



Evaluering af Gaming Grupper

2019-2020

&#
ANALYSE & TAL
DECEMBER 2020

Udarbejdet af:

Analyse & Tal F.M.B.A
Hejrevej 34A
2400 København NV
www.ogtal.dk

For mere information kontakt:

Malte Moll Wingender
Tlf. 40543264
Malte@ogtal.dk

Databehandling, analyse & tekst:
Malte Moll Wingender og Pia Bang Jensen

Rapporten kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden.

Indhold

| | |
|---|-----------|
| Introduktion..... | 4 |
| Om projektet..... | 4 |
| Formålet med evalueringen | 4 |
| Hovedkonklusioner..... | 5 |
| Anbefalinger | 7 |
| Metode og data..... | 8 |
| | |
| Målgruppen | 10 |
| | |
| Organisering og rekruttering | 13 |
| | |
| Den pædagogiske metode | 17 |
| | |
| Virkninger | 24 |
| | |
| Bilag A: Surveyresultater | 29 |
| | |
| Bilag B: Forandringsteori | 31 |

Introduktion

Om projektet

Projektet Gaming Grupper bygger på en grundantagelse om, at computerspil kan anvendes som udgangspunkt for positive fællesskaber, hvor unge kan være trygge, opbygge relationer, sociale færdigheder og først og fremmest selvværd.

Grupperne består som udgangspunkt af 5-8 unge i alderen 13-18 år, som alle kæmper med sociale og personlige problemer, der medfører, at de tilbringer en stor del af deres tid med at spille computer derhjemme. Derudover er der to voksne: en pædagog og en *gamer* – kaldet 'nørd' i projektets termer. De mødes en eftermiddag om ugen og spiller computer sammen. Undervejs spiser de, taler sammen eller laver andre aktiviteter.

Konceptet blev udformet i 2015 i Aarhus, og er siden 2018 blevet implementeret eller forsøgt implementeret i en håndfuld andre kommuner. Evalueringer af de tidligere faser peger på, at Gaming Grupperne bidrager til trivsel og udvikling hos målgruppen, og at flere kommuner har haft succes med at trække på de gode erfaringer fra Aarhus kommune, hvor Gaming Gruppen er forankret i kommunen, der har kendskab til målgruppen og de unges behov.

Om Gaming Gruppen (fra CfDP's hjemmeside)

"Gaming Gruppen er et pædagogisk projekt, hvor udfordrede unge får lov til at udfolde deres evner inden for computerspil og deres viden om nørdkultur i et pædagogisk frirum. De er mellem 13 og 18 år og kæmper med problemer som ADHD, skolevægning og generel dårlig social trivsel. Fælles for dem alle er, at computerspil fylder så meget, at det er blevet problematisk for dem.

Men i stedet for at fordømme spillene, bruger vi dem aktivt som værktøj. De unge kommer hver uge ind og spiller med hinanden og kompetente voksne, der guider og sørger for, at spillene bliver brugt socialt. På den måde opnår unge sociale færdigheder, og inden for de første par måneder af forløbet beskriver både de og deres forældre en markant stigning i trivsel."

Kilde: <https://cfdp.dk/tema/gaming/>

Denne periode af projektet har løbet fra primo 2019 til ultimo 2020 og er støttet af Sundheds- og Ældreministeriet. I perioden har fire kommuner ud over Aarhus arbejdet med at etablere og forankre Gaming Gruppen. Det gælder Aalborg, Odder, Middelfart og Høje-Taastrup. Viborg var med indledningsvist, men hoppede fra igen. I Aalborg, Middelfart og Høje-Taastrup har konceptet været implementeret eller forsøgt implementeret før denne projektperiode, mens konceptet er nyt i Odder. Evalueringen er udført af analysehuset Analyse & Tal i november 2020.

Formålet med evalueringen

Ifølge projektbeskrivelsen (CfDP 2019), har evalueringen til formål at:

- Vurdere hvilke effekter, der opstår på baggrund af projektet. Der lægges vægt på at give kontekstbestemte forklaringer af, hvad der virker for hvem, under hvilke omstændigheder, således at evalueringen ikke kun giver forklaringer på, hvorvidt der er etableret de ønskede effekter, men også hvordan og for hvem.
- Bidrage med viden til udvikling af projektet. Evalueringen tilknyttedes i hele projektperioden, og det vægtes højt, at der herigennem etableres viden, der kan bringes direkte i spil i projektet. Dermed bliver evalueringen et aktivt element i at understøtte og dokumentere, at projektet opnår de opstillede målsætninger.

Selve målet for evalueringen er desuden løbende blevet drøftet og vurderet i fællesskab med Center for Digital Pædagogik. Herunder er det vurderet, at der lægges særligt vægt på:

- Tovholdere og pædagogers kvalitative oplevelser af projektets betydning for de unge
- Organiseringen af projektet i de fem projektkommuner og hvad det har af betydning for projektets succes
- Anbefalinger til det videre arbejde med at forbedre og forankre projektet i flere danske kommuner.

Projektets forandringsteori

Projektbeskrivelsen til denne periode af implementeringsfasen er ikke bygget op omkring en egentlig forandringsteori, og der ligger ikke konkrete mål og succeskriterier til grund for evalueringen. Projektet er en videreudvikling af et pilotprojekt og den første implementeringsfase i 2018-2019, hvorunder der blev udviklet en forandringsteori¹. Evalueringen tager afsæt i de centrale elementer fra denne forandringsteori. Det gælder i grove træk de pædagogiske grundtanker om at skabe et trygt og imødekommende fællesskab for sårbare unge, og det gælder de forventede virkninger i form af styrket selvværd og sociale færdigheder. Forandringsteorien fra de tidligere projektfaser forholder sig dog forholdsvist isoleret til organiseringen og aktiviteterne i Aarhus, hvorfor den ikke gennemgås systematisk her i rapporten.

Derimod har CfDP revideret forandringsteorien ved udgangen af denne projektperiode, som den er mere tidssvarende set i lyset af nærværende evaluering, og så den i højere grad kan ligge til grund for fremtidige målsætninger og evalueringer. Den reviderede version ses i Bilag B.

Hovedkonklusioner

Gaming Grupperne har et unikt potentiale for at løfte en gruppe af unge, som andre støtteindsatser har svært ved at nå ud til. Målgruppen behøver ikke defineres snævert til de mest socialt isolerede, men for netop denne gruppe har Gaming Gruppen en særlig værdi. For nogle i denne gruppe er gaming deres eneste hjemmebane, og gaming i en social ramme er derfor en oplagt mulighed for at give disse unge en personlig succesoplevelse og en positiv fællesskabsfølelse.

Det trygge rum danner rammer for øget trivsel og udvikling af positive relationer. De unges oplevelser med at komme ind i et rum, hvor de bliver anerkendt og indgår i et interessefællesskab medvirker til, at de unge udvikler venskaber med andre unge og får en god relation til de voksne i gruppen. Det bidrager også til, at nogle åbner sig mere op over for andre voksne, herunder deres eventuelle kontaktperson, og nogle med skolevægning vender tilbage til skolen.

Gamingen opfattes og fungerer både som en sund hobby og som et værktøj til at udvikle sociale færdigheder. På linje med andre sportsgrene giver gamingen de unge noget, de kan blive gode til, og som de kan dyrke sammen. Som en del af at blive dygtige til spillene, der typisk er holdspil, må de lære at begå sig sammen med andre, herunder lægge fælles strategi, hjælpe hinanden, samarbejde og – ikke mindst –

¹ "3. evalueringsnedslag: Gaming Gruppe - Et samarbejde mellem CfDP og Aarhus Kommune" (2019), af Christian Gjærnø Astrup, Ineva Aps

vinde og tabe sammen. Gaming Grupperne bidrager til at aftabuisere gaming og gøre de unge stolte af det, de kan. Der er dog ikke tegn på, at Gaming Grupperne formår at overbevise de mere skeptiske forældre om, at gaming kan være en sund hobby. Det ville sandsynligvis kræve en tættere kontakt til – og samarbejde med – forældrene end den nuværende.

Organiseringen af Gaming Grupperne har en væsentlig betydning for rekrutteringen af unge. I de kommuner, hvor tovholderen har det ene eller begge ben plantet i en kommunal afdeling for børn og unge, bliver de selv eller deres kollegaer i kommunen automatisk opmærksomme på de unge, der er i målgruppen for Gaming Grupperne. Det gør, at rekrutteringen sker organisk, uden at der skal foretages ekstra indsats for at promovere projektet. I Aalborg, hvor tovholderen ikke er tilknyttet kommunen, er det langt sværere at besætte holdet med deltagere. Her er projektet organiseret omkring en fritidsklub, hvorfor det er sværere at nå ud til en målgruppe, der netop ikke magter de almindelige fritidstilbud. Derudover er der en problematik i forhold til organisering af de pædagogiske ressourcer omkring projektet, som kan være ekstra krævende for en almindelig fritidsklub.

Forankring i heltidsundervisningen kan være et alternativ til en forankring i en kommunal afdeling. Det tyder opstarten i Odder på, hvor Gaming Gruppen er et valgfag på skoleskemaet for de unge, der er visiteret til heltidsundervisningen, og som i vidt omfang overlapper med målgruppen for Gaming Gruppen. Rammerne for projektet afviger en smule fra de øvrige grupper, da Gaming Gruppen er en aktivitet blandt flere, som deltagerne har sammen med de to voksne, der er lærere på skoletilbuddet i Odder. Hvorvidt det alligevel kan løfte de unges trivsel og sociale færdigheder er lidt tidligt at sige. Foreløbigt er projektteamet tilfredse, og de gode oplevelser med Gaming Gruppen har en positiv afsmittende effekt på de øvrige skoleaktiviteter.

Projektkommunerne har kun i begrænset omfang samarbejdet med deltageres forældre. Det kan der være flere forklaringer. Overordnet set peger interviewmaterialet på, at forældresamarbejdet har haft en lavere prioritet end de øvrige elementer i projektet, og sammenlagt med corona-situationen har det bidraget til, at der ikke er etableret tæt kontakt med forældrene. Derudover skal det nævnes, at forældregruppen er svær at mobilisere til eksempelvis et oplæg om gaming og Gaming Grupperne.

Evalueringen peger på, at Gaming Grupperne bidrager til positiv udvikling for de unge. Der er ikke foretaget en egentlig effektmåling, hvilket ville kræve et væsentligt mere omfattende evalueringsdesign. Til gengæld viser det relativt omfattende interviewmateriale, at konceptet bidrager til en positiv udvikling for deltagere i Gaming Grupperne – både på kort sigt og på længere sigt.

På kort sigt er de virkninger, der særligt er fremhævet i interviewene,

- Succesoplevelser med at indgå i et fællesskab af ligesindede
- Oplevelse af at få anerkendelse fra voksne
- Relationer til andre deltagere – inden for og uden for Gaming Gruppe-regi.
- Oplevelser af at blive dygtigere til noget (gaming)
- Noget at se frem til på ugen

På længere sigt er der særligt tale om

- Motivation til at vende tilbage til et almindeligt eller specialiseret skoletilbud
- Motivation til at deltage i almindelige fritidstilbud – ikke mindst esport i fritidsklubber
- Højere selvværd
- Styrkede sociale færdigheder

- Begrænsning af problematisk spiladfærd, herunder usundt forbrug af gaming samt handel og spil om penge i gaming-regi.²

Derudover har der været en række forventede virkninger, som vi kun kan gisne om, og som kræver en nærmere undersøgelse blandt deltagerne og deres forældre for at kunne beskrives nærmere. Det gælder:

- Konfliktniveauet i hjemmet, som antages at blive reduceret med et mere almindeligt forbrug af computerspil blandt de unge, og en større forståelse af gaming blandt forældrene. Og heraf:
- Bedre relationer til sin familie

Samlet set oplever forældrene, der har svaret på spørgeskemaet, en positiv udvikling hos deres børn – eller status quo – og besvarelsene er særligt positive på de overordnede spørgsmål til trivsel og selvværd.

Forældrene svarer i store træk meget positivt på spørgsmålene om deres børns udvikling, men nogle oplever ingen ændring, og enkelte en direkte negativ udvikling på forskellige områder. Sidstnævnte tilskrives dog andre faktorer end Gaming Gruppen, ligesom også andre faktorer har indflydelse på en del af dem, der oplever bedre trivsel hos deres barn. Det skal også tages med, at en tredjedel af de relativt få besvarelser er forældre til unge, som kun har været i Gaming Gruppen i 0-3 måneder, alle på nær én er fra Aarhus.

Anbefalinger

På baggrund af konklusionerne har vi følgende anbefalinger til den fortsatte implementering af konceptet. Anbefalingerne er både rettet til CfDP, nuværende projektkommuner og fremtidige projektkommuner.

- **Hold fast i status quo.** Gaming Grupperne glimrer især ved at kunne nå ud til en gruppe, der er svær at nå ud til gennem andre kommunale støttetilbud. Derfor er der et potentiale i at holde fast i det pædagogiske udgangspunkt, hvor anerkendelse, et trygt rum og en kendt og sjov aktivitet er kernen, og målsætningerne er små skridt imod bedre selvværd og sociale færdigheder. Det er grundlaget for, at de meget sårbare unge kan komme ud af deres situation. Man bør således være påpasselig med at lægge skolefaglige mål ned over spillene i Gaming Gruppen, eller at strække målgruppen for langt ind over målgruppen for de almindelige fritidstilbud. Konceptet bør fortsætte sit fokus på at være et lyspunkt på ugen for en meget udsat gruppe unge – og så kan eventuelle overbygninger for mere velfungerende unge med fordel få sin egen gruppe eller sit eget koncept, sådan som det er gjort i Aarhus.
- **Udnyt de gode og dårlige erfaringer med organiseringen.** De foreløbige erfaringer fra de nuværende projektkommuner viser, at Gaming Gruppen kan organiseres på forskellig vis og forankres forskellige steder. Det giver dog en vigtig rekrutteringsmæssig fordel, at tovholderen er placeret i en kommunal afdeling, der beskæftiger sig med udsatte børn og unge. Denne organiseringsmodel bør som udgangspunkt anbefales til andre interesserede kommuner. Ungdomsskolen i Odder viser dog, at der kan være potentiale i at integrere projektet med

² Det skal dog nævnes, at pædagogerne i grupperne ikke oplever, at et usundt omfang af gaming ikke er den egentlige udfordring blandt de unge, men snarere symptomer på deres udfordringer, og at pengespil og betting ikke er udbredt blandt målgruppen.

heltidsundervisningen. Det vil blive interessant at følge Gaming Gruppen i Odder, og hvor stærkt projektet forankres i denne form.

Der har i mindre grad været succes med at forankre projektet i Aalborg, hvor det er organiseret omkring en fritidsklub. Det er særligt rekrutteringen af den relevante målgruppe og organiseringen af pædagogiske ressourcer, der har voldt problemer og medført, at gruppen ikke har været oppe at køre siden corona-nedlukningen i foråret 2020.

- **Stil større krav til projektkommunerne.** Gaming Gruppernes succes med at nå ud til målgruppen afhænger af et kendskab til tilbuddet blandt de relevante kommunale aktører og en vilje til at prioritere det. Derfor bør relevante ledere i kommunen inddrages, og kommunen bør forpligte sig på at sikre et passende niveau af ressourcer og faciliteter samt en udbredelse af kendskabet blandt relevante socialrådgivere på børne- og ungeområdet.
- **Skab nogle klare retningslinjer og strukturer for samarbejdet med forældrene.** Hvis forældresamarbejdet skal være central del af Gaming Gruppe-konceptet, så kunne der med fordel ligge nogle mere tydelige retningslinjer for, hvordan og hvornår forældrene skal kontaktes, hvem der skal stå for kontakten, og hvad der forventes af forældrene, for at projektet skal lykkes.
- **Overvej af etablere nogle fastere rammer for samarbejdet mellem CfDP og projektkommunerne, og at give CfDP en mere proaktiv rolle i projektet.** Når ad hoc-strategien med et klippekort til rådgivning hos CfDP ikke har været udnyttet til fulde, kunne man med fordel se på, om der i højere grad kan lægges en fast og udvidet mødestruktur for netværksmøder og sparringsmøder. I forlængelse af det, kan det overvejes, om CfDP kan have en endnu mere aktiv rolle i nystartede Gaming Grupper. Det kan både være i form af gaming-faglig og pædagogisk ekspertise og gennem udarbejdelse af et digitalt katalog over nye velegnede spil til grupperne og deres pædagogiske potentiale.

Metode og data

Evalueringen er primært baseret på interviews med tovholdere og pædagoger i de fem Gaming Grupper. Tovholderne er interviewet én gang i perioden december 2019 - januar 2020 og igen i perioden oktober-november 2020. Der er interviewet pædagoger og/eller nørdere i alle grupper på nær Aalborg. I Aarhus og Middelfart har disse været overlappende med tovholderne. Når der ikke er interviewet pædagoger i Aalborg, skyldes det den begrænsede aktivitet i Gaming Gruppen i projektperioden, hvorfor diskussioner om forankring og rekruttering har været mere relevant at fokusere på her.

Sideløbende med interviewene er der foretaget en spørgeskemaundersøgelse til forældrene med fokus på deres oplevelser af deres børns udvikling i forbindelse med deltagelse i Gaming Gruppen. Spørgeskemaet er besvaret af 16 personer, hvoraf 13 har fuldført skemaet. Kun én af besvarelserne er fra en anden kommune end Aarhus, hvorfor resultaterne som udgangspunkt må ses som en beskrivelse af projektet der. Af de 13 besvarelser er 4 af dem fra forældre til unge, som har været en del af Gaming Gruppen i mindre end 3 måneder.

Der er forskellige grunde til det lave antal besvarelser. I Odder skyldes det en ændring i organiseringen af projektet, hvor Gaming Gruppen er en del af en større indsats (heltidsundervisning), som ikke adresseres i spørgerammen. For Aalborg skyldes det lave antal af deltagere i dataindsamlingsperioden (deraf 1 besvarelse), og i Høje-Taastrup og Middelfart har de ikke haft overskud til at prioritere forældresamarbejdet

– blandt andet på grund af sygdom og corona-nedlukning. Herunder er der ikke blevet reklameret og rykket tilstrækkeligt i forældrene omkring besvarelse af spørgeskemaet.

Med så begrænset materiale vurderes det, at projektets virkninger ikke kan beskrives kvantitativt. De bør i stedet ses som et supplerende kvalitativt input, der giver et billede på forældrenes oplevelser. Resultaterne vil blive refereret i et separat afsnit om projektets virkninger, og de samlede besvarelser kan desuden ses i tabeller i bilag A.

Tablet: Oversigt over interviewpersoner

| Kommune/Organisation | Navn | Stilling | Rolle i projektet |
|------------------------------|-----------------------|---|----------------------|
| Aalborg Kommune | Jacob Balling* | Leder af fritidsklub | Tovholder |
| Aarhus Kommune | Thoke Thomsen* | Pædagog i Ungecentret | Tovholder og pædagog |
| Odder Kommune | Jakob Klode-Damgaard* | Leder af Ungdomsskolen | Tovholder |
| | Tobias | Lærer i heltidsundervisningen | Pædagog |
| Middelfart Kommune | Bo Hansen* | SSP-konsulent | Tovholder og pædagog |
| Høje-Taastrup Kommune | Jakob Winther Larsen* | Afdelingsleder for unge- og kontaktpersoner | Tovholder |
| | Sune | Pædagog | Nørd |
| | Ronni | Pædagog | Pædagog |
| Center for Digital Pædagogik | Christian Mogensen | Specialkonsulent | Projektejer |
| | Stine Holding Rand | Psykolog | Projektkoordinator |

Note: * indikerer, at de er interviewede to gange med ca. et års mellemrum

Målgruppen

Målgruppen for Gaming Grupperne er sårbare unge i aldersgruppen 13-18 år³. Det er typisk unge, som har begrænsede sociale kompetencer og dårligt selvværd. Mange har diagnoser, og mange har en meget løs tilknytning til skolen eller er visiteret til et specialtilbud. Det er både drenge og piger, men flest drenge, og det er både unge med dansk herkomst og unge med en anden etnisk baggrund end dansk.

Målgruppen er relevant at bide mærke i, da både de pædagogiske mål og selve organiseringen af Gaming Grupperne bør indrettes - og er i vid udstrækning indrettet - så det konceptet kommer netop denne gruppe til gode. Det er ikke uden udfordringer, som vi skal se i det efterfølgende kapitel om organisering. Inden da redegøres for

1. Hvordan gaming fungerer som en positiv ramme for et ungdomsfællesskab
2. De dilemmaer, der kan være ved at have en for bred målgruppe
3. Den betydning, organiseringen af projektet har for, hvilke unge der deltager.

Gaming er det nye fodbold

Fælles for alle deltagerne er, at de har en interesse for at spille computer. Derfor er gaming omdrejningspunktet for at mødes i grupperne. Opfattelsen af målgruppen bygger desuden på en vigtig præmis: At gaming ikke er årsagen til den unges sociale og personlige udfordringer, men derimod et symptom på disse.

"Man bliver nødt til at forstå, hvorfor de ikke går i skole og bare sidder derhjemme og gamer. Det er jo ikke på grund af gamingen. Det er fordi alt ude omkring dem er svært. Så de trækker sig. Og så har de gamingen, som de kan få tiden til at gå med." (Thoke, tovholder og pædagog i Aarhus)

På trods af, at gaming er en vidt udbredt interesse for en stor del af danske unge, har det ikke status som en sund hobby på linje med fodbold og håndbold i den brede befolkning. Det er en skam, mener medarbejderne på projektet. For gamingen har den tiltrækningskraft, der skal til, for at få de unge ind i en kontekst, hvor man kan arbejde pædagogisk med dem.

"I gamle dage hed det fodbold eller håndbold og nu hedder det noget andet. Vi skal finde ud af, hvor vi rammer plet. Tidligere kørte jeg motorcross med meget udadreagerende unge. Gaming kan noget." (Jakob, tovholder i Høje-Taastrup).

Hvor traditionelle sportsgrene som fodbold i mange år har kunnet samle børn og unge fra alle sociale samfundslag, så er det mere nyt, at gaming også har det potentiale. Dertil kommer, at det for unge med social angst eller utryghed ikke ligefrem ligger til højrebænet at løbe ind på en fodboldbane, men i højere grad at gemme sig væk bag en skærm og tykke høretelefoner. Derfor har konceptet ramt plet i forhold til den målgruppe at bruge gamingen som løftestang til at indgå i en social sammenhæng, hvor gamingen i højere grad kommer til at indgå som en sund del af deres liv frem for et tilflugtssted. Disse virkninger af at deltage i Gaming Gruppen kommer vi tilbage til i kapitlet om projektets virkninger.

³ I praksis varierer aldersspændet en smule og kan godt gå ned til 12 år i den enkelte kommune.

De udfordrede eller ”de tunge”

Konceptet med at møde de unge hvor de er i forhold til interesser er ikke noget unikt for Gaming Grupperne, mener blandt andre tovholderen i Aalborg. Det er en tilgang, de generelt arbejder med i deres fritidstilbud til børn og unge – både de ressourcestærke og mindre ressourcestærke. Det rejser et spørgsmål om, hvorvidt Gaming Grupperne overhovedet skal favne de mere ressourcestærke i målgruppen, for nogle af de unge er måske ikke langt fra at kunne indgå i et almindeligt fritidstilbud om gaming. Christian Mogensen fra Center for Digital Pædagogik forklarer, at der er en vis variation i udfordringerne blandt de unge, der deltager.

”Nogle steder er der nogle børn, der har en del med i bagagen. Og nogle andre steder, der er det nogle unger, der mest ‘bare lige’ skal lære at lege lidt bedre sammen med de andre, og har en interesse for computerspil. Og begge dele ser egentlig ud til at fungere, men det betyder, at der skal bruges nogle forskellige værktøjer.” (Christian, Center for Digital Pædagogik, Projektleder)

Som Christian fortæller, så kan konceptet med Gaming Grupper fungere for både de mest sårbare og de lidt mere velfungerende unge. Udfordringen er så, at tilbuddet risikerer at overlappende med de almindelige fritidstilbud. Flere af projektkommunerne arbejder i forvejen meget med esport og teknologi i deres fritidssektor, så for de unge, der kan, findes der andre muligheder for at indgå i et gaming-fællesskab. Gaming Gruppen kan ligeledes komme i karambolage med børnenes skolegang, hvis de er i stand til at følge en almindelig grundskole. Det problem kan dog løses ved at lægge Gaming Gruppen uden for skoletiden, men det kræver til gengæld, at computer-faciliteterne ikke anvendes af et almindeligt fritidstilbud.

Samtidigt er der en overvejelse blandt tovholderne om, hvor konceptet først og fremmest har sin eksistensberettigelse. Flere understreger potentialet for netop at nå ud til dem, der er svære at nå – og også usynlige – for de almindelige fritidstilbud. Jakob, der er tovholder i Høje-Taastrup, har en oplevelse af, at flere af deres unge er tæt på at kunne indgå i et almindeligt fritidstilbud. Hans målsætning er i højere grad at nå ud til den mest udsatte gruppe. Omvendt anerkender han, at kan der også være en fordel i, at deltagerne ikke er alt for langt fra at kunne indgå i en social sammenhæng med andre unge. I Middelfart har de nogle unge i den mest belastede gruppe, herunder to unge med autismespektrumforstyrrelser, og de er optimistiske i forhold til også at imødekomme den gruppe af unge.

På den måde ligger der dels en balancegang i forhold til at skabe en gruppe, der kan fungere sammen, og samtidigt imødekomme den gruppe, som de almindelige tilbud og kommunale indsatser har svært ved at imødekomme. Den diskussion handler også om, hvordan projektet er organiseret.

Delkonklusioner

- **Gaming kan danne en positiv ramme for et ungdomsfællesskab – det er det nye fodbold.** Det har oven i købet et særligt potentiale i forhold til udsatte unge, som i højere grad føler sig trygge bag en computer end på en fodboldbane.
- **Gaming Grupperne fungerer for en relativt bred gruppe af udsatte og sårbare unge.** Men der ligger en vigtig overvejelse i, om man bør holde et mere klart fokus på de mest udsatte unge i denne gruppe. Samtidigt er det endnu uklart, hvornår problemer relateret til diagnoser inden for eksempelvis autismspektret er så store, at gruppen ikke kan løfte den unge og den unge i fællesskabet. Der er eksempler i de nuværende projektkommuner, der vil være interessante at følge over tid.
- **Organiseringen af projektet har en betydning for, hvilke unge inden for målgruppen, der kan rekrutteres til gruppen.** De tovholdere, der er tæt forbundet med kommunale socialrådgivere på ungeområdet, har lettere ved at få kontakt til de mest udsatte unge, i ungdomsskolen er deltagerne afgrænset til de unge i heltidsundervisningen, mens tovholderen i fritidstilbud primært må rekrutterer blandt de unge, der er kendte af de almindelige fritidstilbud.

Organisering og rekruttering

Ingen kommuner er ens, og derfor er det ikke overraskende, at organiseringen omkring Gaming Grupperne i de fem forskellige kommuner adskiller sig fra hinanden. Forskellene ligger blandt andet i, hvor tovholdere og pædagoger er ansat, og hvordan de kommer i kontakt med de unge. Overordnet kan man tale om, at Gaming Grupperne i tre af kommunerne (Aarhus, Middelfart og Høje-Taastrup) er forankret i en afdeling inden for kommunens forvaltninger, mens projektet i de øvrige to (Odder og Aalborg) er placeret et andet sted i kommunen.

Det ser dog ud til at være relativt tilfældigt, hvordan Gaming Gruppen organiseres. Det afhænger i vidt omfang af, hvem der griber muligheden. *"Det er tilfældigt, at det landede i SSP. Det er jo blandt andet fordi, at jeg er interesseret i gaming"*, fortæller Bo, der er tovholder i Middelfart.⁴ Men placeringen har betydning for flere aspekter af Gaming Gruppen. Den vigtigste at italesætte her, og som allerede er behandlet i forrige kapitel, er rekruttering af unge til gruppen, men det har også en betydning for, hvilke pædagogiske ressourcer og fysiske rammer, der er til rådighed i projektet.

Fødekæden går gennem kommunen

I Aarhus, hvor projektet har kørt siden 2015, er Gaming Gruppen en del af Ungecentret, som tilbyder forskellige former for støtte og aktiviteter i kommunen. De unge visiteres til Ungecentret fra Familiecentret eller Handicapcentret for Børn. Det betyder, at Gaming Gruppen er placeret i den del af kommunen, der får kendskab til sårbare unge med store sociale vanskeligheder, og som ofte ikke magter at komme i skole. De har således allerede målgruppen inde over dørtærsklen og har ingen problemer med at fylde gruppen op. Faktisk har de så mange unge, at de differentierer holdene i "aspiranter", "rookies" og "elite", hvor aspiranterne er de tungeste og kræver den største pædagogiske styring. Derudover havde de her ved udgang af 2020 seks skrevet op på venteliste. Dem, der har været i forløbet i noget tid, eller som har lidt flere sociale færdigheder, kommer på rookie-holdet, og elite-holdet er det mere selvkørende gaming-hold, som de øvrige deltagere eventuelt kan komme over til på sigt.⁵

I Høje-Taastrup og Middelfart er organiseringen også tilsvarende, og typen af deltagere flugter efter interviewene at dømme med gruppen i Aarhus. De har dog ikke nær så mange, hvilket kan skyldes størrelsen på kommunen, men også at projektet ikke har haft lige så lang tid at rod fæste sig i. Og så er de ikke fysisk placeret under samme tag som Ungecentret, som det er tilfældet i Aarhus.

I Middelfart er tovholderen ansat i SSP-samarbejdet, og han kommer derigennem rundt på alle kommunens skoler, hvor han fortæller om gaming og sociale medier til børn og forældre. På den måde er han en kendt skikkelse inden for det felt i Middelfart, og han har kendskab til de børn og unge - eller de socialrådgivere,

⁴ Som sidebemærkning kan man indskyde, at det forekommer som en akilleshæl, at projektet er så relativt personbåret og drevet af ildsjæle. Omvendt viser erfaringerne fra de fem kommuner, at netop de engagerede tovholdere og pædagoger, som projektet "tilfældigvis er landet hos", har været i stand til at drive det til nogle umiddelbart velforankrede projekter.

⁵ Et lavere deltagertal som resultat af corona-nedlukning har dog medført, at rookie- og elite-holdet er blevet slået sammen midlertidigt.

der er i kontakt med de børn unge - som har behov for kriminalpræventiv indsats. Det kriminalpræventive arbejde i SSP er defineret relativt bredt i Middelfart, så det også indebærer børn og unges trivsel.

Rekruttering af børn og unge forløber forholdsvis smidigt og organisk, der hvor Gaming Gruppen er forankret i kommunen, og hvor tovholderen har mindst ét ben inden for børne- og familieforvaltninger. Her får tovholderen typisk kendskab til potentielle deltagere, hvis eksempelvis skolen har underrettet kommunen om en elev, der ikke møder op eller er store udfordringer med at følge den almindelige skolegang.

Når Gaming Gruppen ikke er forankret i kommunen

Men det er ikke alle steder, at projektet er forankret således - hverken i Aalborg eller i Odder er tovholderen del af en relevant kommunal afdeling, hvor de eller deres kollegaer kommer i kontakt med unge i målgruppen. Det betyder som udgangspunkt, at de skal gå et skridt længere for at få kontakt med potentielle deltagere. Det fortæller tovholderen i Odder, hvor projektet er forankret på ungdomsskolen. Han er blevet inspireret til at starte en Gaming Gruppe efter at have fulgt projektet i Århus, men det gik ikke så let at kopiere konceptet til Ungdomsskolen i Odder, hvor de til at begynde med placerede projektet i Ungdomsskolens fritidstilbud. Her oplevede de, at de ud over at skulle råbe kommunen op også skulle konkurrere om opmærksomheden med de øvrige tilbud til sårbare børn og unge for at få henvist deltagere fra kommunen. Det gjorde rekrutteringen vanskelig, på trods af at Odder ikke er ret stor, og der er kort vej til kommunen – både i fysisk og bureaukratisk forstand.

Derfor valgte de i løbet af 2020 at omlægge Gaming Gruppen til et tilbud i ungdomsskolens heltidsundervisning. Heltidsundervisningen er et tilbud rettet imod udskolingselever, der har vanskeligt ved at komme igennem grundskolen. Målgrupperne for de to tilbud overlapper nemlig - dem, der er visiteret til heltidsundervisningen er langt fra den almindelige grundskole og har store personlige og sociale udfordringer, men som dog kan følge aktiviteterne i heltidsundervisningen. Gaming var i forvejen et tilvalg på de unges skoleskema, men integration af Gaming Gruppe-konceptet bidrager til at skærpe den pædagogiske tilgang, blandt andet gennem opkvalificering af lærerne på tilbuddet. På den måde har de i Odder fundet deres egen vej til at implementere konceptet i en ramme, hvor rekrutteringen ikke kræver en

ORGANISERING I DE FEM KOMMUNER

I **AALBORG** ER TOVHOLDEREN FOR GAMING GRUPPEN LEDER AF EN FRITIDSKLUB. PÆDAGOGERNE ER HENHOLDSVIS ÉN FRA SAMME FRITIDSKLUB OG ÉN FRA EN ANDEN KLUB. DELTAGERNE REKRUTTERES PRIMÆRT Gennem DE BØRN OG UNGE, DER GÅR I KOMMUNENS FORSKELLIGE FRITIDSKLUBBER.

I **AARHUS** LIGGER GAMING GRUPPEN I KOMMUNENS UNGECENTER, HVOR BØRN OG UNGE VISITERES TIL FRA DEN ØVRIGE RELEVANTE DELE AF KOMMUNEN, HVIS DE HAR BEHOV FOR SÆRLIGE INDSATSER OG STØTTE. TOVHOLDEREN, DER ER ANSAT I UNGECENTRET, HAR SÅLEDES ET TÆT SAMARBEJDE MED DE RELEVANTE SOCIALRÅDGIVERE I KOMMUNEN OG KENDER DE UNGE, DER KOMMER TIL UNGECENTRET.

I **ODDER** ER TOVHOLDEREN PÅ GAMING GRUPPEN LEDEREN AF UNGDOMSSKOLEN, DER BÅDE DRIVER ALMINDELIGE FRITIDSTILBUD OG HELTIDSUNDERVISNING FOR SÆRLIGT UDSATTE UNGE I 7.-9. KLASSE. GAMING GRUPPEN ER, EFTER FORSØG MED AT LÆGGE DET I FRITIDSTILBUDET, I DAG PLACERET SOM EN DEL AF HELTIDSUNDERVISNINGEN. PROJEKTET ER SÅLEDES KOMMET PÅ SKOLESKEMAET SOM ET VALGFAG EN EFTERMIDDAG OM UGEN FOR DE UNGE I HELTIDSUNDERVISNINGEN.

I **MIDDELFART** ER GAMING GRUPPEN PLACERET UNDER SSP-SAMARBEJDET (SKOLE, SOCIALE MYNDIGHEDER OG POLITI), PRIMÆRT PÅ GRUND AF INITIATIVTAGEREN OG TOVHOLDEREN, SOM NETOP BESKÆFTIGER SIG MED GAMING OG SOCIALE MEDIER I DET REGI.

I **HØJE-TAASTRUP** ER GAMING GRUPPEN UNDER BØRNE- OG UNGERÅDGIVNINGSCENTRET, OG DE UNGE ER REKRUTTERET DERIGENNEM. FYSISK HOLDER DE TIL I EN FRITIDSKLUB MED GODE COMPUTERFACILITETER.

ekstra indsats over for kommunen. Man har så at sige flyttet Gaming Gruppen hen hvor en del af målgruppen i forvejen er samlet. Det betyder til gengæld også, at projektet som udgangspunkt adskiller sig i forhold til tidsrammen og pædagog-rollerne, som vil blive beskrevet nærmere i kapitlet om den pædagogiske metode.

I Aalborg er Gaming Gruppen forankret i en fritidsklub. Derfor er klubben selv samt de øvrige fritidsklubber i kommunen den naturlige rekrutteringskanal til gruppen. I fritidsklubberne findes også unge, som har et behov for en aktivitet som Gaming Gruppen, men de har svært ved at få kontakt til de unge, der holder sig væk fra de almindelige klub- og foreningstilbud. Det gør det sværere at undgå, at deltagergruppen overlapper med målgruppen for det almindelige fritidstilbud, og det gør det sværere generelt at finde deltagere. *"Når nu det [projektet, red.] henvender sig til dem, der sidder derhjemme, så kræver det jo en myndighed til at få fat i dem"*, fortæller Jacob, der er tovholder og leder af fritidsklubben.

Jacob har brugt mange kræfter på at udbrede kendskabet til projektet blandt de øvrige klubber og har i perioder kunne rekruttere nok unge derfra til, at de udgjorde en gruppe på 6-8 unge. Antallet af fremmødte har dog varieret kraftigt og har af og til været for lavt til at det gav mening.

Corona-restriktionerne har desuden medført et større tilbageskridt i Aalborg. Det er ikke lykkedes at få etableret en gruppe efter det nedlukningsprægede forår og den efterfølgende sommerferie. Derfor udtrykker tovholderen også et vist mismod i forhold til at skulle starte forfra med at udbrede kendskabet til projektet blandt fritidsklubber, skoler og i kommunen, men han håber, at der på et tidspunkt vil komme liv i Gaming Gruppen. Ifølge Stine fra CfDP, der er projektkoordinator på Gaming Grupperne, har Aalborg haft større rekrutteringsmæssige udfordringer end de øvrige projektkommuner, og det mere usikre deltagergrundlag har medført, at corona-krisen har haft en mere alvorlig betydning end blandt de øvrige.

En anden udfordring for projektteamet i Aalborg er ressourcerne til projektet. Da de mødes i gruppen parallelt med klubbens almindelige åbningstid, er de nødt til at frikøbe en af klubbens og naboklubbens kvalificerede pædagoger til projektet, men har så måttet søge vikarer til at dække ind for deres øvrige arbejde. Det er både en dyr løsning og er mindre tilfredsstillende i forhold til de øvrige aktiviteter, der så kræver vikartimer. Samme udfordring er de øvrige projektkommuner ikke løbet ind i.

Fra en ny projektkommunes perspektiv peger erfaringerne således på, at rekruttering og ressourcer bør indgå som en væsentlig faktor i overvejelserne omkring organisering af projektet.

Faciliteterne

Gaming Grupperne kræver visse faciliteter. For det første kræver det computere, som er gode nok til at kunne køre de pågældende spil. Gode computere kan også være med til at gøre tilbuddet attraktivt i modsætning til at sidde derhjemme med sin egen computer. Det er dog ikke billigt, og derfor har man flere steder forsøgt at udnytte de faciliteter, der er til rådighed i kommunens e-sportsklubber og fritidsklubber. I Høje-Taastrup har de for eksempel haft held med at kunne trække på nogle gode computere, der blev tildelt det lokale 10. klassecenter.

"De er jo bedre end de computere de har derhjemme. Det hele kører. Der er ingen begrænsninger i forhold til de spil, vi vil spille. Men det behøver ikke at være helt så flashy som vores. Det skal virke, og det skal køre flydende. Hvis det gør det, så er det nok."
(Sune, nörd i Høje-Taastrup)

Adgangen til gode computerfaciliteter spiller også ind på tidspunktet, Gaming Gruppen kan lægges. Hvis man er afhængig af at låne computere og lokaler af andre, for eksempel en fritidsklub, så kan det komme i karambolage med klubbens almindelige åbningstid, hvorfor Gaming Gruppen er nødt til at blive afholdt inden andre unge får fri fra skole og dukker op i fritidsklubben. Derfor kan der være en pointe i at have et lokale og faciliteter dedikeret til Gaming Gruppen, selvom det naturligvis er mere ressourcekrævende. Det efterspørges enkelte steder, men der er ingen af de fem projektkommuner, hvor faciliteterne er en egentlig stopklods for projektet.

De fysiske rammer

Dernæst er der omgivelserne. I Aarhus har de unge selv været med til at sætte sit præg på lokalet, og derved fået noget ejerskab omkring projektet og samtidigt skabt et rart sted at være. Det er noget, de misunder i flere af de andre projektkommuner.

I løbet af året har Høje-Taastrup fået et bedre sted til Gaming Grupperne. Til at starte med var de placeret i et større lokale, hvor de blev forstyrret af andre unge, der benyttede sig af det almindelige fritidstilbud efter skole, og de havde sværere ved at skabe tryghed og intimitet. Det er blevet langt bedre nu, hvor de er flyttet til mere afsides beliggende lokaler, men i samme klub, fortæller pædagogen. Her kan de også lave mad og spille bordtennis og frem for alt opholde sig uforstyrret hele eftermiddagen.

I Middelfart sidder de i en lidt stor hal, hvor der ikke er sofaer eller andre faciliteter. Det kan have en betydning for, at de i mindre omfang end i Høje-Taastrup og Aarhus kan supplere gamingen med andre aktiviteter og snakke, som er løsrevet fra skærmen.

Delkonklusioner

- **Den mest direkte vej til den primære målgruppe går gennem kommunen.** Forankring i de forvaltninger, der får henvendelser om udsatte børn unge, gør rekrutteringen mindre afhængig af en decideret rekrutteringsstrategi.
- Selvom det endnu er ganske nyt i Odder, ser det ud til at **organisering omkring ungdomsskolens heltidsundervisning kan være et alternativ** til forankring i en kommunal børne- og ungeafdeling. I hvert fald hvad angår rekruttering, da man således placerer projektet hvor de unge i forvejen befinder sig.
- **Forankringen har en betydning for, hvilke pædagogiske ressourcer, projektet kan trække på.** Placeringen i en fritidsklub som en sideløbende aktivitet til klubbens øvrige tilbud gør det mere vanskeligt at trække på klubbens medarbejdere, da de så vil mangle andetsteds. Og placeringen i heltidsundervisningen gør, at lærerne må opkvalificerer sig inden for gaming, hvis de ikke tilfældigvis er i stand til at påtage sig nørd-rollen.
- **Gode computere og et særskilt lokale er minimum for at konceptet kan fungere.** Derudover er det en styrke, at de unge kan være med til at sætte sit præg på lokalet, og at det er muligt at foretage andre aktiviteter i fællesskab end at spille computer, såsom at spise sammen.

Den pædagogiske metode

”Metode” i dette notat skal forstås som på den ene side de konkrete aktiviteter, Gaming Gruppen består af, og på den anden side de pædagogiske grundtanker og de pædagogiske greb, teamet arbejder ud fra. Kapitlet er ikke tænkt som en fuldkommen metoderedegørelse, men som en gennemgang af de vigtigste aspekter, der kan relateres til de ønskede virkninger i konceptet. Selve virkningerne uddybes nærmere i det efterfølgende kapitel, *Virkninger*.

De grundlæggende tanker – kort fortalt

Som tidligere beskrevet består målgruppen primært af unge, som har det svært socialt og i skolen og derfor ikke har mange succeshistorier at bygge sit selvværd på. Mange har trukket sig helt væk fra sociale sammenhænge og bruger deres tid til at spille computer derhjemme. Spillet derhjemme bidrager dog ikke til at styrke deres selvværd, da deres interesse ofte mødes af skepsis fra den voksne del af befolkningen – herunder deres forældre.

”Det, de er dygtige til, det er der ikke nogen, der værdsætter. Selv ikke deres forældre.” (Tobias, lærer i heltidsundervisningen i Odder)

Desuden styrker gamingen derhjemme ikke de unges erfaringer med - og motivation til - at indgå i fysiske sociale sammenhænge med andre unge. Pædagogikken bag Gaming Gruppe-konceptet er derfor baseret på en anerkendelse af dem og af deres interesse for gaming. Det bruger pædagogerne til at skabe et rum, som de unge føler sig trykke i.

”Det er forudsigeligheden. De kender spillene, og de er pisse gode til det. Det er noget andet end skolen, hvor der er alle mulige farlige situationer.” (Thoke, pædagog og tovholder, Aarhus)

I de trykke rammer får de unge nogle succesoplevelser med udgangspunkt i gaming og opbygger et fysisk fællesskab med ligesindede, som kan være med til at øge deres selvværd.

”Selvværd. Alt hvad vi snakker om med børn og unge handler om selvværd. Vi skal klæde vores børn og unge på til at kunne møde verden. De små skridt vi tager med det her, det er byggesten til deres selvværd. De får pludselig succes med noget, de ellers har fået skældud for. De får anerkendelse, ligesom man gør, når man har scoret et mål i fodbold.”
(Bo, tovholder og pædagog i Middelfart)

De oplevelser, de får i Gaming Gruppen, og den selvtillid, det giver at få anerkendelse fra de voksne og fra deres holdkammerater, skal på sigt give dem mod og lyst til at indgå i mere ”almindelige” sociale sammenhæng, såsom undervisningssituationer og almindelige fritidstilbud.

EN TYPISK EFTERMIDDAG I EN GAMING GRUPPE

HVER GRUPPE HAR SINE EGNE RUTINER OG PRAKSISSE, MEN DE BYGGER I DET STORE HELE PÅ DE SAMME AKTIVITETER. SOM EKSEMPEL KOMMER HER EN KORT BESKRIVELSE AF EN TYPISK DAG I GAMING GRUPPEN I HØJE-TAASTRUP.

DE MØDES KL. 11:30 OG HILSER PÅ HINANDEN – DOG UDEN HÅNDTRYK I CORONA-TIDEN. NØRDEN VEJER STEMNINGEN OG BEHOVET FOR, HVILKET SPIL DER SKAL SPILLES. AF OG TIL SPILLES DER FORSKELLIGE SPIL, MEN DE FØRSØGER AT SPILLE DET SAMME ALLESAMMEN. GAMINGEN FYLDER DET MESTE AF EFTERMIDDAGEN, MEN UNDERVEJS LAVER PÆDAGOGEN MAD, SOM DE SPISER SAMMEN. NOGLE HAR MÅSKE LYST TIL AT HOLDE EN PAUSE FRA SPILLET OG TALER MED PÆDAGOGEN ELLER MED HINANDEN – ÉN-TIL-ÉN ELLER I EN STØRRE GRUPPE – I ET SOFAARRANGEMENT, UNDER MADLAVNINGEN ELLER OVER ET SLAG BORDTENNIS. KL. 14:30 SIGER DE PÆNT FARVEL, OG NOGLE BLIVER KØRT HJEM AF PÆDAGOGEN – LIGESOM DE OGSÅ BLIVER HENTET DERHJEMME – MENS ANDRE HENTES AF DERES FORÆLDRE.

Dygtigere gamere – dygtigere mennesker

Ud over anerkendelse ligger der også en opkvalificering af spilkompetencer gennem deltagelse i Gaming Gruppen. Disse kompetencer kan deles op i to dele: Gaming kompetencer og sociale og personlige kompetencer.

De unge bliver bedre til at spille computer. Både til det rent tekniske, til strategi og overblik. Oplevelsen af at lære noget og blive bedre til noget er en vigtig pointe for at forstå konceptet. Det er noget, mange af de unge mangler i deres liv – ikke mindst dem, der oplever mange nederlag i skolen eller slet ikke magter at gå i skole. Det væsentlige er ikke, hvad de bliver dygtigere til, men at de får succes med at øve sig i noget og blive bedre, og at dette værdsættes. Og da gaming er de unges hjemmebane, så giver det mening at starte der.

At blive dygtigere til at spille computer er dog ikke et mål i sig selv. Det er først og fremmest et middel til at give de unge nogle succesoplevelser og et værktøj til at arbejde pædagogisk med de unges personlige og sociale færdigheder. Derfor er det heller ikke ligegyldigt, hvilke spil de spiller. Først og fremmest handler spillene om at samarbejde. Undervejs bliver de bedre til at hjælpe hinanden og udarbejde en strategi i fællesskab, og de oplever at have en funktion på holdet, der har betydning for holdets samlede præstation – for eksempel i Counterstrike, hvor man spiller to hold mod hinanden.

Der er en balancegang i forhold til at styre hvilket spil, der skal spilles. Nogle unge kommer for at spille bestemte spil, og det skal imødekommes samtidigt med, at holdet så vidt muligt skal spille det samme spil. I mange andre sammenhænge ville det være svært for de unge at kaste sig ud i noget nyt, men de unge føler sig trygge i Gaming Gruppen, og derfor er der også mulighed for at få dem til at bevæge sig lidt ud over deres *comfort zone*, fortæller Tobias, der er lærer på heltidsundervisningen i Odder.

Flere af interviewpersonerne pointerer dog samtidigt, at der ikke ligger et skjult skolefagligt mål i Gaming Gruppen. De forsøger eksempelvis ikke at liste matematik og engelsk ind gennem de forskellige facetter af spillet. Gamingens pædagogiske aspekt handler først og fremmest om at opøve sociale færdigheder og skabe personlige og kollektive succesoplevelser. Det skal til gengæld skabe grundlag for, at de unge kan indgå i en mere almindelig uddannelsessammenhæng, og på den måde er det ikke uden skolefaglig relevans.

Fællesskab og sociale færdigheder

En af præmisserne for at gaming kan bruges til at styrke sociale færdigheder og skabe et sammenhold er, at computerspillet går fra en individuel aktivitet til en fællesskabsorienteret aktivitet.

”Det, der så er i forhold til almindelig gaming, det er, at her sidder de ved siden af hinanden uden headset på, og de skal spille sammen. Når de så for eksempel vinder med deres hold, så begynder de jo at kigge på hinanden og have nogle succesoplevelser.”

(Thoke, tovholder og pædagog i Aarhus)

Det er blandt andet den mekanisme, at gamingen skaber nogle fælles oplevelser med andre ligesindede, som overses af skeptiske forældre. De kender primært til deres barns gaming derhjemme, hvor det foregår mere isoleret fra den fysiske omverden og ikke ligner et sundt fællesskab med muligheder for personlig og social udvikling.

Det kan lyde som en næsten umulig opgave at skabe et fællesskab bestående af unge, som hver især har sociale udfordringer. Ofte vil der desuden være en blanding af mere eller mindre ekstroverte og introverte unge, og unge med meget forskellige personligheder. Men dette er ikke nødvendigvis et problem:

”Det fælles tredje [gamingen, red.] er så stærkt, at ja, der er forskellige personligheder, men de kan alligevel mødes i det her univers, selvom de er helt forskellige. Hele det her univers, det gør, at de får øjnene op for hinanden. Det er også noget med humoren og memes’ne. Det kan være, at de ikke ville være blevet de bedste venner uden for gruppen, men nu mødes de jo faktisk nogle gange og gamer.” (Sune, nørð i Høje-Taastrup)

Ifølge Sune kan personligheder naturligvis clashe – og det sker. Men det er ikke et problem, de ikke kan arrangere sig ud ved at vedkommende på hvert sit hold og placere dem fysisk med afstand til hinanden. Det er også en af grundene til, at det er en fordel med 5-6 stykker i gruppen. Han oplever desuden, at det ikke skyldes personlighed, når deltagere falder igennem socialt. Det er snarere alder og modenhed, da der kan være stor forskel på en 14-årig og en 17-årig.

Det første møde

Da mange i Gaming Grupperne har svært ved at deltage i faste sociale sammenhænge, er det første møde vigtigt for, at de får lyst til at fortsætte med aktiviteten. Når der kommer en ny deltager til, tager nørden og pædagogen derfor lidt mere styring på eftermiddagens gaming, som nørden i Høje-Taastrup fortæller:

”Vi snakker om, hvem han kan gå godt i spænd med. Hvor skal han sidde? De vil gerne sidde de samme steder. Og så plejer vi at starte med at spille Counterstrike. Det er grundspillet, som de alle sammen synes er sjovt. Jeg styrer lidt mere i starten for at sikre en god oplevelse, indtil han føler sig tryk. Og så kan vi bagefter høre, hvad han selv godt kunne tænke sig at spille og sådan noget.” (Sune, nørð i Høje-Taastrup)

Andre fortæller, at især de unge med de største sociale udfordringer har behov for at kunne spille for sig selv, indtil de er parate til at springe ud i et nyt spil. Det gælder blandt andet de unge med autismspektrumforstyrrelser eller andre diagnoser, der kan gøre sociale interaktioner i det fysiske rum vanskelige. Bo fra Middelfart, der har erfaringer med børn med sådanne diagnoser, fortæller, at det i første omgang er en kæmpe succes overhovedet at få dem derned. Så det kan være, de får lov til at vælge deres eget spil til at begynde med. Og lige så stille og roligt bliver de trykke ved de andre deltagere, kigger dem over skulderen og bliver parate til at springe ud i noget nyt.

Alt det udenom

Selve gaming-komponenten fylder kun en del af tiden i Gaming Gruppen. De laver også andre ting – f.eks. spiller bordtennis, spiller brætspil, spiser sammen eller taler om både lette og svære ting, der ikke nødvendigvis er relateret til gaming. I Aarhus skiftes de til at spille i hold, mens de øvrige deltagere hænger ud i sofaerne.

Flere steder spiser de sammen i løbet af eftermiddagen. Her taler de om alt muligt – hvad der sker i verden, en film de har set eller andet. Her kan der opstå nogle andre dynamikker end under gamingen. Ronni, der er pædagog i Høje-Taastrup, fortæller, at det nogle gange giver anledning til, at han følger op på tomandshånd på de snakke eller den adfærd, der er opstået ved bordet. Det kan for eksempel være, når

han følger dem hjem, eller ved at han tager forbi dem dagen efter. Og af og til hjælper en af de unge med til madlavningen – typisk dem, der gerne vil snakke:

”Her kan man godt mærke, at det er ikke alle, der har et voksent øre at snakke til. Så de får spejling på nogle ting i livet.” (Ronni, pædagog i Høje-Taastrup)

Andre aktiviteter er med en skærm som omdrejningspunkt, men handler ikke nødvendigvis om gaming. Der bliver også brugt tid på at se sjove eller interessante klip på Youtube, og så tale om det.

I Odder varer Gaming Gruppen kun halvanden time (ellers varer det typisk omkring tre timer), men der udgøres holdet af de fleste af dem, der er tilmeldt heltidsundervisningen. Det betyder, at deltagerne er sammen omkring andre aktiviteter i den øvrige skoletid, som generelt ikke er lige så attraktive for de unge. På den måde får gamingen karakter af et boost, der motiverer de unge til at komme i skole, og som også kan gøre det lettere at indgå i de øvrige sociale og faglige aktiviteter, fortæller Tobias, der er lærer på skolen.

Forældresamarbejdet

Samarbejde og dialog med forældrene er en del af Gaming Gruppen-konceptet – og det har været understreget i den seneste fase af implementeringen. Det er der (mindst) to grunde til. Den ene er, at børnenes deltagelse og fastholdelse i Gaming Gruppen i vid udstrækning afhænger af deres forældres opbakning. Projektmedarbejderne oplever af og til, at forældrene ser gaming som værende deres barns problem, og ikke et symptom på barnets problemer, hvorfor de kan være skeptiske over for en aktivitet, der i det store hele handler om at spille computer. I nogle tilfælde har det betydet, at den unge er faldet fra igen.

Den anden gode grund til at inddrage forældrene som en del af konceptet er, som Sune i Høje-Taastrup siger: *”De er jo stadigvæk sammen med forældrene størstedelen af ugen”*. Hvis forældrene opnår en større forståelse for deres børns forbrug af computerspil, vil det ruste forældrene til i højere grad at håndtere det på en konstruktiv måde. Og her halter forståelsen for unges gaming generelt bagefter, fortæller Bo, der holder mange foredrag for børn og forældre om gaming og sociale medier i Middelfart.

”Jeg plejer at sige, at man jo aldrig ville stille sig op under en fodboldkamp en lørdag eftermiddag og råbe op, at nu skal I komme og spise, vel? Men det gør de, når de spiller Counterstrike, for nu er der lavet mad og så skal vi spise. De ved ikke, hvad der er på spil for deres børn.” (Bo, tovholder og pædagog i Middelfart)

Bos pointe er, at de fordomme, der er forbundet med, at spille meget computer, står i vejen for at se gaming som en reel hobby.

En udfordring med at få forældrene mere integreret i projektet er, at forældrene typisk ikke selv ”svømmer i ressourcer”, som en af pædagogerne udtrykker det. Det betyder for eksempel, at det kan være svært at holde et fælles forældrearrangement for alle deltagernes forældre, hvor de kan tale om Gaming Grupperne og deres børns udfordringer. Der er blevet gjort forsøg på det flere steder, men de har været nødt til at brede det ud til en bredere målgruppe af forældre og fagfolk, der er interesserede i unge og gaming, for at få deltagere.

Pædagogen i Høje-Taastrup fortæller, at han kontakter forældrene en gang imellem, når der er noget bestemt han har brug for at viderefordre, eller han har aftalt med den unge, at han skal tale med dem, men han er ikke i regelmæssig dialog med dem. Det er dog noget, han gerne vil udvikle på. De har tidligere

haft unge, hvor de havde svært at få forældrenes opbakning til, at den unge skulle prioritere Gaming Gruppen frem for noget mere ordinært skolerelateret. Han oplever dog ikke, at de har mange af dem, der har et voldsomt overforbrug af gaming, hvor forældrene typisk vil være meget skeptiske eller have svært ved at håndtere den unges gaming.

Men det er ikke kun forældrenes manglende engagement eller overskud til at deltage i møder, der har begrænset forældresamarbejdet. Det har i et vist omfang også været en prioriteringssag fra projektkommunerne, at fokus blev lagt på de unge og på selve grupperne frem for forældresamarbejdet. I Middelfart har de for eksempel været udfordret af sygdom og corona, og det er ifølge tovholderen gået ud over den indsats, de gerne ville have gjort i forhold til forældrene. Det har været diskuteret med CfDP, der har været indforstået med prioriteringen.

De to roller

Ifølge pædagogen i Aarhus, er det en vigtig del af det pædagogiske grundlag, at de voksne er opdelt i to roller: En pædagog og en såkaldt 'nørd'.

Nørden skal være dygtig og velbevandret inden for gaming og således kunne hjælpe til i de konkrete spil. Vigtigst er dog, fremgår det af interviewmaterialet, at nørden er en voksen, de unge kan spejle sig i og tale med om gaming. Dertil kommer, at nørden kan styre slagets gang – bogstaveligt talt – særligt de første gange de unge spiller sammen, for at sikre en god stemning og et godt spil.

Pædagogens rolle er først og fremmest at være til stede for de unge, der er åbne over for at lave andre ting eller tale om andet end gaming. Det kan være under noget madlavning, i bilen hjem (for dem der henter og bringer de unge) eller bare under en pause fra spillene.

Pædagogen kan også deltage i computerspillet – enten på sidelinjen eller mere aktivt. Her får de unge mulighed for at indtage en ekspertrolle over for en voksen, hvilket er en god oplevelse for de unge, som skaber en form for ligeværd. Samtidigt lærer de fra den mindre gaming-trænede pædagog, at det er okay at spørge andre om hjælp - selv for en voksen.

Det er en selvstændig pointe, at rollerne er tydeligt markerede og opdelt frem for at der er to, der udfylder begge roller. Denne konstellation er blevet til gennem udviklingen af konceptet i de første år i Aarhus.

"I starten, da jeg var nørd-rolle, der prøvede jeg også at være pædagog og gøre det, min pædagog-kollega, Thoke gjorde. Men det fungerede ikke særlig godt – ungerne var ikke så imødekommende, som vi havde håbet på. Da vi så prøvede at dele det op, så jeg helt tydeligt viste, at 'jeg kan ikke noget pædagogisk, jeg gør ikke noget pædagogisk', og Thoke blev meget tydelig på, at 'jeg kan ikke spille computer, og jeg forstår det egentlig ikke rigtigt', så begyndte ungerne at komme meget mere til os. Vi blev tydeligere voksne. Når de mødte op til gaming og havde brug for at blive mødt i at være computerspiller, så kom de over til mig, og hvis de havde brug for et kram, så vidste de, at de skulle over til Thoke." (Christian, Center for Digital Pædagogik, Projektejer)

Ifølge Christian, der har været med til at starte projektet op i Aarhus, så har mange af de unge manglet en sund og relevant voksenkontakt, hvor de ved, hvad de får. Derfor giver den tydelige definition af de to voksnes roller mening i dette koncept.

I Odder er der foreløbigt ikke en nørd på projektet. De voksne er lærerne i heltidsundervisningen, som også laver mange andre aktiviteter - herunder undervisningsrelaterede - med de unge i løbet af ugen. En af lærerne fortæller, at han arbejder på at opkvalificere sig inden for gaming og håber i den forbindelse at kunne trække endnu mere på CfDP (se også næste afsnit). Uanset opkvalificering vil deres roller dog være anderledes end i de øvrige Gaming Grupper, da de netop også har en lærer- og pædagog-relation uden for gruppen. De kan på den måde ikke kun være nørdere.

Organiseringen i Odder er endnu så ny, så det er for tidligt at sige noget om, hvad dette betyder for projektets mål. En positiv konsekvens er, ifølge en lærer, at de unge får mulighed for at være ekspert over for læreren. Dette styrker deres indbyrdes relationer, hvilket smitter af på de øvrige skoleaktiviteter.

Center for Digital Pædagogiks rolle

CfDP's rolle består først og fremmest i at uddanne og sparre med fagpersonerne i hver enkelt projektkommune – blandt andet omkring fornævnte rollefordeling. Det gælder særligt den nye fagbeskrivelse, ”nørd”. Christian fra CfDP, der har været med til at udforme konceptet, fortæller:

”Meget af det vi kan, det er at bygge bro mellem hypernørderne og det pædagogiske personale. Vi hjælper dem med at forstå, hvad det er for en rolle, nørderne skal udfylde. Og hjælpe den pædagogiske fagperson med, hvordan man skal bruge sin nørd. For det er en anden rolle, det er et andet rum, nørden skal udfylde. Det pædagogiske personale skal se værdien i gaming og den indsigt, der ligger i forskellige spil. Og samtidigt at lære nørderne, at de måske nogle gange bevidst skal holde sig uden for det pædagogiske – ikke fordi det ikke er vigtigt, men for at få den her faglige gruppedynamik til at fungere.”
(Christian, Center for Digital Pædagogik, Projektejer)

For en ny projektkommune som Odder, hvor der ikke i forvejen er en person, der kan indtage nørd-rolle, har CfDP's støtte en særligt stor betydning. Mens lærerne på Ungdomsskolen er rustede til at håndtere de unge, og også tidligere har tilbudt gaming på skoleskemaet, så kender de ikke til de pædagogiske muligheder med computerspillene og kan ikke spejle de unges entusiasme omkring gaming, sådan som nørden i de øvrige kommuner kan. Tobias, der er lærer på skolen, ønsker sig derfor en opkvalificering inden for gaming-verdenen. Samtidigt foreslår han, at CfDP udarbejder et katalog over de aktuelle spil og deres muligheder i forhold til at arbejde med de unges sociale færdigheder og samarbejde.

”Jeg håber at kunne få hjælp til, at ’det her er et skide godt at spille, hvis der starter en helt ny’, og den slags. Eller et katalog til hvilke spil der er gode. Hvis jeg var spilinteresseret, så ville jeg jo blive opdateret på, hvad de nye spil kan, og jeg ville kunne sige: ’det kunne man nok bruge sådan og sådan’. Og der skal jo ikke gå for lang tid, for de gider jo ikke spille noget, de spillede for et år siden.” (Tobias, lærer i heltidsundervisning, Odder)

Et sådant katalog er et konkret bud på, hvordan CfDP i højere grad kan systematisere den spilfaglige rådgivning til medarbejderne på projekterne.

I praksis har CfDP lavet et rådgivningsklippekort, som projektkommunerne hver især har kunnet bruge på at få sparring, input og idéer til at overkomme eventuelle udfordringer i projektperioden. CfDP har dog ikke oplevet, at klippekortet blev benyttet i det omfang, det var tiltænkt, og at særligt de kommuner med størst udfordringer under projektperioden kunne have gavn af hyppigere rådgivning fra CfDP. Det kunne for eksempel være i forhold til forældresamarbejdet eller rekruttering af deltagere, som er blandt de største udfordringer i kommunerne. Hvis barriererne for at overkomme udfordringerne er manglende tid og

ressourcer – hvad enten det skyldes manglende prioritering eller sygdom og corona-restriktioner – så er det dog uklart, hvorvidt klippekortet til ekstra rådgivning er den rette løsning.

Derudover har CfDP tilbudt kommunerne at holde oplæg for forældrene - både forældrene til unge i Gaming Grupperne og andre. Et sådant blev afholdt i Høje-Taastrup, men ikke de øvrige kommuner. I takt med at oplæggene blev udskudt på grund af corona-restriktioner, oplevede CfDP også en dalende interesse for at afholde dem.

Alt i alt vurderer Stine fra CfDP - og for så vidt også Tobias, der er lærer i Odder - at der med fordel kunne have været en tættere dialog mellem kommunerne og CfDP.

Delkonklusioner

- **Gaming Grupperne er baseret på anerkendelse af de unges interesse for gaming.** Herigennem arbejdes pædagogisk med at oparbejde et stærkere selvværd baseret på succesoplevelser i et fællesskab med ligesindede og med voksne, de kan spejle sig i.
- **Gamingen er både en hobby og et værktøj til at arbejde med sociale færdigheder.** På linje med andre sportsgrene giver gamingen de unge noget, de kan blive gode til, og som de kan dyrke sammen. Som en del af at blive dygtige til spillene, der typisk er holdspil, må de lære at samarbejde med andre – lægge fælles strategi, hjælpe hinanden og – ikke mindst – vinde og tabe sammen.
- **Gaming Gruppen er ikke kun gaming.** Selvom det er gamingen, der tiltrækker de unge, så er der også plads til at tale sammen uden for spillet, ligesom at regler for god opførsel både gælder i og uden for spillet.
- **Pædagogerne er tydelige i deres roller – henholdsvis pædagog- og nørd-rollen – med henblik på at møde den unges aktuelle behov.** Samtidigt har pædagogerne en afgørende betydning for at sikre tryk og god stemning, som er udgangspunktet for at den unge får en god oplevelse og har lyst til at vende tilbage ugen efter.
- **CfDP har en væsentlig rolle i forhold til opkvalificering og sparring med fagpersonerne.** Ikke mindst i nyopstartede projektkommuner. Samarbejdet mellem CfDP og projektkommunerne har dog ikke været nær så stærkt, som det kunne. Årsagerne til det virker til at være manglende prioriteringer, tid og ressourcer i projektkommunerne – blandt andet på grund af corona-situationen – men det kan ikke udelukkes at andre forklaringer kan spille ind.

Virkninger

Denne evaluering undersøger de kvalitative virkninger blandt de unge, som de opleves af tovholderne og særligt pædagogerne.⁶ Kapitlet er delt op i to dele. Først beskrives nogle overordnede betragtninger på konceptets potentiale i forhold til at nå ud til målgruppen og de umiddelbare virkninger, projektet har for de unges trivsel. Dernæst beskrives projektets virkninger på længere sigt – det vil sige den udvikling der kan spores, når den unge forlader gruppen efter et forløb.

Umiddelbare virkninger af deltagelse i Gaming Gruppen

Mobilisering af en svær målgruppe

Det er altid svært at sige noget entydigt om virkningen af sociale indsatser. Teamet i Aarhus er dog ikke i tvivl om, hvad Gaming Gruppen har af betydning for de unge. For dem er det tydeligt, at projektet skaber en væsentlig udvikling i de unges trivsel. Alene det, at de får tiltrukket den målgruppe omkring en social aktivitet er et fremskridt.

”Mange af de unge, de har det så svært, at de kommer ikke ud, kommer ikke skole, har ingen venner, men når de så kommer ud til os, så sørger vi for at de kan være så trygge som muligt, og at de laver noget, de er eksperter i. De bliver altså ikke udsat for noget, der er svært, de bliver udsat for noget, de er eksperter i. Det gør, at de ikke er så bekymrede for det sociale, for de ved, hvad de skal lave.” (Thoke, tovholder i Aarhus).

Det første og afgørende skridt mod succes med projektets målsætninger er, at de formår at skabe det rum, der er attraktivt for målgruppen, om som de har lyst til at vende tilbage til. Han fortæller om, at flere af deres unge har så store sociale og psykiske vanskeligheder, at de er uden for kommunens rækkevidde. Det er ikke mindst blandt denne gruppe, at Gaming Gruppen har et tilsyneladende unikt potentiale.

”Vi havde en ung, som de [socialrådgiverne i kommunen, red.] slet ikke kunne komme i kontakt med. Han ville ikke noget, og han havde brug for meget hjælp. Så vi aftalte, at ’du skal kun gå til gaming, det er det eneste du skal forholde dig til’. Og det startede de så med, hvor kontaktpersonen hentede ham og fulgte ham hened. På turene i bilen fik kontaktpersonen langsomt opbygget en relation til ham, så på den måde fik kontaktpersonen ham ud af hjemmet og fik ham i tale. Det gik han med til, for han skulle jo bare ned til gaming. Så fik han nogle gode oplevelser nede hos os, og han endte faktisk med at starte i specialskole og selv kunne tage bus og sådan noget. Han var så dårlig, at hans kontaktperson næsten havde givet op.” (Thoke, tovholder i Aarhus)

Eksemplet, som ikke er enestående, understreger det potentiale, der kan være ved at møde de unge på deres hjemmebane. Hvor det kan være svært at skabe tryghed og motivation gennem en almindelig samtale

⁶ Der er ikke datagrundlag for at foretage en egentlig effektmåling, ligesom der ikke er opstillet kvantitative mål for, hvad projektet skal opnå. Dette mener vi ikke er en mangel, da det er så godt som umuligt at opstille håndfaste effektmål for en så udsat målgruppe, ligesom det er vanskeligt at måle en isoleret effekt på en så lille gruppes trivsel. Derfor anvendes begrebet ”virkning”.

med en kontaktperson, så formår Gaming Gruppen at gøre det. Som Thoke formulerer det: "Man skal se på, hvad de kan, ikke hvad man gerne vil have dem til – ikke med så sårbare unge, som de er."

De små skridt

Målgruppen taget i betragtning har pædagogerne ikke nogen forventning om, at deltagerne på kort tid vil forvandles til uddannelsesmotiverede unge.

"Det er jo ikke sådan, at når de kommer over til os, så vil de fra dag 1 gerne tilbage til folkeskolen. [...] Til at starte med kommer de krybende langs panelerne. Det handler om lige at give dem et boost, der giver dem lyst til overhovedet at komme i skole [heltidsundervisning, red.]" (Tobias, lærer i helhedsundervisning i Odder)

Pædagogerne oplever derimod en gradvis opblomstring, hvor de unge udvikler sig på forskellig vis til at kunne indgå og bidrage til det fællesskab, de har skabt på holdet. Nogle er indadvendte, måske med en form for social angst. Så for at man overhovedet kan arbejde målrettet og fagligt med dem – i en almindelig grundskole eller i en specialskole – må der tages mange små skridt imod højere selvværd og tryghed ved sociale sammenhænge. Det er noget af det, Gaming Gruppen kan bruges til, og for målgruppen kan selv de små skridt føles som store fremskridt. Sune, der er nørd i Høje-Taastrup, giver et eksempel:

"Vi har en fyr. Han kunne ikke engang se os i øjnene, da han kom første gang. Han spiste ikke noget, selvom der var alt muligt lækkert. Nu er han en helt anden. Han er smilende positiv og glad. Han elsker at komme – han misser aldrig en tirsdag. Han dukker op i skjorte. Han er enormt positiv og flink. Det smitter af på gruppen. [...] Man [de unge, red.] begynder at få en tryk arena om tirsdagen, så kan man også begå sig i nogle af de andre arenaer, for man har noget at holde fast i." (Sune, nørd i Høje-Taastrup)

Eksemplet illustrerer, hvordan de unge finder et lyspunkt i hverdagen og blomstrer op i Gaming Gruppen. Flere nævner også, som et positivt skridt fremad i forhold til de unges trivsel, at flere af de unge begynder at mødes og spille sammen uden for Gaming Gruppen – enten fysisk eller online. De tager så at sige fællesskabet med ud af lokalet.

GAMING GRUPPER I EN CORONA-TID

DE FEM PROJEKTKOMMUNER ER BLEVET PÅVIRKET MEGET FORSKELLIGT AF CORONA-KRISEN. I FLERE AF KOMMUNERNE ER GRUPPEN HURTIGT KOMMET TILBAGE TIL SIN VANLIGE FORM, MEN IKKE ALLE HAR KLARET SIG SÅ LET IGENNEM.

CORONA-RESTRIKTIONER HAR I AALBORG BETYDET, AT DE IKKE HAR KUNNET HAVE DERES FRITIDSKLUB ÅBEN SOM NORMALT. DET ER BETYDET STØRRE OMSTRUKTURERINGER AF KLUBBEN, SOM OGSÅ HAR HAFT BETYDNING FOR DERES PÆDAGOGISKE RESSOURCER OMKRING PROJEKTET. SAMTIDIGT BLEV REKRUTTERING VANSKELIG, DA DERES STRATEGI NETOP VAR AT TILBYDE GAMING GRUPPEN TIL UNGE I KLUBBEN OG ANDRE FRITIDSKLUBBER.

I DE ØVRIGE PROJEKTKOMMUNER HAR DE LIGELEDEN HAFT SVÆRERE VED AT REKRUTTERE NYE – I HVERT FALD I DEN PERIODE, HVOR DET IKKE VAR MULIGT AT MØDES FYSISK. NOGLE UNGE HAR OGSÅ VÆRET KEDE AF, AT SKULLE UNDVÆRE AT MØDES I GRUPPEN, MEN DERUDOVER HAR GAMING GRUPPERNE VÆRET OVERRASKENDE LIDT PÅVIRKEDE AF KRISEN. NOGLE STEDER HAR MAN UNDER NEDLUKNINGEN I FORÅRET MØDTE ONLINE, HVILKET I SAGENS NATUR IKKE ER SÅ NYT FOR DELTAGERNE, LIGESOM ØGET SOCIAL ISOLATION HELLER IKKE ER DET. MØDENE ONLINE HAR LIGEFREM INSPIRERET DE UNGE TIL AT MØDES MERE ONLINE VED SIDEN AF GAMING GRUPPEN, SÅ DER ER FAKTISK OGSÅ TALE OM ENKELTE POSITIVE KONSEKVENSER AF NEDLUKNINGEN.

DERUDOVER HAR CORONA-SITUATIONEN GENERELT FYLDT OG EKSEMPELVIS SKABT FLERE SYGEDAGE OG MERE USIKKERHED, HVILKET KAN HAVE HAFT EN BETYDNING FOR OVERSKUDET TIL EKSEMPELVIS AT GÅ MERE IND I FORÆLDRESAMARBEJDET ELLER EKSPERIMENTERE MED NOGLE ANDRE SOCIALE AKTIVITETER, SOM DE HAVDE PLANLAGT I MIDDELFART.

Projektforløbets virkninger på længere sigt

Tilbage i grundskolen

Det er svært at sige noget om, hvilke langsigtede virkninger Gaming Gruppen har for de unge. Det skyldes blandt andet, at der ikke data på de unges udvikling over tid, men det vigtigste er, at de unges trivsel påvirkes af mange forskellige faktorer, og derfor er det svært at sige noget isoleret om effekten af Gaming Gruppen. Pædagogerne og tovholderens kvalitative oplevelser med de unge kan dog give en indikation om, hvad projektet potentielt medvirker til af forandringer.

Oplevelsen med Gaming Gruppen er, at de lykkes med at give de unge nogle succesoplevelser sammen med andre unge, og sammen med voksne, de kan spejle sig i, og som anerkender deres evner. Det giver dem blod på tanden i forhold til andre sociale relationer, og nogle får igen interesse for at gå i skole. På trods af, at der tages små skridt fremad under forløbet, kan virkningen være en stor succes, som når en deltager forlader gruppen for at vende tilbage til den almindelige grundskole. Tovholderen i Aarhus havde for eksempel svært ved at skjule sin begejstring over, at de før sommerferien kunne tage afsked med nogle unge fra Gaming Gruppen, der skulle afsted på efterskole efter en periode uden skolegang.

Spilforbrug og pengeforbrug

De unge kender alle til problematikker omkring pengeforbrug i forbindelse med spil – herunder skin betting og køb af skins. Ifølge flere af pædagogerne er det dog ikke et stort problem, men en naturlig konsekvens ved at bruge så meget tid på gaming. Tovholder og pædagog i Middelfart fortæller:

”Det er ikke der, skoen trykker. Vi har haft nogle, som har gjort det meget. Men når gamingen bliver mindre, så stopper det helt automatisk, fordi de ikke sidder derhjemme og savner spænding. Vi siger ikke ’fy-fy skamme-skamme’, men det forsvinder ligeså stille af sig selv. De ved, hvad der er godt og skidt – de ved mere om det end vi gør. Så vi taler om det, men det hjælper ikke med den løftede pegefinger. Det er et gennemgående princip.” (Bo, tovholder og pædagog, Middelfart)

Bo tilføjer, at der ikke er den store interesse for skin betting, måske fordi deres brugere er så relativt unge. Men de taler om det – og gør det på en lidt humoristisk måde frem for at moralprædike. Det kan også være svært og en smule dobbeltmoralisk at kritisere det pengeforbrug, som flere af de unge har på spil og tilbehør i spillene, som Bo fortæller.

”En pige vi havde, brugte mange mange tusinde kroner i spil, og det fik vi hende aldrig rigtig talt fra. Hele hendes liv handlede om det spil her, så hun kunne jo ikke forstå, hvorfor hun ikke skulle bruge penge på det. Og det kan man jo godt sætte sig ind i. Når man ser dem, der spiller fodbold, så har de jo alle sammen trøjer med de rigtige navne på og de rigtige sko. Det er der ikke nogen, der stiller spørgsmålstejn ved. Så det kan også være lidt hult at sige, at du må ikke købe skins. Og det er heller ikke sådan, vi gør det.” (Bo, tovholder og pædagog, Middelfart)

I Odder håndterer de blandt andet udfordringer med spilrelateret pengeforbrug ved at se ’Luksusfælden’ – et TV-program om unge, der ikke kan styre sit forbrug og stifter en høj gæld. Her optræder blandt andet drenge, som har brugt alle deres penge – og mere til – på skins, hvilket deltagerne i gruppen ofte kan relatere til. Derigennem får de åbnet op for nogle vigtige snakke omkring forbrug og gæld uden at skulle være moraliserende voksne, som Bo i Middelfart også lagde vægt på at undgå.

Ifølge nogle af interviewpersonerne er det største spilrelaterede problem, at de ikke magter at foretage sig andet. Og paradoksalt nok har deltagelse i Gaming Gruppen den virkning for mange, at de begynder at spille mindre. I takt med, at de får mod på andre fællesskaber og på skolegang, så fylder gamingen automatisk en mindre del af deres liv – og derved også eventuelle spilrelaterede problemer. Nogle bliver også motiveret til at dyrke esport i kommunens almindelige fritidstilbud, hvorfor det giver mening, at der i flere af kommunerne er et samarbejde mellem Gaming Gruppen og fritidsklubben.

Forældres oplevelser af deres børns udvikling

Forældrenes spørgeskemabesvarelser tegner et billede, der i vid udstrækning matcher de kvalitative beskrivelser af børnenes udvikling. Forældrene svarer i store træk meget positivt på spørgsmålene om deres børns udvikling, men nogle oplever status quo, og enkelte en direkte negativ udvikling på forskellige områder. For eksempel mener 9 af de 13, at deres barn trives bedre end før han/hun startede i Gaming Gruppen, 3 mener at trivslen er uændret, mens en enkelt oplever den som dårligere. Sidstnævnte tilskrives dog andre faktorer end Gaming Gruppen, ligesom også andre faktorer har indflydelse på en del af dem, der oplever bedre trivsel hos deres barn. Dette underbygger de kvalitative beskrivelser af de unges liv, hvor mange forskellige udfordringer og muligheder kan trække dem i forskellig retning – uanset Gaming Gruppen. Samlet set oplever de fleste af forældrene dog enten en positiv eller ingen udvikling med deres børn – og besvarelserne er særligt positive på de overordnede spørgsmål til trivsel og selvværd.

Det skal samtidigt nævnes, at 4 af de 13 besvarelser er fra forældre, hvor deres barn kun har deltaget i gruppen i mindre end 3 måneder. Derfor er det forståeligt, de små skridt taget i betragtning, at nogle ikke har oplevet en egentlig udvikling med deres barn. Desuden skal det nævnes, at alle besvarelser på nær én er fra Aarhus.

Forældrenes oplevelser med børnene er (ud af de 13 besvarelser):

- Større selvtillid: 9 oplever større selvtillid – 2 oplever mindre
- Mere social: 7 oplever, at barnet er blevet mere socialt – 1 oplever, at barnet er blevet mindre socialt
- Flere venner: 5 oplever, at barnet har fået flere venner – 2 oplever færre
- Mindre gaming: 4 oplever mindre gaming – 2 oplever mere
- Færre konflikter om gaming i hjemmet: 3 oplever færre konflikter, de øvrige oplever det uændret med få eller jævnlige konflikter

Derudover mener 7 eller flere, at følgende faktorer relateret til Gaming Gruppen har haft en positiv indvirkning på deres barns trivsel:

- Han/hun har mødt andre unge med samme interesse for gaming (7)
- Han/hun har mødt andre unge med lignende sociale udfordringer (8)
- Han/hun har fået god støtte af de voksne i Gaming Gruppen (7)
- Han/hun har haft en fast aktivitet uden for hjemmet (10)

Delkonklusioner

- **Gaming Grupperne har et unikt potentiale for at nå ud til de mest udsatte unge.** En del af dem, der har glæde af Gaming Grupperne, magter ikke at tage imod andre støttetilbud – endsige kommunikere med sin støttekontaktperson. På den måde er projektet også en slags ”stepping-stone” til yderligere støtte.
- **De unge opbygger langsomt et større selvværd og et mod på sociale situationer.** På længere sigt kan dette medvirke til, at de vender tilbage i skolen og overgår til de almindelige fritidstilbud.
- **Gaming Grupperne har indirekte en positiv betydning for spilrelaterede problemer, såsom skin betting og overforbrug i spil.** Dette følger det gradvist normaliserede forhold til gaming, som opbygges gennem forløbet, og et større overskud til andre ting. Det er dog en vigtig pointe, at det hverken er projektets mål eller pædagogik at slå hårdt ned på sådanne problemer, men det er en positiv konsekvens.
- **Forældrene, der har besvaret spørgeskemaundersøgelsen, har overordnet en positiv oplevelse med deres børns deltagelse i Gaming Gruppen.** De oplever både en øget trivsel og et større selvværd hos deres børn. På flere områder er det dog status quo, hvilket flugter med de kvalitative beskrivelser af målgruppens komplekse problemstillinger og pædagogernes arbejde med de små fremskridt.

Bilag A: Surveyresultater

| 1. I hvilken kommune har din søn/datter været i med i en Gaming Gruppe? | |
|---|----|
| Aalborg | 1 |
| Aarhus | 12 |
| Total* | 13 |

*En manuelt indsamlet besvarelse fra Høje-Taastrup er beklageligvis gået tabt

| 2. Cirka hvor længe har han/hun deltaget i Gaming Gruppen? | |
|--|----|
| 0-3 måneder | 4 |
| 3-6 måneder | 1 |
| 6-12 måneder | 7 |
| Mere end 12 måneder | 1 |
| Total | 13 |

| 3. Hvilket udsagn passer bedst på din holdning til din søns/datters interesse for gaming? | |
|---|----|
| Jeg accepterer i højere grad end tidligere hans/hendens interesse for gaming | 2 |
| Min holdning er uændret: Jeg accepterer hans/hendes interesse for gaming | 9 |
| Ved ikke/ingen af delene | 2 |
| Total | 13 |

| 4. Vil du vurdere, at din søn/datter gamer mere, mindre eller lige så meget, som da han/hun startede i Gaming Gruppen? | |
|--|----|
| Han/hun gamer lige så meget | 7 |
| Han/hun gamer mere | 2 |
| Han/hun gamer mindre | 4 |
| Total | 13 |

| 5. Oplever du, at din søns/datters selvtillid er større, mindre eller uændret, siden han/hun startede i Gaming Gruppen? | |
|---|----|
| Mindre selvtillid | 2 |
| Større selvtillid | 9 |
| Uændret selvtillid | 2 |
| Total | 13 |

| 6. Oplever du, at din søn/datter er blevet mere social eller mindre social, efter han/hun startede i Gaming Gruppen, eller er det uændret? | |
|--|----|
| Mere social | 7 |
| Mindre social | 1 |
| Uændret | 5 |
| Total | 13 |

| 7. Oplever du, at din søn/datter har fået flere venner eller færre venner, efter han/hun startede i Gaming Gruppen, eller det er uændret? | |
|---|-----------|
| Flere venner | 5 |
| Færre venner | 2 |
| Uændret | 6 |
| Total | 13 |

| 8. Oplever du, at I har flere eller færre konflikter om gaming (både store og små), efter han/hun startede i Gaming Gruppen, eller det er uændret? | |
|--|-----------|
| Det er uændret: Vi har få eller ingen konflikter | 7 |
| Det er uændret: Vi har jævnligt konflikter | 3 |
| Færre konflikter | 3 |
| Total | 13 |

| 9. Hvilke af følgende vurderer du har haft en positiv indvirkning på din søns/datters trivsel siden han/hun startede i Gaming Gruppen? (sæt gerne flere krydser) | |
|--|----|
| Han/hun har mødt andre unge med samme interesse for gaming | 7 |
| Han/hun har mødt andre unge med lignende sociale udfordringer | 8 |
| Han/hun har fået god støtte af de voksne i Gaming Gruppen | 7 |
| Han/hun har haft en fast aktivitet uden for hjemmet | 10 |
| Andet | 0 |
| Ingen af delene | 1 |

| 10. Vurderer du, at din søn/datter trives bedre eller dårligere nu, end før han/hun startede i Gaming Gruppen, eller er det uændret (uanset om udviklingen skyldes Gaming Gruppen eller noget andet)? | |
|---|-----------|
| Det er uændret | 3 |
| Trives bedre | 9 |
| Trives dårligere | 1 |
| Total | 13 |

| 11a. Hvis du i spm. 10 svarede trives bedre: Mener du, at dette primært skyldes Gaming Gruppen, andre faktorer (fx trivsel i skolen eller i hjemmet) eller begge dele? | |
|--|----------|
| Andre faktorer | 2 |
| Begge dele | 5 |
| Gaming Gruppen | 2 |
| Total | 9 |

| 11b. Hvis du i spm. 10 svarede trives dårligere: Mener du, at dette primært skyldes Gaming Gruppen, andre faktorer (fx trivsel i skolen eller i hjemmet) eller begge dele? | |
|--|----------|
| Andre faktorer | 1 |
| Begge dele | 0 |
| Gaming Gruppen | 0 |
| Total | 1 |

Bilag B: Forandringsteori

| RESSOURCER | KONTEKST | AKTIVITETER | MEKANISMER | RESULTATER | VIRKNING |
|---|--|--|--|--|--|
| - | - | - | - | - | - |
| De ressourcer, der tilgås projektet | Den kontekst projektet foregår i | De konkrete aktiviteter i projektet | Holdninger hos aktørerne | Umiddelbare kortsigtede effekter | Effekter på lang sigt |
| <p>CfDPs erfaringer</p> <p>Samarbejde mellem kommune og NGO</p> <p>Et stærkt tilbud med en unik og nytænkende kombination af specialiseret viden om computer-spillenes kultur og sprog, i samspil med en specialiseret viden om socialt udsatte unge</p> <p>Tilgængeligt teknisk udstyr</p> | <p>Sårbare og socialt udfordrede unge fra mindre ressourcestærke familier</p> <p>Målgruppe: unge i alderen 13-18 år, der gamer i en grad, der påvirker deres sociale relationer og skolegang</p> | <p>Træne og opøve sociale kompetencer</p> <p>Forældreinddragelse i form af vidensformidling samt mulighed for sparring</p> <p>Gaming sammen - samme spil i samme fysiske rum</p> | <p>Den unges deltagelse og udvikling foregår i eget tempo</p> <p>Voksengruppen er stabil i sin sammensætning</p> <p>De unge føler sig ofte misforståede af voksne og jævnaldrende</p> <p>De unge har ofte mange sociale nederlag i bagagen</p> | <p>De unge oplever større social trivsel og større selvtillid</p> <p>Øget forståelse for gaming i familien</p> <p>En mere normaliseret spilleadfærd og et øget socialt netværk</p> | <p>Forebyggelse af problematisk spilleadfærd</p> <p>Øget social og psykologisk trivsel</p> |

Analyse & Tal

I analysebureauet Analyse & Tal er vi specialiserede i at tælle dét, der er svært. Vi analyserer komplekse størrelser som frivillighed, digitale fællesskaber, virkning af sociale indsatser og spredning af misinformation på sociale medier. Vi finder mønstre og mening i kompleksiteten, som vi formidler gennem grundige og gennearbejdede analyser og tal.

Vi er metodiske nørder. Vi dyrker alt fra statistik, fokusgrupper og surveys til udvikling af algoritmer og machine learning teknikker. Vi elsker at udforske nye metoder og at vække gode gamle metoder til live i nye kontekster. Derfor går en stor del af vores overskud på tid til metodeudvikling og faglig fordybelse.

Vores mission er at skabe et mere demokratisk og retfærdigt samfund. Det gør vi gennem vores prioritering af kunder, opgaver og ressourcer. Derudover har vi selv valgt at organisere vores arbejdsliv demokratisk. Analyse & Tal er et medarbejderejet kooperativ, hvor chefer og hierarkier er skiftet ud med lige og demokratisk ledelses- og ejerskabsstruktur.

Analyse & Tal har eksisteret siden 2014 og tæller i dag 18 faste medarbejdere i København, Aarhus og Oslo. I 2016 fusionerede Analyse & Tal og CASA – Center for alternativ samfundsanalyse, og med denne fusion fik vi skabt et endnu stærkere sammenspil mellem tunge metodiske kompetencer og kreative, nytænkende hoveder.