænge.

Denne relationelle dynamik kommer blandt andet udtryk i observationerne fra Twitch, hvor interaktionen er præget af anonymitet, hurtige skift mellem brugere, omskiftelige samtaleemner og løbende forhandling af sociale relationer og positioner (Bilag 1; Bilag 2). Brugere bevæger sig ind og ud af fællesskabet, samtaler skifter hurtigt karakter, og relationer etableres gennem korte og situationsbestemte interaktioner. I observation 1 opstår der eksempelvis en dialog om, hvordan det i digitale rum kan være vanskeligt at vide, hvem man reelt er i kontakt med, hvilket beskrives som en særlig risiko i relation til børn og unge (Bilag 1 kl. 19.29). Dette peger på, at digitale fællesskaber både kan rumme nærhed og usikkerhed på samme tid. Relationerne fremstår dermed ikke nødvendigvis mindre betydningsfulde, men

de synes organiseret omkring andre former for stabilitet og tilknytning end traditionelle fællesskaber.

Når de sociale fællesskaber, som POP søger at imødekomme, i stigende grad bliver omskiftelige og bevæger sig på tværs af digitale kontekster, får dette samtidig betydning for de former for social orientering og påvirkning, som unge møder online. Informanten beskriver blandt andet, hvordan unge i dag befinder sig i "digitale fællesskaber", hvor de hurtigt kan ledes videre til digitale miljøer med uhensigtsmæssige dynamikker og potentielle radikaliseringsprocesser (Bilag 4, linje 128-129; Bilag 4, linje 683-693). Med udgangspunkt i Bauman (2000) kan dette forstås som et udtryk for, at sociale fællesskaber i højere grad organiseres omkring flydende og omskiftelige tilknytninger frem for stabile sociale strukturer. Sociale orienteringspunkter fremstår dermed mindre faste, idet unge kontinuerligt navigerer mellem forskellige digitale fællesskaber og påvirkningsmiljøer. Hertil forklarer informanten, hvordan POP søger at understøtte sunde dynamikker inden for eksisterende digitale fællesskaber, hvilket kan forstås som et forsøg på at skabe stabilitet inden for disse flydende digitale fællesskaber (Bilag 4, linje 708-713).

På baggrund af ovenstående kan det argumenteres, at digitale fællesskaber kan muliggøre fleksibel deltagelse og nye former for social kontakt, samtidig med at relationerne organiseres omkring mere omskiftelige og kontinuerligt vedligeholdte forbindelser. Unges digitale fællesskaber fremstår således præget af både accelererede og flydende relationelle vilkår (Rosa 2014; Bauman 2000). Empirien tyder på, at disse fællesskaber er præget af en grundlæggende ambivalens. Denne ambivalens skaber et centralt vilkår for digitale indsatser som POP, idet praksis må forsøge at understøtte kontinuitet, deltagelse og relationel tillid inden for sociale fællesskaber præget af fleksibilitet, midlertidighed og løbende forandring – som rummer både muligheder og risici for unge.

3.3 Køn, idealer og onlinekultur

På tværs af empirien fremstår digitale medier som kulturelle praksisrum, hvor normer, idealer og forståelser af eksempelvis køn, status og identitet løbende cirkulerer og forhandles. Som beskrevet tidligere i analysen, udfolder unges hverdagsliv sig i kontekster præget af eksponering, tilgængelighed og løbende interaktion. Dette har samtidig betydning for de

kulturelle idealer og forståelser, som unge møder og orienterer sig imod i digitale sammenhænge. Dette afsnit bygger videre på specialets samfundskritiske tilgang, men tager i højere grad afsæt i centrale, gennemgående temaer i empirien, med henblik på at belyse hvordan nyere, sociale strukturer – som ikke nødvendigvis kan sættes i direkte relation til specialets teoretiske ramme – kommer til udtryk i de observerede digitale fællesskaber og i POPs forståelse af onlinekultur blandt unge.

I interviewet beskriver informanten blandt andet, hvordan sociale medier er medvirkende til at skabe pres, usikkerhed og idealiserede forestillinger om eksempelvis køn og identitet (Bilag 4, linje 692-702). I den forbindelse retter informanten fokus mod udsatte børn og unge, og hvordan disse kan være særligt eksponerede over for negative virkninger i onlinemiljøer:

[...] dem der har det allersværest, og er dårligst, det er dem, der bruger aller mest tid i grupper, hvor de kan blive nået af personer, der ikke har deres bedste i sinde, og derfor er der en kulminativ risiko for at de her børn og unge, de ender et rigtig dårligt sted (Bilag 4, linje 683-687).

Ud fra udsagnet tyder det på, at sociale medier kan få en særlig betydning for unge, som allerede befinder sig i udsatte eller sårbare positioner. Disse unge fremstår særligt sårbare over for eksponering, som potentielt kan forstærke eksisterende usikkerheder og mistro. Dette understøtter forskningsperspektiver, der fremhæver at sociale medier ikke nødvendigvis kan forstås som en isoleret årsag til mistro, men må forstås som en del af et komplekst samspil mellem digitale praksisser, sociale relationer og eksisterende sårbarheder (Juil et al., 2025; Cheng et al., 2025). Samtidig peger empirien på, at digitale platforme kan betragtes som online miljøer, hvor bestemte normer, idealer og fællesskaber, får særlig betydning for unge som i forvejen søger tilhørsforhold, orientering og anerkendelse online (Bilag 4, linje 671-677).

I forlængelse heraf beskriver Informanten, hvordan sociale medier er med til at synliggøre og normalisere ekstreme idealer og forestillinger: "Problemet er, at vi jo også normaliserer en tit og ofte ekstrem kultur, fordi (...) vi bliver præsenteret for det hele tiden os så tror man, at det nok bare er sådan tingene er." (Bilag 4, linje 726-729). Ud fra denne forståelse kan sociale

medier betragtes som sociale miljøer, hvor bestemte normer, værdier og idealer løbende synliggøres og gentages. Informanten beskriver i denne sammenhæng også, at der ses en problematik blandt unge drenge, som blandt andet knytter sig til usikkerhed omkring maskulinitet og identitet. I digitale miljøer kommer dette blandt andet til udtryk gennem kropsidealer, "grind-kultur" og træning. Dette kan med afsæt i informantens perspektiv forstås som et udtryk for forvirring over egen identitet i henhold til det indhold, som unge løbende eksponeres for (Bilag 4, linje 695-704). Idealerne fremstår dermed ikke alene som individuelle præferencer, men som kulturelle orienteringspunkter, der løbende reproduceres gennem platformenes sociale og algoritmiske logikker. Dette peger samtidig på, at algoritmer ikke alene distribuerer indhold, men også kan medvirke til at forstærke bestemte synspunkter gennem gentagen eksponering.

Denne problematik bliver særligt tydelig i stream 1, hvor der opstår en længere dialog om 'looksmaxxing', som derfra bliver et tilbagevendende tema i chatten (Bilag 1, fra kl 19.19) I dialogen reflekterer både brugerne og POP over sociale mediers betydning for usikkerhed omkring udseende og maskulinitet. Et særligt interessant element i dialogen er, at den mandlige POP-betjent beskriver, hvordan han selv oplever at blive eksponeret for, og påvirket af denne type indhold gennem sociale medier og algoritmer (Bilag 1, kl 19.19-19.20). Hertil fortæller POP-betjenten, hvordan han oplever tendensen som "toxic" og at det ud fra hans egen oplevelse, eksempelvis har påvirket ham til at være blevet usikker på sit kæbeparti. Betjenten forklarer hvordan han anvender 'looksmaxxing' teknikker – herunder muskulære teknikker (mewing) – til at minimere denne usikkerhed på billeder (Bilag 1, kl 19.19-19.20). Det fremtræder relativt tydeligt i dialogens sprogbrug, at en stor del af streamens brugere, orienterer sig inden for de samme kulturelle og digitale referencerammer, idet der blandt brugerne drøftes forskellige underkategorier inden for 'looksmaxxing' (Bilag 1, fra kl 19.19). Det interessante i dialogen er ikke alene indholdet af samtalen, men den måde hvorpå begreber som 'looksmaxxing' og 'mewing' fremstår som etablerede og genkendelige referencer i fællesskabet. Idealernes betydning opstår dermed ikke nødvendigvis gennem direkte påvirkning, men gennem løbende cirkulation, repetition og deltagelse i platformskulturen. Dette tyder på, at bestemte maskulinitetsidealer gradvist kan opnå en karakter af normaliserede orienteringspunkter i unges digitale hverdagsliv.

Empirien peger samtidig på, at digitale idealer og onlinekulturer løbende ændrer karakter og cirkulerer i nye former på tværs af platforme og fællesskaber. Eksisterende forskning om eksempelvis selvbillede og sociale medier fokuserer i højere grad på unge piger og kropsidealer, samt de problematikker dette har for unge pigers trivsel (Haidt, 2024). Dog peger empirien på, at lignende dynamikker i stigende grad ses blandt unge drenge, hvor dette tidligere var placeret i mere ekstreme diskurser. I forlængelse heraf fremstår 'looksmaxxing' som et nyere fænomen, der i nogle sammenhænge forbindes med mere bekymrende onlinekulturer. Selvom dele af kulturen kredser om udseende, træning og selvoptimering, peger forskning og aktuelle debatter på, at fænomenet kan sættes i relation til mere ekstreme digitale miljøer – herunder misogynistiske og incel-inspirerede verdensforståelser (Redmond et al., 2025). I denne sammenhæng bliver problematikken ikke alene et spørgsmål om kropsidealer og selvforståelse, men også om hvordan algoritmer og digitale miljøer kan være med til at eksponere unge for eksempelvis polariserede synspunkter og normative forestillinger om køn og status.

Samtidig peger observationerne på, at onlinekultur kan være præget af en uklar grænse mellem humor, fællesskab og reproduktion af potentielt usunde idealer (Bilag 1, fra kl 19.19). Informanten beskriver i denne kontekst, hvordan tendenser om køns- og identitetsspørgsmål – eksempelvis 'looksmaxxing' – tilføjer et "ekstra lag" til det allerede eksisterende pres der præger unges digitale liv, ved at integrere og normalisere disse gennem det digitale hverdagsprog (Bilag 4, linje 745-750). Samtidig peger interviewet på, at POP forholder sig relativt "virkelighedsnært" til de dynamikker, der optræder i online miljøer. I relation til udviklingen af idealer blandt unge mænd, konstaterer informanten at de "ved det eksisterer" og derfor arbejder ud fra det vilkår ved eksempelvis at forsøge at nuancere ekstreme verdensbilleder (Bilag 4, linje 708-713).

Ydermere fremtræder der i begge streams et andet centralt aspekt af kønnede forestillinger i online miljøer. I begge streams vækker den kvindelige POP-betjent særlig opmærksomhed blandt brugerne, som både kommenterer på hendes tilstedeværelse og efterspørger hende på tværs af streams (Bilag 2, kl. 20.04; Bilag 1, kl. 17.31). Betjentene fortæller i denne sammenhæng, at POP for nylig har ansat flere kvinder med tilknytning til gamingmiljøet (Bilag 2, kl. 20.07).

Den kvindelige betjents tilstedeværelse synes at synliggøre nogle af de kønnede forventninger, der knytter sig til både politirollen og gamingkulturen. Brugernes reaktioner peger dermed på, at køn fortsat spiller en rolle i forståelsen af autoritet, tilhørsforhold og legitimitet i digitale miljøer, og at dette ikke nødvendigvis adskiller sig fra traditionelle diskurser om kønsroller. Dette kommer til udtryk, når en bruger beskriver, at have haft mere positive oplevelser med kvindelige end med mandlige betjente (Bilag 1, kl. 17.51), hvilket tyder på, at køn forbindes med bestemte forventninger til kommunikation og autoritet. Den kvindelige betjent synes at udfordre kønnede forestillinger gennem aktiv deltagelse i dialogen og gentagende forsøg på at neutralisere kønsskel – eksempelvis ved at understrege, at personlighed ikke er defineret ud fra køn (Bilag 1, kl. 17.51). Ydermere synes hendes tilstedeværelse også at skabe positive identifikationsmuligheder, idet flere kvindelige brugere spørger nysgerrigt ind til eksempelvis politiuddannelsen, herunder, hvordan det er, at være kvinde i et mandsdomineret praksisfelt (Bilag 1, kl. 17.49; Bilag 1, kl. 18.00). Den kvindelige POPs deltagelse synes dermed både at udfordre eksisterende kønnede forestillinger i streamen, og skabe alternative identifikationsmuligheder i relation til politirollen.

Samlet peger empirien på, at digitale platforme udgør kulturelle miljøer, hvor normer, idealer og sociale orienteringer løbende produceres og forhandles. Analysen viser samtidig, at POPs praksis ikke udfolder sig uden for disse onlinekulturer, men inden for de samme platformskulturelle og algoritmiske logikker, som præger unges digitale hverdagsliv. Dette bliver dermed et centralt vilkår for digitalt relations- og forebyggelsesarbejde.

Diskussion

1. Digitalisering som en strukturel forandring af socialt arbejde

Specialets analyse peger på at digitalisering ikke forstås som et teknologisk supplement til socialfaglige og forebyggende indsatser, men som et strukturelt vilkår, der grundlæggende forandrer betingelserne for relationelt arbejde, forebyggelse og professionelle roller. I takt med at unges sociale liv i højere grad udfolder sig gennem digitale platforme og online fællesskaber, forandres samtidig de rammer, som socialfaglige indsatser traditionelt har været organiseret omkring. Dette aktualiserer en bredere diskussion om, hvordan socialfaglige indsatser kan udvikles i takt med, at sociale problemstillinger og relationelle dynamikker i stigende grad bliver digitalt medieret.

På baggrund af dette argumenteres der for, at socialfaglige aktører i stigende grad må forholde sig til digitale fællesskaber, som reelle sociale arenaer sidestillet med mere traditionelle og fysiske miljøer. I forlængelse heraf kan det diskuteres, hvorvidt socialt arbejde fremover må forstås på tværs af fysiske og digitale kontekster, frem for primært inden for traditionelle institutionelle rammer. Digitalisering bliver dermed ikke blot et spørgsmål om nye kommunikationsformer, men peger derimod på en mere grundlæggende forskydning af de sociale rum, som velfærdsarbejde kan udfolde sig inden for.

Endvidere kan denne udvikling forstås som en bredere samfundsmæssig tendens og ses allerede på tværs af det sociale område. Flere sociale indsatser arbejder i dag med digitale kontaktformer og sociale medier. Dette kan eksempelvis være gennem chatrådgivning, online-fællesskaber, digitale støttefunktioner, samt i offentlige sundhedsinstitutioner såsom læge- og psykologpraksis. I den sammenhæng står det centralt, at digitale indsatser ikke alene tilpasser sig eksisterende digitale strukturer, men også er med til aktivt at forme fremtidige forventninger til velfærdsarbejde og professionel tilgængelighed. I takt med at flere offentlige og socialfaglige tilbud organiseres gennem digitale kontaktformer, kan digital tilstedeværelse i stigende grad blive normaliseret som en forventet del af relationen mellem borgere og velfærdsinstitutioner. Dermed argumenteres det, at institutionelle instanser ikke blot

tilpasser sig strukturelle udviklinger, men ligeledes er med til at skabe disse. Digitalisering illustrerer dermed potentielt et centralt skifte fra metodeudvikling, til en strukturel transformation af, hvordan støtte, kontakt og hjælp organiseres i velfærdssamfundet.

Set fra et strukturelt perspektiv kan det diskuteres, hvorvidt digitalisering af socialt arbejde risikerer at reproducere nye former for social ulighed. Selvom digitale indsatser kan skabe mere fleksible og tilgængelige kontaktformer, er det ikke alle unge, der deltager i digitale fællesskaber og på platforme på samme måde, eller har samme forudsætninger for dette. Adgang til digitale relationer, platformskompetencer og online fællesskaber kan være socialt skævt fordelt og knytte sig til forhold såsom socio-økonomisk baggrund, trivsel og digitale ressourcer (Henze-Pedersen et al., 2023). Dermed opstår et centralt paradoks, idet digitale indsatser på den side søger at skabe mere tilgængelige og inkluderende kontaktformer, men samtidig kan risikere primært at nå de unge, som allerede har kompetencer, ressourcer og overskud til at navigere digitalt. I forlængelse heraf står det centralt, at socialfaglige indsatser reflekterer over, hvordan de unge som befinder sig i en potentielt marginaliseret position – både online og/eller offline – placeres og inkluderes i udviklingen af digitale indsatser.

Traditionelt relationsarbejde forbindes ofte med fysisk nærvær og længerevarende kontakt, mens relationer i digitale kontekster i højere grad synes at udvikles gennem kontinuerlig synlighed, kort interaktion og løbende deltagelse. Dette kan pege på en bredere forskydning i socialt arbejde, hvor relationel digital tilstedeværelse potentielt bliver lige så vigtig som den traditionelle kontaktform. På baggrund af dette kan digitalisering på den ene side forstås at skabe fleksible og tilgængelige former for socialt arbejde. Omvendt kan dette samtidig udfordre klassiske forståelser af professionalitet, relationel dybde og grænser. I forlængelse heraf er det relevant at diskutere, hvordan socialfaglige indsatser kan og må balancere mellem nærvær, tilgængelighed og professionel grænsesætning i digitale kontekster.

Udviklingen af digitale socialfaglige indsatser peger ikke alene på nye måder at skabe kontakt med unge på, men stiller samtidig også nye krav til fagpersoner. På baggrund af analysen synes evnen til at indgå i digitale kulturer afgørende for den professionelle kontakt. Dette illustrerer, at digitale socialfaglige indsatser kræver andre former for kompetencer end klassisk socialfaglig metode alene. Fagpersoner må ikke blot forstå sociale problematikker,

men også platformskulturer, online fællesskaber og digitale kommunikationsformer, som blandt andet indebærer krav om personlig fremtoning og tilgængelighed. Sociale medier fungerer, som tidligere beskrevet, ikke som neutrale kommunikationskanaler, men som sociale miljøer præget af bestemte normer, idealer og dynamikker. Dette peger på et muligt behov for at gentænke, hvilke kompetencer og problemstillinger fremtidens socialfaglige professioner skal kunne rumme.

Derudover tyder udviklingen på forskellige former for belastning og udsathed blandt fagpersoner. Parallelt med at digitale platforme skaber øget tilgængelighed og kontakt til unge, risikerer fagpersoner samtidig at blive eksponeret for uhensigtsmæssigt indhold, som eksempelvis chikane, trolling eller grænseoverskridende kommentarer. Den relationelle tilgængelighed i digitale rum kan samtidig skabe forventninger om konstant responsivitet og personlig tilstedeværelse fra fagpersoner. Disse vilkår kan være særlige relevante for myndighedspersoner eller offentligt ansatte, som måske i højere grad kan blive genstand for konflikter, digital modstand eller offentlig eksponering. Omvendt kan frivillige organisationer muligvis opleve andre dilemmaer, hvor relationen i eksempelvis chat- eller telefonisk rådgivning formentlig kan blive mere personlig eller følelsesmæssigt intensiv, fordi kontakten ofte er baseret på anonymitet, fysisk distance og fortrolighed.

Der kan ydermere argumenteres for, at digitaliseringen ikke nødvendigvis betyder, at fysiske indsatser mister deres betydning og relevans, men derimod peger på mere hybride former for socialt arbejde, hvor digitale og fysiske kontaktformer kan kombineres. Digitale indsatser kan dermed potentielt fungere som adgang til relationer, støtte og forebyggelse, mens fysisk tilstedeværelse og længerevarende forløb fortsat kan være nødvendigt i mere komplekse problemstillinger (Henze-Pedersen et al., 2023). Dermed søger specialet ikke at afgøre, hvorvidt socialt arbejde skal eller bør være digitalt eller fysisk, men hvordan forskellige former for kontakt og relationsarbejde kan indgå i samspil med hinanden. Dette understreger et behov for at gentænke, hvordan socialt arbejde organiseres, og hvilke former for relationer og tilstedeværelse, som fremtidens socialfaglige indsatser må forholde sig til i en digital samtid.

2. Socialt arbejde på platformenes præmisser?

Endnu en central diskussion i forlængelse af specialets analyse opstår i, hvad der sker med socialt arbejde, når sociale indsatser i stigende grad orienterer sig mod kommercielle platforme. Dette rejser spørgsmålet om, hvorvidt denne udvikling medfører, at sociale indsatser gradvist kommer til at tilpasse sig de logikker, normer og strukturer, som præger platformene selv. I denne sammenhæng bliver digitale platforme ikke blot neutrale redskaber, men indgår i sociale og teknologiske strukturer, der kan være med til at forme måden, hvorpå professionel praksis organiseres.

Udviklingen rejser dermed spørgsmålet om, hvorvidt socialt arbejde gradvist bliver afhængig af kommercielle platforme for overhovedet at kunne skabe kontakt til unge. Når indsatser, som eksempelvis POP opererer gennem TikTok, Instagram eller Twitch, bliver POP samtidig en del af de digitale infrastrukturer, som grundlæggende er organiseret omkring engagement og opmærksomhed. Platformenes algoritmiske logikker favoriserer indhold, der skaber synlighed og kontinuerlig aktivitet. Dette kan muligvis skabe et pres på sociale indsatser om at kommunikere gennem hurtige, underholdningsprægede og platformstilpassede formater for fortsat at fremstå relevante og synlige for unge målgrupper. I den sammenhæng risikerer sociale indsatser at blive formet af platforme ejet af tech-virksomheder, hvis algoritmer, datastrukturer og vilkår, indsatserne ikke har kontrol over. På den ene side kan brugen af eksempelvis trends, humor og platformstilpasset kommunikation skabe relationel adgang og tilgængelighed. Omvendt kan dette indebære, at socialfaglig praksis kan være medvirkende til at reproducere accelerationslogikker om tempo, synlighed og konstant aktivitet. På samme tid kan platformenes algoritmiske strukturer have betydning for, hvilke problematikker der bliver synlige. Unge der deltager mere passivt online eller i mindre grad indgår i platformsfællesskaber, risikerer dermed at være mindre synlige for socialfaglige indsatser, hvis praksisfokus udelukkende placeres digitalt. Dette rejser spørgsmål om, hvilke unge der faktisk bliver mødt gennem digitale indsatser, og hvilke der fortsat befinder sig udenfor disse kontaktfelder.

På baggrund af dette opstår et centralt paradoks. Flere socialfaglige indsatser har til formål at støtte unge i forhold til problematikker såsom præstationskrav, pres og

belastningsreaktioner, som i nogen forskning kritiseres for at være tæt forbundet med sociale medier og digitale platforme. Dette kan skabe et øget behov for, at socialfaglige indsatser forholder sig aktivt til disse kontekster frem for at betragte dem som eksterne påvirkningsfaktorer (Cheng et al., 2025; Haidt, 2024). Samtidig vil digitale indsatser være nødsaget til at operere inden for samme platformstrukturer, som problematiseres i forskningen. Dermed risikerer sociale indsatser at blive indlejret i platformskapitalistiske logikker, hvor relationel kontakt organiseres gennem kommercielle infrastrukturer uden for velfærdsinstitutionernes kontrol. Dette kan forstås som en bredere samfundskritisk problematik i udviklingen af digitalt socialt arbejde. Hvis relationel kontakt kommer til at afhænge af synlighed, tilgængelighed og engagement, kan sociale indsatser potentielt være medvirkende til indirekte at legitimere platformenes centrale rolle i unges sociale liv.

Endelig kan det fremstå unuanceret at forstå sociale medier som strukturer, sociale indsatser alene må tilpasse sig. Som tidligere beskrevet, rummer digitale platforme muligheder for tidlig opsporing og kontakt, som traditionelle institutionelle rammer kan have vanskeligt ved at identificere og etablere. Sociale medier synes dermed at være essentielle arenaer for kontakt, og samtidig repræsenterer strukturer, som potentielt udfordrer de værdier og praksisser, socialt arbejde traditionelt bygger på. Dermed bliver spørgsmålet måske ikke, om sociale indsatser skal anvende digitale platforme, men hvordan dette kan ske uden ukritisk at overtage platformenes logikker. I forlængelse heraf fremstår det centralt, at udviklingen af digital praksis indebærer en kritisk refleksion over de platforme, arbejdet udfolder sig i.

3. Magt og styring i nye former?

Udviklingen af socialfaglige indsatser i digitale kontekster rejser endvidere spørgsmål om, hvorvidt disse reelt skaber mere lige og uformelle relationer mellem unge og fagpersoner, eller om magt og styring blot antager nye former. På baggrund af analysen fremstår digitale fællesskaber mere åbne, uformelle og deltagelesseorienteret end traditionelle institutionelle rum. I denne sammenhæng kan det diskuteres, om socialfaglige indsatser potentielt producerer mere subtile og relationelle former for styring i digital praksis.

Det kan argumenteres, at magtforholdet mellem fagpersoner og borgere fremtræder relativt synligt i socialt arbejde under mere tydelige institutionelle rammer. Som tidligere beskrevet fremstår disse relationer ofte mere uformelle og hierarkiske i det digitale rum, hvor kommunikationsformen er af mere personlig karakter. Dette kan muligvis være med til at ophæve den mulige distance, der kan være mellem fagpersoner og unge. Samtidig kan den mere uformelle kontaktform medvirke til, at magtforholdene potentielt bliver mindre tydelige og ikke nødvendigvis mindre eksisterende. På trods af, at relationen mellem unge og fagpersoner kan virke mere ligeværdig, besidder fagpersoner fortsat definitionsmagt, moderationsmuligheder og institutionel autoritet i deres faglighed. Dette peger på mere relationelle og indirekte former for styring, hvor regulering ikke nødvendigvis udøves gennem direkte kontrol, men gennem relationelle og selvregulerende praksisser. Dette kan eksempelvis komme til udtryk gennem moderation af chats, uformel adfærdsregulering, deltagelsesnormer eller mere indirekte påvirkning gennem relationel kontakt.

Dette peger på, at styring kan have en uformel karakter, men ikke nødvendigvis er mindre til stede. Tværtimod kan styring blive mere effektiv, fordi den fremstår mindre kontrollerende. I den sammenhæng er det tænkeligt, at unge i højere grad kan internalisere normer og forventninger gennem fællesskab frem for gennem direkte sanktion. Hertil kan det diskuteres, hvorvidt digitale indsatser afspejler en bredere udvikling i nyere velfærdsstyring, hvor kontrol i stigende grad praktiseres gennem deltagelse, relationer og selvregulering (Juul et al., 2025). Ligeledes forventes sociale indsatser i dag at være mere brugerorienterede og fleksible, hvilket formentlig kan øge inklusion i indsatser rettet mod unge, men samtidig indebære at styring kan blive mere vanskelig at få øje på. Ydermere kan det diskuteres, hvor grænsen går mellem relationsarbejde og social monitorering. På den ene side kan digital tilstedeværelse bidrage til tidligere kontakt med eksempelvis unge i udsatte positioner. Omvendt kan det skabe en situation, hvor flere aspekter af unges sociale liv bliver genstand for professionel observation og intervention. Dette illustrerer, at der potentielt kan opstå en gråzone mellem overvågning og tilstedeværelse i udviklingen af socialfaglig praksis i digitale rum.

Dette lægger op til en mere grundlæggende diskussion om, hvorvidt indsatser kan risikere at udvide velfærdsinstitutioners rækkevidde ind i områder af unges hverdagsliv, som tidligere

og i højere grad har været knyttet til fritidsliv og mindre professionel indblanding. Sociale medier og digitale platforme kan dermed siges både at fungere som rum for professionel støtte og fællesskab, men samtidig i højere grad eksponere unge for deres privatliv. Dette aktualiserer samtidig nogle etiske dilemmaer i digitalt socialt arbejde. Når fagpersoner indgår i unges digitale fællesskaber gennem relationel tilstedeværelse og uformel kontakt, kan grænserne mellem støtte og deltagelse, og monitorering og myndighedsudøvelse, blive mere uklare. Dette stiller krav til løbende refleksion over professionel rolle, samtykke, synlighed og magt i digitale praksisser.

Endvidere kan det argumenteres, at dette ikke entydigt kan forstås som kontrol. Med udgangspunkt i specialets case fremgår det, at flere unge giver udtryk for, at de er positive over for POPs digitale tilstedeværelse. Ligeledes ses en stigende efterspørgsel fra forældre, som ønsker mere indblik i deres unges digitale hverdagsliv samt forståelse for, hvad disse unge kan blive eksponeret for online. I den forbindelse kan det "overvågende" aspekt indebære en meningskabende dimension, som ikke nødvendigvis udelukkende kan betragtes kritisk. Dette nuancerer diskussionen mellem relation og monitorering, idet indsatser på samme tid kan praktisere tryghedsskabende arbejde og styring. Afslutningsvis peger udviklingen på, at magt i digitalt socialt arbejde muligvis kommer til udtryk i en mere relationel og fleksibel form, som er integreret i fællesskaber og rummer en kompleks balance.

4. Perspektivering til fagområder

Med henblik på at understøtte specialets anvendelsesorienterede formål kan indsigter fra casen, samt refleksioner fra diskussionen, bidrage til et bredere perspektiv på udviklingen af socialfaglige indsatser i digitale kontekster. I den sammenhæng bliver det relevant at forholde sig til, hvordan forskellige fagområder kan udvikle praksis i relation til unges digitale hverdagsliv. Specialets relevans knytter sig dermed ikke alene til POP som konkret case, men til de bredere socialfaglige spørgsmål, som casen synliggør. POP kan i denne sammenhæng betragtes som et eksempel på, hvordan relationelt arbejde, kontaktformer og professionel praksis i stigende grad må tilpasses digitale fællesskaber og platformskulturer. Endvidere argumenteres der for, at digitale sociale indsatser ikke kan forstås som én samlet metode, der kan overføres direkte på tværs af fagområder, idet institutioner ofte repræsenterer

modstridende logikker. Betingelserne for digital tilstedeværelse afhænger i nogen grad af både målgruppe, organisatorisk forankring, formål, faglig funktion samt institutionel placering. Der er formentlig væsentlig forskel på, hvordan eksempelvis SSP-medarbejdere, kommunale rådgivningstilbud, politi samt frivillige organisationer kan og bør arbejde digitalt.

Et eksempel, hvor forskellen kunne blive særlig tydelig, kan være mellem myndighedsarbejde og frivillige tilbud. En indsats som POP repræsenterer fortsat politiet som myndighed, hvilket betyder at relationer mellem unge og POP formentlig forbliver præget af en underliggende magtposition og mulighed for sanktionering. Denne asymmetri adskiller sig fra muligvis fra frivillige organisationer, hvor relationen og praksis ofte er organiseret omkring anonymitet, frivillighed og rådgivning uden myndighedsfunktion. I denne sammenhæng kan nogle unge potentielt opleve det "lettere" at søge støtte eller dele sårbare problematikker i NGO-baserede tilbud end i indsatser, som samtidig repræsenterer kontrol, registrering eller myndighed. Omvendt kan myndighedsaktører have andre handlemuligheder, som frivillige tilbud ikke besidder. For eksempel kan SSP-medarbejdere eller politiet reagerer hurtigere ved bekymring eller mistanke om kriminalitet, krænkelser eller alvorlig mistrivsel. Hermed kan det tolkes, at der kan opstå forskellige former for relationelt digitalt arbejde, alt afhængig af fagområde.

Udviklingen peger imidlertid også på, at digitale indsatser muligvis kan få en særlig betydning for fagområder, der arbejder med unge, som kan være vanskelige at nå gennem fysiske tilbud alene. Dette gælder for eksempel unge med angst, skolevægring og/eller mistrivsel. Et eksempel, hvor digitale indsatser formentlig kan have en mere forebyggende funktion i forhold til ovenstående problematikker, kan være på skole- og uddannelsesområdet. På skoler og ungdomsuddannelser arbejdes der på nuværende tidspunkt med "digital dannelse" i elevernes hverdag – herunder trivsel, online fællesskaber og sociale medier (Red Barnet, 2025). Her synes sociale problematikker blandt børn og unge at opstå i samspillet mellem online- og offline kontekster – eksempelvis konflikter, eksklusion, og digitale krænkelser – og bliver dermed en integreret del af de sociale dynamikker i unges liv. Dette tydeliggør behovet for fagligt fokus på disse i unges institutionelle omgivelser.

Samtidig kan det diskuteres, hvorvidt en stærk digital tilstedeværelse nødvendigvis er hensigtsmæssig inden for alle institutionelle eller sociale fagområder. Dette, da der kan være væsentlige forskelle på, hvad det vil sige for eksempelvis en SSP-medarbejder, en lærer eller en frivillig rådgiver, at være synlig på sociale medier. Frivillige organisationer kan formentlig i højere grad arbejde relationsorienteret og fleksibelt, mens kommunale eller myndighedsforankrede indsatser i højere grad må forholde sig til dokumentation, rolleforståelse og organisatoriske rammer. I den forbindelse er det relevant at diskutere, i hvilke sammenhænge bestemte institutionstyper fremstår hensigtsmæssige i den digitale kontakt. Hertil optræder et dilemma i, i hvilken grad offentlige institutioner, som myndigheder og kommunale aktører, kan og bør indgå i uformelle praksisformer, idet disse traditionelt forbindes med autoritet, professionalisme og en vis institutionel distance. Dermed kan en uformel relationsorienteret praksis skabe uklare forventninger til relationen mellem fagpersoner og borgere i myndighedsforankrede indsatser. Dette rejser spørgsmål om, hvorvidt myndighedsaktører kan arbejde relationelt og tilgængeligt i digitale fællesskaber, uden at deres professionelle rolle samtidig bliver uklar og måske fremstår "for" relaterbar.

Omvendt kan andre typer af socialfaglige indsatser muligvis lettere arbejde med mere uformelle og spejlende kontaktformer, uden samtidig at utydeliggøre den professionelle rolle. Et eksempel på dette kan være, at ungerådgiveres primære funktion er at imødekomme unge med en anerkendende tilgang, hvor udgangspunktet er de problematikker, som de unge selv bringer op – uanset alvorsgrad. Myndighedsforankrede indsatser er derimod samtidig knyttet til kontrol og sikkerhed. Det er derfor tænkeligt, at institutionelle positioner også kommer til udtryk i kommunikationen og har betydning for, hvordan unge oplever kontakt. Dette synes særligt relevant i arbejdet med unge i sårbare positioner og peger på et institutionelt ansvar i digital kontakt, hvor offentlige aktørers digitale tilstedeværelse må organiseres på måder, hvor relationel tilgængelighed ikke praktiseres på bekostning af professionelle rammer.

Ud fra ovenstående tyder udviklingen samlet på, at socialt arbejde i en digital kontekst ikke kan forstås som én universel indsatsform. Tværtimod synes digitale praksisser at må udvikles afhængigt af fagområde, målgruppe og organisatorisk funktion. Indsigter fra specialets case kan derfor ikke direkte overføres til andre socialfaglige sammenhænge, men derimod bidrage

til at synliggøre nogle bredere tendenser, som fagområder på hver deres måde må navigere i.

Specialets diskussion peger samlet på, at udviklingen af digitale socialfaglige indsatser rummer et grundlæggende dobbeltpotentiale. Digitale platforme kan skabe nye muligheder for tidlig kontakt, deltagelse og relationsarbejde i digitale fællesskaber. Samtidig indebærer udviklingen nye dilemmaer relateret til platformslogikker, grænser mellem støtte og monitorering, professionel rolleforståelse samt risikoen for, at socialfaglige indsatser tilpasses kommercielle infrastrukturer og accelererede kommunikationsformer. Diskussionen tyder dermed på, at digitalisering ikke alene kan forandre metoder i socialt arbejde, men potentielt selve betingelserne for, hvordan relationer, fællesskaber, tilstedeværelse og professionel praksis organiseres i en digital samtid.

Konklusion

Dette speciale har undersøgt, hvordan erfaringer fra Politiets Online Patrulje kan bidrage til udviklingen af socialfaglige indsatser i unges digitale hverdagsliv. Undersøgelsen viser, at digitale platforme ikke længere kan forstås som et supplement til unges sociale liv, men som centrale sociale praksisrum, hvor relationer, identitet, fællesskaber og støtte i stigende grad udfolder sig. På den baggrund peger specialet på, at socialt arbejde i højere grad må udvikles med udgangspunkt i de digitale vilkår, som præger unges hverdagsliv.

Specialets centrale fund er, at POPs praksis illustrerer, hvordan digital tilstedeværelse kan skabe nye muligheder for kontakt, relationsarbejde og tidlig forebyggelse. Ved at være til stede på platforme som Twitch og andre sociale medier, søger POP at reducere traditionelle barrierer for kontakt mellem unge og professionelle aktører. Kontakten etableres i rum, som unge allerede anvender og føler sig hjemme i, hvilket skaber en lavere tærskel for deltagelse, spørgsmål og henvendelser. Undersøgelsen viser derudover, at tilgængelighed i digitale indsatser ikke alene handler om teknisk adgang, men om kulturel og kommunikativ tilstedeværelse i de miljøer, hvor unge orienterer sig.

Analysens tydeliggør, at relationelt arbejde i digitale kontekster forudsætter andre former for professionel positionering end i traditionelle institutionelle rammer. POPs praksis er kendetegnet ved en uformel, dialogisk og situationsbestemt kommunikationsform, hvor humor, smalltalk og hverdagsinteraktion får betydning for etableringen af tillid og genkendelighed. Dette understøtter specialets relationelle perspektiv inspireret af Hilary Cottam, idet relationer ikke blot fungerer som et redskab til intervention, men som en grundlæggende forudsætning for kontakt og deltagelse. Specialet peger dermed på, at socialfaglige indsatser i digitale rum i højere grad kan udvikles omkring relationer, nærvær og kontinuerlig tilstedeværelse frem for formaliserede samtaleforløb og institutionsbaserede møder.

Undersøgelsen viser dog også, at digitale indsatser rummer væsentlige dilemmaer. Digitale platforme er præget af accelererede kommunikationsformer, flygtige relationer og uklare grænser mellem offentlige og private rum. Dette skaber udfordringer for professionelle

aktører, der må balancere mellem tilgængelighed og professionel distance, samt mellem relationel nærhed og institutionel autoritet. POP illustrerer, hvordan myndighedsaktører kan opnå synlighed og kontakt gennem en mere uformel praksis, men analysen viser samtidig, at denne position kan skabe uklarhed omkring rolle, ansvar og forventninger. Specialet peger derfor på, at digitalt socialt arbejde ikke ukritisk kan overtage sociale mediers kommunikationsformer, men må udvikles med en vedvarende opmærksomhed på etik, grænsedragninger og professionel rolleforståelse.

I forlængelse heraf viser specialet, at digitale platforme ikke blot fungerer som neutrale kommunikationskanaler, men som infrastrukturer med egne logikker, normer og magtforhold. Platformenes strukturer former både deltagelse og relationer. Med inspiration fra Hartmut Rosa og Zygmunt Bauman fremhæver analysen, hvordan unges digitale hverdagsliv er præget af acceleration, konstant tilgængelighed og fleksible fællesskaber, hvor relationer hurtigt etableres og opløses. POP kan i denne sammenhæng forstås som et institutionelt eksempel på en indsats som navigerer indenfor disse samfundsmæssige vilkår. Specialet argumenterer derfor for, at udviklingen af socialfaglig praksis ikke alene handler om at digitalisere eksisterende metoder, men om at forholde sig til de grundlæggende forandringer i unges sociale liv og fællesskabsformer.

Specialets analyse af digitale rum med inspiration fra Joshua Meyrowitz viser desuden, at relationen mellem unge og professionelle i stigende grad udfolder sig i gråzoner. På platforme som Twitch bliver relationer både personlige og offentlige på samme tid. Dette skaber nye muligheder for deltagelse og kontakt, men udfordrer samtidig traditionelle forestillinger om professionel autoritet, distance og institutionsforankring. Specialet viser dermed, at digitale indsatser ikke alene ændrer, hvor socialt arbejde kan finde sted, men også hvordan relationer, roller og professionel praksis forstås.

På baggrund af undersøgelsen konkluderes det, at erfaringer fra POP kan bidrage til udviklingen af fremtidige socialfaglige indsatser i digitale kontekster. Casen synliggør særligt betydningen af opsøgende tilstedeværelse, platformsspecifik kommunikation, relationel fleksibilitet og lavtærskel kontaktformer. Samtidig tydeliggør casen, at udviklingen af digitale indsatser kræver kritisk refleksion over institutionel magt, platformenes kommercielle

logikker og de professionelle dilemmaer, som opstår i mødet mellem myndighed, relation og digital kultur.

Metodisk har det kvalitative casestudie muliggjort en praksisnær forståelse af en digital myndighedsindsats i dens konkrete kontekst, og illustrerer et eksempel på, hvordan relationelle og opsøgende praksisser transformeres i digitale sammenhænge. Specialets fund må dog forstås som kontekstbundne og analytisk fortolkede, idet undersøgelsen baserer sig på én case og desuden ikke inddrager et decideret ungeperspektiv. Undersøgelsen bidrager derfor primært med en analytisk og praksisnær viden frem for statistisk generaliserbare konklusioner. Kombinationen af semistruktureret interview og netnografiske observationer har gjort det muligt at undersøge både aktørrefleksioner og de konkrete interaktioner, som udfolder sig i praksis. Gennem den tematiske analyse blev det muligt at identificere mønstre på tværs af interview, netnografiske observationer og medieindhold, hvilket bidrog til en nuanceret forståelse af digital praksis som både relationel, strukturel og platformsbetinget.

Teoretisk har kombinationen af Cottam, Rosa, Bauman og Meyrowitz gjort det muligt at forstå relationelle praksisser, digitale rum og de bredere samfundsmæssige betingelser, som former digitale kontekster. Perspektiverne har samlet understøttet specialets argument om, at digitalt socialt arbejde må forstås som indlejret i både relationelle, teknologiske og strukturelle forhold. Dermed bliver udviklingen af socialfaglige indsatser ikke alene et spørgsmål om metodeudvikling, men også et spørgsmål om, hvordan velfærdsprofessioner positionerer sig i et samfund, hvor sociale relationer i stigende grad organiseres digitalt.

Endelig tydeliggør specialets diskussion, at udviklingen af digitale socialfaglige indsatser indebærer en grundlæggende spænding mellem ønsket om relationel tilgængelighed og behovet for professionel afgrænsning og institutionel legitimitet. Specialet peger på behovet for, at indsatser i højere grad må udvikle digitale kompetencer, platformsspecifik viden og reflektive praksisformer, der kan imødekomme unge i deres digitale hverdagsliv uden ukritisk at reproducere de logikker, som også kan bidrage til mistrivsel, overvågning og socialt pres. Afslutningsvis lægger specialet op til, at fremtidig forskning rettes mod unges digitale omgivelser og egne erfaringer med digitale indsatser, forskelle mellem platforme og målgrupper, samt langsigtede konsekvenser af øget institutionel tilstedeværelse i digitale

fællesskaber. Specialet bidrager dermed til en bredere socialfaglig diskussion om, hvordan relationer, støtte og velfærdspraksis kan udvikles i en samtid, hvor det digitale og sociale ikke længere kan adskilles.

Litteraturliste

Andersen, S. A. (2010). 5. Kritisk teori. I *Anvendt teori* (s. 157-204).

Socialrådgiveruddannelsen i Århus, VIA University College.

Bauman, Z. (2000). 1. Emancipation. I *Liquid modernity* (s. 16-53). Wiley.

Bauman, Z. (2000). 2. Individuality. I *Liquid modernity* (s. 53-91). Wiley.

Bauman, Z. (2000). 3. Time/Space. I *Liquid modernity* (s. 91-130). Wiley.

Bengtsson, T. T., Mølholt, A.-K., & Luckow, S. T. (2022). *Efterværn og støtte set fra de unges perspektiv*. VIVE. <https://www.vive.dk/media/pure/17910/7014788>

Børns Vilkår. (2020, 16. maj). Ny rapport om børn og sociale medier: At være på mobilen er den foretrukne hverdagsaktivitet blandt børn i 7. klasse. <https://bornsvilkar.dk/nyheder/ny-rapport-om-boern-og-sociale-medier-at-vaere-paa-mobilen-er-den-foretrukne-hverdagsaktivitet-blandt-boern-i-7-klasse/>

Bransholm Pedersen, K., & Juul, S. (2012). 1. Hvorfor videnskabsteori? I K. Bransholm Pedersen & S. Juul (Red.), *Samfundsvidenskabernes videnskabsteori: En indføring* (s. 9-22). Hans Reitzel.

Bransholm Pedersen, K., & Juul, S. (2012). 11. Videnskabsteoretiske retninger og projektarbejdet. I K. Bransholm Pedersen & S. Juul (Red.), *Samfundsvidenskabernes videnskabsteori: En indføring* (s. 399-429). Hans Reitzel.

Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. I H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Red.), *APA handbook of research methods in psychology* (Vol. 2, s. 57-71). American Psychological Association.

<https://www.researchgate.net/publication/269930410> Thematic analysis

Bryman, A. (2016). 18: Sampling in qualitative research. I *Social Research Methods* (5. udg., s. 407-420). Oxford University Press.

Cheng, Q., Panayiotou, M., Finserås, T. R., Olesen Andersen, A. I., & Humphrey, N. (2025, 5. december). *How do social media use, gaming frequency, and internalizing symptoms predict each other over time in early-to-middle adolescence?* *Journal of Public Health*, 48(1), 59-69.
doi.org/10.1093/pubmed/fdaf150

Christensen, M. L. (1994, 1. april). Hermeneutik - fortolkning og forståelse. *Biblioteksarbejde*, 25-40. <https://tidsskrift.dk/bibarb/article/view/104747>

Cottam, H. (2018). *Radikal hjælp: Hvordan vi genopbygger indbyrdes relationer og revolutionerer velfærdsstaten* (1. udg.). Mindspace.

Digitaliseringsministeriet. (2025, 7. november). Danmark går forrest – politisk aftale sætter en ny standard for digital beskyttelse af børn og unge.
<https://www.digmin.dk/digitalisering/nyheder/nyhedsarkiv/2025/nov/ny-politisk-aftale>

Flyvbjerg, B. (2015). 24. Fem misforståelser om casestudiet. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (2. udg., s. 497-520). Hans Reitzel.

Frederiksen, M. (2018). Kapitel 3: Design. I M. Monrad & S. P. Olesen (Red.), *Forskningsmetode i socialt arbejde* (s. 83-107). Hans Reitzel.

Fynbo, L., Rayce, S. B., Hoffmann, S. H., Thøstesen, A., Linander, C. S., Dam, A., & Tønnesen, S. (2023, 8. februar). *Digitale medier kan styrke fællesskaber, men kan også være stressende*. VIVE. Hentet 27. april 2026 fra <https://www.vive.dk/da/udgivelser/digitalt-mediebrugs-betydning-for-sociale-relationer-faellesskaber-og-stress-blandt-unge-rv7dnkv/>

Haidt, J. (2024). *The anxious generation: How the Great Rewiring of Childhood Is Causing an Epidemic of Mental Illness*. Penguin.

Hansen, O. B. (2026, 25. marts). Meta og Google taber sag om afhængighed af sociale medier: 'Det er en sag, som har været en slags prøvesag for mange andre'. DR.

<https://www.dr.dk/nyheder/udland/meta-og-google-taber-sag-om-afhaengighed-af-sociale-medier-det-er-en-sag-som-har-vaeret-en-slags>

Henze-Pedersen, S., Mikuta, M. I., & Tønnesen, S. G. (2023). *Digital kommunikation med børn og unge i udsatte positioner*. VIVE.

<https://www.vive.dk/media/pure/yze6de2x/24435532>

Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction.

Psychiatry, 19, 215-229. <https://www.tandfonline-com.zorac.aub.aau.dk/doi/citedby/10.1080/00332747.1956.11023049?scroll=top&needAccess=true>

Justitsministeriet. (u.å.). *Politi*. Hentet 27. maj 2026 fra

<https://www.justitsministeriet.dk/ministeriet/justitsvaesenet/politi-2/>

Justitsministeriet. (2023, 3. april). *Politiets Online Patrulje kunne fejre 1-års fødselsdag den 1. april 2023*. <https://www.justitsministeriet.dk/pressemeddelelse/politiets-online-patrulje-kunne-fejre-1-aars-foedselsdag-den-1-april-2023/>

Juul, S. R., Larsen, J. E., & Ringø, P. (2025). *Ungdomsliv i en præstations- og selvrealiseringskultur: Trivsel og mistrivsel blandt unge* (1. udg.). Hans Reitzels Forlag.

Kozinets, R. V. (2020). Ethics: Procedures and flowcharts, updates and rules. I *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3. udg., s. 161-188). SAGE Publications.

Kozinets, R. V. (2020). Introducing: Netnography, qualitative social media research methods, and this book. I *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3. udg., s. 1-32). SAGE Publications.

Kristensen, C. J., & Hussain, M. A. (2019). Kapitel 1. Samfundsvidenskabelige metoder, hvad er det? I C. Juul Kristensen & M. A. Hussain (Red.), *Metoder i samfundsvidenskaberne* (s. 15-26). Samfundslitteratur.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). 15. Den sociale konstruktion af validitet. I *Interview: Introduktion til et håndværk* (2. udg., s. 267-292). Hans Reitzel.

LOOKSMAXXING Slang Meaning. (2026, 1. april). Merriam-Webster. Hentet 13. maj 2026 fra <https://www.merriam-webster.com/slang/looksmaxxing>

Meyrowitz, J. (1985). 1. Introduction: Behavior in Its Place. I *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior* (s. 1-13). Oxford University Press.

Meyrowitz, J. (1985). 5. The Merging of Public Spheres. I *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior* (s. 73-93). Oxford University Press.

Meyrowitz, J. (1985). 6. The Blurring of Public and Private Behaviors. I *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior* (s. 93-115). Oxford University Press.

Meyrowitz, J. (1985). 7. The Separation of Social Place from Physical Place. I *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior* (s. 115-127). Oxford University Press.

Montgomery, B. (2024, 27. april). *The Anxious Generation wants to save teens. But the bestseller's anti-tech logic is skewed*. *The Guardian*. Hentet 27. maj 2026 fra <https://www.theguardian.com/books/2024/apr/27/anxious-generation-jonathan-haidt>

Olesen, S. P., & Monrad, M. (2018). Indledning. I M. Monrad & S. P. Olesen (Red.), *Forskningsmetode i socialt arbejde* (1. udg., s. 9-32). Hans Reitzel.

Politiet. (u.å.). *Politiets Online Patrulje*. Hentet 26. april 2026 fra <https://politi.dk/om-politiet/virksomheden/politiets-online-patrulje>

Politiets Online Patrulje. (u.å.). *Facebook*.

https://www.facebook.com/onlinepatrulje/?locale=da_DK

Politiets Online Patrulje. (u.å.). *Instagram*. <https://www.instagram.com/onlinepatrulje/>

Politiets Online Patrulje. (u.å.). *TikTok*. <https://www.tiktok.com/@onlinepatrulje>

Politiets Online Patrulje. (u.å.). *Twitch*. <https://www.twitch.tv/politietsonlinepatrulje>

Politiets Online Patrulje. (u.å.). *YouTube*.

<https://www.youtube.com/channel/UCdKR50nkw4cmeWjyaZBYeWQ>

Poulsen, B. (2019). Kapitel 6. Semistrukturerede interviews. I C. Juul Kristensen & M. A. Hussain (Red.), *Metoder i samfundsvidenskaberne* (s. 97-115). Samfundslitteratur.

Red Barnet. (2025, 25. marts). *Ny stor indsats skal styrke børns digitale dannelse i skole, fritid og hjem*. <https://redbarnet.dk/nyheder/ny-stor-indsats-skal-styrke-borns-digitale-dannelse-i-skole-fritid-og-hjem/>

Redmond, J., Small, R., & Hughes, M. (2025, 18. august). *From Looksmaxxing to Mass Shootings: Radicalisation and Online Misogyny*.

<https://cetas.turing.ac.uk/publications/looksmaxxing-mass-shootings-radicalisation-and-online-misogyny>

Ritzau. (2026, 22. april). Roblox og Minecraft skal redegøre for beskyttelse af børn og unge.

TV2 Nyheder. <https://nyheder.tv2.dk/business/2026-04-22-roblox-og-minecraft-skal-redegore-for-beskyttelse-af-boern-og-unge>

Rosa, H. (2014). *Fremmedgørelse og acceleration* (1. udg.). Hans Reitzels Forlag.

Rosa, H. (2018, 9. juli). The Idea of Resonance as a Sociological Concept. *Global Dialogue: Magazine of the International Sociological Association*. <https://globaldialogue.isa-sociology.org/articles/the-idea-of-resonance-as-a-sociological-concept>

Santini, Z. I., Thygesen, L. C., Andersen, S., Tolstrup, J. S., Koyanagi, A., Nielsen, L., Meilstrup, C., Koushede, V., & Ekholm, O. (2024, 27. maj). Social Media Addiction Predicts Compromised Mental Health as well as Perceived and Objective Social Isolation in Denmark: A Longitudinal Analysis of a Nationwide Survey Linked to Register Data. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 23, 3136-3153.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-024-01283-3#citeas>

Serpa, S., & Ferreira, C. M. (2019, 4. september). Micro, Meso and Macro Levels of Social Analysis. *International Journal of Social Science Studies*, 7(3), 120-124.
https://www.researchgate.net/publication/332566362_Micro_Meso_and_Macro_Levels_of_Social_Analysis/link/5cbe1b7c92851c8d22fe9b55/download

Sundhedsstyrelsen. (2023, 8. februar). *Sociale medier påvirker unges sociale liv og trivsel på godt og ondt*. Hentet 20. april 2026 fra <https://www.sst.dk/nyheder/2023/sociale-medier-paavirker-unges-sociale-liv-og-trivsel-paa-godt-og-ondt>

Stevnsborg, H., & Vinther, M. (2023). *Politiets Online Patrulje - og om de retlige rammer for digitalt politiarbejde*. <https://researchprofiles.ku.dk/da/publications/politiets-online-patrulje-og-om-de-retlige-rammer-for-digitalt-po/>

Stockmann, C. (2026, 18. april). *Fænomenet looksmaxxing er alle steder for tiden*. *Politiken*. Hentet 5. maj 2026 fra <https://politiken.dk/kultur/art10807409/F%C3%A6nomenet-looksmaxxing-er-alle-steder-for-tiden>

Sundhedsstyrelsen. (2022). *Bedre mental sundhed og en styrket indsats til mennesker med psykiske lidelser: Fagligt oplæg til en 10-årsplan*.
<https://www.sst.dk/udgivelser/2022/fagligt-oplaeg-til-en-10-aarsplan>

Theodoridis, K. (2024, 20. april). Digital Identities: Social Media, Youth and Sense of Belonging. *Social Cohesion and Development*, 16(2), 153-164.

<https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/SCAD/article/view/32203>

Twitch. (u.å.). About. <https://www.twitch.tv/p/da-dk/about/>

Zeng, X. (2025, 2. oktober). *The Impact of Social Media on Adolescents' Mental Health*. *Current Health Research*, 85(9).

https://www.researchgate.net/publication/396838412_The_Impact_of_Social_Media_on_Adolescents'_Mental_Health