



AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Aalborg Universitet

Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap

Arbejdsrapport 1

Andreasen, Ditte; Kanstrup, Anne Marie

Publication date:
2019

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):

Andreasen, D., & Kanstrup, A. M. (2019). *Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap: Arbejdsrapport 1*. DaCHI Technical Report Bind 16 Nr. 5

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap:

Arbejdsrapport 1



Ditte Lystbæk Andreasen
Anne Marie Kanstrup

© DaCHI: Dansk Center for Sundhedsinformatik, Aalborg Universitet
Uddrag og citering er tilladt mod tydelig kildeangivelse

DaCHI Technical Report No. 16-5
ISSN 1397-9507

Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap: arbejdsrapport 1

Skrevet af Ditte Lystbæk Andreasen & Anne Marie Kanstrup *

Kommenteret af Ann Bygholm & Jacob Davidsen **

*Institut for Planlægning, Aalborg Universitet

**Institut for Kommunikation og Psykologi, Aalborg Universitet

Aalborg, oktober 2019

Aalborg Universitet – Danish Centre for Health Informatics – <http://www.dachi.dk> – e-mail:
info@dachi.dk

DaCHI Technical Report Series

DaCHI Technical Report Series er udgivet af Dansk Center for Sundhedsinformatik (DaCHI). Serien formidler resultater og erfaringer fra forskningsprojekter inden for området Informations Teknologi (IT) og sundhed. Det er hensigten at rapporterne primært skal præsentere forskningsresultater på et tidligt tidspunkt i forskningsprocessen og dermed give mulighed for at forskere kan dele tidlige resultater og får feedback på indledende analyser. Rapporterne kan således indgå som et væsentligt element på vejen fra forskningsprocessen til publikation i et internationalt tidsskrift eller konferenceseerie. Rapportseriens redaktionskomite antager således også manuskripter, der ikke præsenterer afsluttede færdige arbejder. Redaktionen ser på manuskriptets egnethed som indlæg i en faglig diskussion og fremtidig forskning.

Specifikt om nærværende rapport

Nærværende rapport præsenterer de første resultater fra feltstudie 1 i forskningsprojektet Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap (forkortet DiGi-projektet). Forskere ved Aalborg Universitet, DaCHI, har i en årrække arbejdet med at undersøge muligheder og udfordringer ved brug af IT blandt borgere som er i en udsat situation pga. sygdom eller handicap. DiGi projektet har fokus på unge med kognitive handicap og deres muligheder for at indgå i sociale fællesskaber via IT. Et udsnit af den danske tekst og resultater præsenteret i denne rapport er tidligere publiceret på engelsk i artiklen "Digital Relations among Youth with Cognitive Disabilities: A field study of technology use for developing and maintaining social relations" (Andreasen and Kanstrup 2019). Detail analyser og yderligere forskning fra DiGi projektet vil blive formidlet i fremtidige publikationer som alle vil være tilgængelige på projektets hjemmeside www.digi.aau.dk.

DiGi projektet er støttet af VeluxFonden og et samarbejde mellem Aalborg Universitet og tre institutioner i Aalborg Kommune; Kollegievejens Skole, Voksenskolen for Undervisning og Kommunikation (VUK) og Fagcenter for livskraft.



AALBORG UNIVERSITET



Indholdsfortegnelse

FORORD	6
1 INDLEDNING	7
1.1 DIGITALE MULIGHEDER	8
1.2 BEHOV FOR FORSKNING OM OG MED UNGE	8
1.3 FORSKNING I SAMARBEJDE	9
2 DIGITALE FÆLLESSKABER – TRE EKSEMPLER	11
2.1 ANDREAS: OPLEVELSER MED GAMING FÆLLESSKAB	11
2.2 MOLLY: OMFATTENDE BRUG AF DIGITALE TEKNOLOGIER I FORSKELLIGE TYPER AF INTERAKTION	13
2.3 SOFIE: AT VILLE FØLGES, MEN IKKE BLIVE FORFULGT	13
3 METODE TIL UNDERSØGELSE AF DIGITALE FÆLLESSKABER	15
3.1 DELTAGERE	15
3.2 METODER	16
3.2.1 Kvalitative interviews og deltagende observation	17
3.2.2 Videodagbøger	18
3.2.3 Workshops	18
3.2.4 Analyse	20
4 DE UNGES BRUG AF DIGITALE TEKNOLOGIER	21
5 DIGITALE FÆLLESSKABER	25
5.1 NÆRE RELATIONER OG DIGITALE TEKNOLOGIER	25
5.2 INTERESSEBASEREDE DIGITALE GRUPPER	27
5.3 GLOBALE DIGITALE FÆLLESSKABER	28
6 DIGITALE UDFORDRINGER	30
6.1 MISFORSTÅELSER, FORSTYRRELSER OG HÅRD TONE	30
6.2 ENSOMHED	31
7 DIGITALE DRØMME	33
7.1 DIGITALE KOMPETENCER – AT HÅNDTERE, UDVIKLE OG PRODUCERE DIGITALT	33
7.2 DIGITALE RELATIONER – UDVIDE SAMVÆR MED VENNER OG UDVIKLE NYE RELATIONER	34
8 KONKLUSION	35
9 REFERENCER	37

Forord

I 2018 blev det med støtte fra Velux Fonden muligt, at starte et forskningsprojekt om digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap (forkortet DiGi projektet). DiGi projektets formål er at undersøge, hvordan digitale teknologier kan hjælpe til at udvikle og fastholde sociale relationer og fællesskaber blandt unge med kognitive handicap. Fokus er på at forstå, hvordan de unge forstår og oplever digitale fællesskaber, hvad der karakteriserer digitale fællesskaber blandt de unge og på denne baggrund udvikle strategier, som kan inspirere og støtte unge med kognitive handicap i at forme og fastholde sociale fællesskaber via digital teknologi.

Projektet løber i perioden 2018 – 2021. Forskningen er et samarbejde mellem unge og ansatte på tre institutioner i Aalborg Kommune samt forskere ved Aalborg Universitet, Institut for Planlægning samt Institut for Kommunikation og Psykologi.

Denne rapport præsenterer de første resultater fra projektet. Rapporten er baseret på aktiviteter gennemført fra maj 2018 til maj 2019 og giver et første indblik i den viden som DiGi projektet skaber og de første foreløbige konklusioner. Projektets resultater formidles løbende og kan findes på www.digi.aau.dk.

DiGi projektet havde ikke været muligt uden støtte fra Velux Fonden og uden det gode samarbejde mellem de unge og ansatte på de tre institutioner i Aalborg Kommune og forskere ved Aalborg Universitet. Tak til alle der bakker op om DiGi projektet. En særlig tak til de 25 unge der har deltaget aktivt i det første års forskningsarbejde og delt Jeres digitale oplevelser og drømme. Også tak til Margot Brereton fra Queensland University of Technology, som besøgte Aalborg Universitet og DiGi projektet i marts 2019. Margot Brereton har givet sparring på forskningen i DiGi projektet og især bidraget til at sætte forskningsresultaterne i relation til den internationale forskning inden for området.



1 Indledning

Denne rapport præsenterer de første resultater fra DiGi projektet. DiGi projektet undersøger, hvordan digitale teknologier kan anvendes til at forme og vedligeholde fællesskaber blandt unge med kognitive handicap.

Unge med kognitive handicap er en mangfoldig gruppe der dækker over kognitive-, -adfærds- og udviklingsdiagnoser (Sharlock and et al 2010). Fælles for de unge er, at de oftest har brug for støtte i hverdagen. De kommunikerer typisk bedst ved brug af visuel kommunikation, langsomt tempo, kendt stuktur, gentagelser og individuelt målrettet kommunikation. Endvidere har flere vanskeligt ved at forstå sociale signaler, holde fokus eller initiere social kontakt. Det kan derfor være svært for unge med kognitive handicap at skabe og fastholde sociale relationer – kommunikation sker ofte for hurtigt eller bliver let for abstrakt, det er uoverskueligt, hvis der er for mange mennesker og interaktionen bliver kompleks, de unge kan let misforstå kommunikation eller blive misforstået mm. Herudover er de unge også begrænsede i deres sociale interaktion på grund af deres behov for hjælp fra støttepersoner (DeMuro et al. 2012). Det betyder dog ikke, at disse unge ikke ønsker sociale relationer, tværtimod. Ligesom alle andre unge, har unge med kognitive handicap et behov for at være en del af sociale fællesskaber og ligesom andre unge udvikler de sig ved at indgå i sociale fællesskaber. Ensomhed er desværre et vilkår for mange borgere med kognitive handicap og forskning peger derfor på, at der er behov for et konstant fokus på muligheder for at støtte målgruppen i at skabe og fastholde sociale relationer (McVilly and et al 2005).

1.1 Digitale muligheder

Digitale teknologier er gennem de seneste år blevet præsenteret som arenaer der kan støtte unge med kognitive handicap i at udvikle og fastholde sociale fællesskaber (Alcorn et al. 2011; Hjelholdt and Rasmussen 2017; Pinchevski and Peters 2016; Ringland et al. 2016; Seymour and Lupton 2004). Digitale internetbaserede teknologier er en stadig stigende del af danskernes liv og især unge er, ifølge Danmarks statistik, online mange timer i døgnet og internetbaserede applikationer (apps) udgør en stadig større del af deres sociale interaktion (Danmarks Statistik 2016). Sociale relationer er med andre ord ikke bare baseret på fysisk interaktion, men er i dag i høj grad integreret med digitale teknologier. Vi bruger digitale sociale teknologier til at sende hilsner til hinanden, dele fotos med hinanden, se og dele videoer med hinanden, spille spil med hinanden mm. Ligesom andre unge er unge med kognitive handicap også brugere af disse digitale teknologier. Hvordan disse unge kan anvende teknologiernes muligheder til at forme og fastholde sociale relationer er hovedfokus i DiGi projektet.

Eksisterende forskning viser at unge med kognitive handicap (ligesom andre unge) anvender digitale teknologier til blandt andet at spille online med andre (Ringland et al. 2016), at finde kærester (Löfgren-Mårtenson 2008) og generelt, at disse unge (ligesom andre unge) er daglige brugere af både mobiltelefoner og internet (Söderström 2009, 2011, 2013), og sociale medier (Bayor et al. 2019). Facebook bliver for nogle brugt til at vedligeholde kontakt med venner og familie, mens Instagram og Snapchat mest bruges til sjov, og YouTube bruges som underholdningskanal indenfor forskellige interesseområder (Bayor et al. 2019). Eksisterende forskning viser dog også at digitale teknologier ikke per automatik bidrager til inklusion i fællesskab for målgruppen (Alper 2017; Hjelholdt and Rasmussen 2017).

1.2 Behov for forskning om og med unge

Forskning i digitale teknologiers brug og betydning for unges deltagelse i fællesskaber er dog hovedsageligt fokuseret på unge uden kognitive handicap mens viden om hvad unge med kognitive handicap oplever online er begrænset – trods muligheder og gode intentioner er der begrænset viden om de daglige digitale oplevelser som unge i denne målgruppe har (Alper 2014; Borg, Lantz, and Gulliksen 2015; Caton and Chapman 2016; Seale and Chadwick 2017). Forskning om borgere med kognitive handicap er primært fokuseret på at udvikle ny assisterende teknologi og den er terapeutisk forankret og fokuserer kun sjældent på de komplekse og kontekstuelle aspekter af de unges brug af digitale teknologier (Alper 2014; Söderström 2009) Men trods handicap bruger unge med kognitive handicap også digitale medier til at 'hænge ud' og skabe fællesskaber (Löfgren-Mårtenson 2008). Den mangelfulde

forskning i digitale teknologier og sociale relationer på området viser, at teknologi oftest anskues som instrumentelle redskaber, der kan kompensere for handicap og kun sjældent forstås som teknologi, der kan mediere værdifulde fællesskaber i dagligdagen (Alper and Goggin 2017; Benton and Johnson 2015; Chadwick, Wesson, and Fullwood 2013).

I betragtning af den indflydelse som digitale teknologier har på hverdagen, også for unge med kognitive handicap, er det essentielt at målgruppen får en stemme i forskning inden for dette område. Det kalder på kvalitativ forskning, der samarbejder med målgruppen om at skabe viden, der er tæt på den virkelighed som disse unge lever i, og at denne viden omsættes til teorier og strategier for, hvordan målgruppen bedst støttes i at indgå i konstruktive digitale fællesskaber (Seale and Chadwick 2017). Første del af DiGi projektet har været fokuseret på at skabe en empirisk forståelse for, hvordan unge med kognitive handicap oplever digitale fællesskaber.

1.3 Forskning i samarbejde

DiGi projektet er etableret som et samarbejde mellem forskere med speciale i digitale teknologier fra Aalborg Universitet og unge med kognitive handicap samt ansatte tilknyttet tre typer af specialtilbud: en specialskole, et botilbud og en Special Tilrettelagt Ungdomsuddannelse (STU) for unge med særlige behov. Projektet involverer dermed bevidst unge i forskellige stadier af deres ungdomsliv. Unge i specialskolen defineres ved et behov for en-til-en kontakt og bor oftest i en kombination af familie og aflastningstilbud. Unge på STU'en har alle særlige behov, undervises i mindre grupper og er typisk i en overgang mellem bolig hos familien og et botilbud. Unge i botilbud er i en overgang fra ungdoms- til voksenlivet og bor med andre unge i samme situation, hvor de støttes i at opnå tryghed, selvstændighed og forme egen identitet og tilhørsforhold. Alle tre tilbud har unge med diagnoser som autisme, ADHD, down syndrom, erhvervet hjerneskade, psykiske lidelser, udviklingshæmning og ofte flere diagnoser.

DiGi projektet er forankret i de deltagende institutioners værdier og interesse i at udvikle praksis for at skabe og støtte digitale fællesskaber blandt de unge. Alle institutioner oplever at deres unge bruger meget tid online og savner viden og strategier til at håndtere brugen af digitale teknologier blandt de unge. Principper for restriktion af skærmtid er ikke løsningen for institutionerne. Som påpeget af Alper (Alper 2014) er begreber som 'skærmtid' forældede, da de er baseret på antagelser om, at forældre og ansatte i specialtilbud kan kontrollere de unges digitale handlinger, hvilket er både urealistisk og ikke mindst hæmmende for de unges udvikling af digital selvstændighed. Fokus for alle institutioner er derfor i stedet, at forstå den brug og betydning, som digitale teknologier har i de unges hverdag og udvikle strategier

for, hvordan de unge kan støttes til at bruge digitale teknologier der understøtter værdifulde fællesskaber i dagligdagen.

Denne rapport præsenterer de første hovedkonklusioner fra DiGi projektet på dansk og er målrettet samarbejdspartnere, professionelle, forældre og unge der er optaget af at vide mere og lære mere om, hvad digitale teknologier betyder for unge med kognitive handicap i deres sociale liv. Rapporten indgår i en samlet række af udgivelser der alle uddyber elementer af studiets hovedkonklusioner og publiceres i internationale tidsskrifter.



2 Digitale fællesskaber - tre eksempler

25 unge fra tre institutioner for unge med kognitive handicap har deltaget i DiGi projektets første studie i perioden maj 2018-maj 2019. Via interviews, videodagbøger og workshops har de unge, forskere og ansatte på institutionerne samarbejdet om at indsamle viden om digitale fællesskaber i de unges liv.

For at give læseren et indblik i den verden som DiGi projektet undersøger har vi udvalgt tre eksempler, som viser en bredde i deltagernes brug og oplevelse af digitale fællesskaber. Citaterne i eksemplerne er ægte men anonymiseret ligesom navne er opdigtede. De tre eksempler understøtter de temaer som præsenteres i analysen (afsnit 4-7) og giver læseren et indblik i målgruppen og deres digitale oplevelser og fællesskaber.

2.1 Andreas: oplevelser med gaming fællesskab

Andreas er en dreng på 17 år. Han har flere kognitive diagnoser, bl.a. autisme og angst. Andreas har derfor meget svært ved at indgå i sociale sammenhænge, og føler sig ofte mindre værd. Derudover er han blevet mobbet meget på sin tidligere skole, og har altid følt sig udenfor. Han mener selv, at han blev mobbet pga. sit udseende. Derfor spiller Andreas på nettet, for der kan ingen se og genkende ham. Han bruger et falsk navn, og intet profil billede. Andreas fortæller:

”det gælder alle – folk vil ikke spille med grimme mennesker [...] men når de kender mig, så er det lige meget [...] De har efterhånden regnet ud, hvordan jeg ser ud, og det er ok”

Dem som Andreas refererer til, er medspillere fra et stort online spil, som han spiller med forskellige mennesker rundt omkring i verden, især USA, England og Holland. Men de er ikke bare medspillere for Andreas – de er blevet hans nære venner. Andreas føler sig accepteret og som del af et fællesskab igennem dette 'gaming community', som han selv refererer til det. Han fortæller, at det er svært at finde dette fællesskab andre steder, offline. Spillerne mødes om spillet online, ved enten at spille sammen, eller ved at se hinanden spille. De skriver eller snakker sammen imens der spilles. Kommunikationen foregår typisk via Discord eller Twitch. Når de kommunikerer handler det mest om spillet, men Andreas føler altid, at han kan komme til dem, hvis han er ked af det og har brug for at tale om problemer. Man kan chatte sammen, eller snakke via mikrofonen. Andreas fortæller om venskaberne at:

”det betyder mit liv. Det er bare dejligt at være sammen med nogen, som er noget ligesom dig... og det føler jeg at internettet gør.. det er et kæmpe stort selskab”

Andreas foretrækker at spille det online spil han spiller fordi der altid sker noget. Han har prøvet andre online spil men der har han oplevet at han skal vente meget og det kan trigge en følelse af ensomhed.

Andreas har mødt en af sine gaming-kammerater fra Danmark, og også en fra England. Den engelske gaming kammerat mødtes han med i England for at se en turnering i det store online spil live. Her oplevede han, hvor nemt det kan være at være sammen med andre, med en ven. Andreas oplevede også, at venen fra spillet var den helt samme person i virkeligheden som i spillet, og besøget var meget værdifuldt for Andreas, som han beskriver, som "det bedste nogensinde". De to gaming-venner er i gang med at arrangere endnu et besøg, enten i England eller i Aalborg. For Andreas er det bedre at ses i virkeligheden, men det er bare nemmere over nettet.

Selvom Andreas får opfyldt et socialt behov til en vis grad, kan det stadig være svært, da han ofte er nødt til at være online om natten mens hans venner fra USA er vågne. Det påvirker hans skolegang fordi han ikke kan komme op om morgenen. Derudover kan han nemt komme til at føle sig ensom, så snart de andre er offline.

2.2 Molly: omfattende brug af digitale teknologier i forskellige typer af interaktion

Molly er en glad pige på 24 med Downs syndrom. Molly taler gladelig med alle på sin vej, og hun elsker at drille dem hun møder, på kærlig vis. Udover at være speciel pga. sin diagnose, har hun også en speciel evne: hun er rapper og hiphopper. Hun rapper bl.a. også omkring brug af online spil,

*“jeg går og hedder Molly, jeg er se-ej, jeg er sej til, til og spille.
Og jeg vinder i fifa, og Hans er, han er en dårlig, fordi at han
kan ik spille klaver, fordi han er bare dårlig, fordi jeg kan vind
over Hans og jeg får fem is, og Hans han skylder mig”*

Måden hvorpå Molly får formidlet sine evner til verden, er igennem forskellige videoer, som hun selv producerer på YouTube.

Molly bruger Facebook, Messenger, Face Time, SMS, Instragram og Skype til at snakke med både familie, venner, og sin kæreste. Hun spiller også forskellige online spil med dem. Hun snakker bl.a. med sine veninder igennem en Messenger-gruppe, hvor de sender hjerte-emojies til hinanden, fordi de er hjerteveninder. Hun ser også nogle gange film med sin kæreste og veninder, når de er sammen. Derudover bruger Molly Facebook til at lægge billeder op, f.eks. fra en festival eller sejltur, samt ansøge om venskaber digitalt med kendte. Hun er f.eks. venner med MotorMille, som hun også har mødt i virkeligheden.

Molly er altså sammen med sine nære relationer både individuelt og i grupper via og omkring digitale teknologier, og bruger ligeså mere perifere interaktionsveje, til at formidle hendes evner til verden, samt opsøge venskaber.

2.3 Sofie: At ville følges, men ikke blive forfulgt

Sofie er en pige på 21 år med generelle indlæringsvanskeligheder. Hun skriver ligesom mange unge mennesker med sine veninder på Messenger og især Snapchat, og sender billeder. Hun bliver kimet ned i tide og utide, og oplever faktisk, at det til tider kan være lidt meget.

Sofie har både mange venner fra skolen, tidligere skole, men også mange venner digitalt, både fra Danmark og fra andre lande. Det er meget vigtigt for hende, at have mange venner og følgere på Facebook og Instagram,

”Der er mange der følger mig, og de fleste ved jeg slet ikke hvem er, så jeg trykker bare Like Like Like [...] og hvis der er nogen der følger mig, okay, så følger jeg også dem [...] jeg vil bare have så mange følgere som muligt!”

Dog kan Sofie ikke lide, når følgere bliver til forfølgere. Sofie har oplevet at en tog hendes billeder på Facebook, og lagde dem op på hans profil, så folk skulle tro at de var kærester. Hver gang hun blokerede ham, lavede han en ny profil, og gentog chikanen. Han sendte herefter sure smileys, men værst af alt siger han nu grimme ting om og til hende. På trods af gentagende samtaler med ham, har det været svært for både Sofie og personalet på skolen at styre den digitale chikane. Derudover er hun ofte chikaneret af ukendte folk der ringer til hende fra hemmeligt nummer og siger ubehagelige ting.



3

Metode til undersøgelse af digitale fællesskaber

25 unge fra tre institutioner for unge med kognitive handicap har deltaget i DiGi projektets første studie i perioden 2018-2019. Fokus har været at forstå, hvordan digitale teknologier anvendes af de unge til at forme og vedligeholde fællesskaber.

3.1 Deltagere

25 unge har deltaget i DiGi projektets første feltstudie i perioden 2018-2019. Tabel 1 viser et overblik over deltagerne og deres fordeling på de tre institutioner.

Tabel 1

Institution	Alder	Dreng	Piger
Specialskole	14-17	8	0
Voksenskole	16-21	4	4
Botilbud	23-27	5	4

Deltagerne har alle en eller flere kognitive diagnoser. De anvender digitale teknologier på daglig basis og de har alle frivilligt ønsket at deltage i DiGi projektet og underskrevet informeret samtykke. Deltagelse i DiGi projektet er anonymt. Deltagernes navne, fotos mm. fremgår derfor ikke af denne og andre rapporter fra projektet med mindre den enkelte deltager selv har accepteret dette.

3.2 Metoder

For at fremme samarbejde mellem partnere i DiGi projektet anvender vi deltagende metoder samt et mix af metoder for at imødekomme målgruppens mulighed for at deltage og udtrykke sig og samskabe viden om, hvad unge med kognitive handicap faktisk tænker og oplever med digitale teknologier (Porter 2011). Vi arbejder med video som primær dataindsamlingsmetode for at få et detaljeret indblik i de unges hverdagsbrug af digitale teknologier – så de både kan vise og forklare forskerne hvordan de bruger teknologierne. Video er endvidere et medie, som ofte anvendes i forbindelse med supervision og kommunikation i specialsektoren og unge med kognitive handicap er især visuelt orienteret og anvender ofte video i deres digitale liv (Ylirisku and Buur 2007). Video er med andre ord et kendt medie for alle projektets deltagere. Få ønskede ikke at blive optaget på video, hvilket blev imødekommet.

Konkret har DiGi projektets første feltstudie bestået af følgende metoder til dataindsamling

- 1 individuelle og gruppebaserede kvalitative interviews med alle deltagere
- 2 deltagerobservation og uformelle samtaler
- 3 deltagerne har lavet individuelle dagbøger i en uge
- 4 der er afholdt workshop med alle deltagere på hver enkelt institution.

Tabel 2 viser en oversigt over metoder fra feltstudie I. De efterfølgende afsnit uddyber studiets metoder og dataindsamling.

Tabel 2

Institution	Metode		
	Interview	Dagbog	Workshop
Specialskole	14	15	1
Voksenskole	11	39	1
Botilbud	21	30	1

3.2.1 Kvalitative interviews og deltagende observation

For at få et fyldestgørende indblik i de unges digitale hverdag, samt skabe tryghed mellem forskeren og deltagerne, foregik feltarbejdet over en uge. Der blev foretaget uformelle samtaler med de unge, og forskeren deltog i, og observerede, de unges dagligdag (Wadel 1991). Det var ligeså nødvendigt at tillade en vis fleksibilitet i forhold de udførte interview, så disse kunne tilpasses de unges humør og overskud. De kvalitative interviews med alle deltagere blev udført ved brug af 'vis-mig-hvordan' metoden – en interview-metode, der tager udgangspunkt i, at den person der interviewes er kompetent og vidende om det emne som samtalen omhandler og hvor interviewerens derfor optræder som uvidende og opfordrer til, at den interviewede viser hvordan han/hun udfører den praksis som er temaet i interviewet (Nicolini 2009). De unge deltagere blev således opfordret til at vise deres digitale teknologier, hvad de lavede med teknologierne, hvordan de gjorde osv.

De kvalitative interviews anvendte også 'Talking-Mats' til at understøtte samtaler om digitale oplevelser. 'Talking Mats' er en metode som er udviklet til at interagere med unge med kognitive handicap (Cameron and Murphy 2006). Fokus for metoden er at skabe et fokuseret rum for samtalen mellem den unge og interviewerens. Før interviewet udvikler interviewerens visuelle kort som kan understøtte et fokus på temaet for samtalen. I DiGi projektets første feltstudie var temaet de unges digitale oplevelser og fællesskaber. Der blev derfor lavet visuelle kort i form af laminerede illustrationer af forskellige digitale teknologier som computere, iPads, mobil telefoner og ikoner for diverse apps mm. Til interviewet medbringes disse kort og en måtte/en plade som placeres på et bord mellem interviewer og den unge. I DiGi projektet blev måtten opdelt i tre zoner via tre ansigter: En rød sur smiley, en neutral gul smiley med lige mund og en grøn glad smiley. Under interviewet blev de unge opfordret til at vælge de kort/teknologier som de kendte og brugte og placere dem på måtten under det ansigt som bedst beskrev deres oplevelse med teknologien. Derefter fortsatte samtalen omkring den unges brug af den aktuelle teknologi. Figur 1 viser et eksempel på, hvordan en Talking Mat så ud efter endt interview. Efterfølgende udførtes 1-2 opfølgende interviews med hver deltagere om samme emne, og ligeså ved brug af tale-måtten og 'vis-mig-hvordan metoden'.



Figur 1:

En Talking Mat efter endt interview med en af deltagerne i DiGi projektet.

3.2.2 Videodagbøger

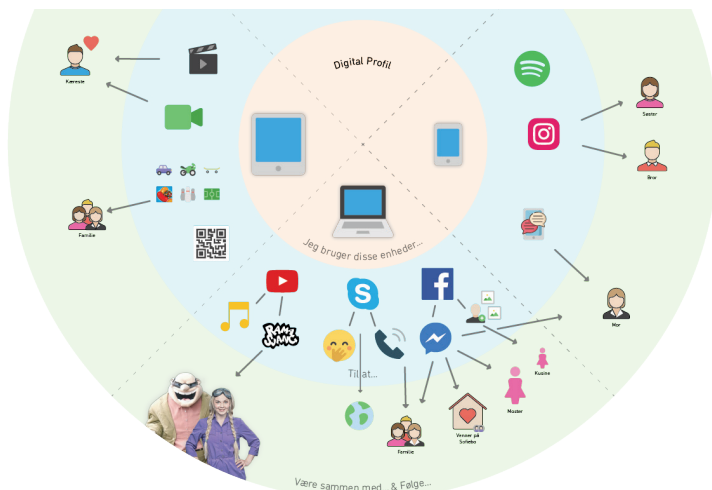
Interviews blev udført over en uge sammen med unge på hver enkelt institution. Efter denne uge fik hver institution 2 videokameraer med det formål at de unge kunne fortsætte fortællingerne om deres digitale oplevelser ved at lave videodagbøger. Målet var at hver enkelt deltager skulle starte kameraet og fortælle om deres digitale færden en gang om dagen i en uge. Ansatte på de tre institutioner hjalp de unge med at huske at lave videodagbog og i mange tilfælde også at lave videodagbøgerne sammen med dem.

I alt blev der produceret 84 dagbogsfortællinger fra deltagerne i DiGi projektets første feltstudie. Tabel 2 viser en oversigt over dagbøger fordelt per institution.

3.2.3 Workshops

Som afslutning på feltstudie 1 blev der afholdt en workshop med de deltagende unge på hver af de tre institutioner. Workshopsene havde til formål 1) at gå i dialog med de unge om den viden de har delt om deres digitale liv samt 2) at skabe visioner for hvordan digitale teknologier i fremtiden kan understøtte fællesskaber.

For at understøtte samtalen om de digitale erfaringer, som de unge havde delt i interviews og dagbøger blev der forud for hver workshop lavet en digital profil for hver enkelt deltager. Den digitale profil var baseret på en kortlægning af hver enkelt deltagers digitale adfærd. Den digitale profil blev udarbejdet som en visuel præsentation printet i A3 format. Profilen skitserede de platforme som den unge anvender (computer, iPad, mobiltelefon, spil konsol mm.), de applikationer som den unge bruger (sociale medier, online spil mm.) samt de personer som den unge interagerer med via de digitale teknologier. Figur 2 viser et eksempel på en digital profil.



Figur 2:

En digital profil på en af DiGi projektets deltagere. Profilen viser hvilke digitale platforme den unge anvender, hvilke applikationer den unge anvender og hvilke relationer den unge har via digitale teknologier.

På workshoppens første del (som varede cirka 60 minutter) drøftes i mindre grupper de digitale profiler, samt hvilke teknologier de unge bedst kan lide, og om der var teknologier de havde til fælles. Talking Mats fungerede i denne del af workshoppens igen som fokus for samtalen sammen med laminerede kort af de teknologier og applikationer, som de unge havde på deres digitale profiler. Denne del af workshoppens havde således primært til formål at kvalificere den viden forskerne havde uddraget fra interviews og dagbøger med de unge. Flere af de unge fortalte fx til workshops at de havde droppet nogle apps og var begyndt at anvende nye i perioden mellem interviews og workshops. Nogle havde også fået nye relationer, f.eks. en ny kæreste.

På workshoppens anden del (som varede cirka 60 minutter) var der fokus på at tale om de unges visioner for deres digitale liv og fællesskaber. Som inspirationskilde til at tale om digitale visioner, benyttede vi laminerede kort med udsagn baseret på de unges nuværende brug af digitale teknologier til at danne og vedligeholde sociale relationer. Et eksempel på et udsagn kunne være "at tale pænt til hinanden digitalt". De unge blev således spurgt, om det var noget de godt kunne tænke sig at blive bedre til, om der var noget de ønskede mere af, eller om der var noget de ønskede var anderledes.

Figur 3 viser et eksempel på en Talking Mat fra workshoppens anden øvelse på en af institutionerne.



Figur 3:

Talking Mat fra øvelse 2 på en af de tre institutioner, hvor de unge talte om deres visioner for digital interaktion. Måtten blev opdelt i 'digitale drømme vi deler' og 'bedste digitale drømme' og de unge sorterede de laminerede kort samt egne forslag i de to kategorier.

3.2.4 Analyse

Alle data blev omdannet fra tale og til tekst via transkription udført ved brug af software programmet Transana som også blev anvendt til at udføre en tematisk kodning af hver enkelt interview samt samtaler fra workshops. Kodning af data følger procedurer fra (Braun and Clarke 2006). Første kodning fokuserede på at kortlægge de unges teknologier. Denne kodning er præsenteret i afsnit 4. Anden kodning fokuserede på de unges oplevelser med digitale fællesskaber. Denne kodning identificerede tre typer af fællesskaber som præsenteres i afsnit 5. Herudover identificerede denne kodning også digitale udfordringer som er præsenteret i afsnit 6. Workshops blev kodet for sig og identificerede centrale karakteristika for de drømme de unge udtrykte ifht. digitale fællesskaber. Disse er præsenteret i afsnit 7. De efterfølgende afsnit (4-7) præsenterer således de overordnede temaer som er identificeret i den første tematiske analyse af datamaterialet fra feltstudie 1. Detailanalyser af de enkelte dele er under udarbejdelse og vil blive formidlet i efterfølgende publikationer.



4

De unges brug af digitale teknologier

DiGi projektets første feltstudie viser, at de unge har et omfattende og dynamisk brug af digitale teknologier som følger den konstante teknologiske udvikling og udviklingen i deres sociale liv.

Det indledende feltstudie viser, at deltagerne i projektet bruger mange forskellige digitale teknologier og applikationer (apps). En hovedkonklusion fra DiGi projektets første feltstudie er at de unge deltagere har et omfattende brug af digitale teknologier. Tabel 4 lister de teknologier som de unge anvendte i efteråret 2018 hvor de første interviews blev lavet. Listen viser 1) anvendte teknologier (venstre kolonne), antallet af unge der bruger hver enkelt teknologi samt på hvilken institution brugen er observeret.

Listen viser en total af 56 teknologier. For at skabe overblik er disse kategoriseret i grupperne 1) sociale medier, 2) online spil, 3) kommunikationsteknologier, 4) udviklingsplatforme og 5) video tjenester. Top 3 over de unges mest anvendte apps er YouTube, Facebook og Messenger.

De individuelle digitale profiler viste, at i gennemsnit bruger de unge 8,4 applikationer (apps). Den deltager som havde den mindste brug af digitale teknologier anvendte 3 apps. Den deltager der havde den største brug af digitale teknologier anvendte 17 forskellige apps. Ifølge Danmarks statistik bruger danske unge i gennemsnit mindst 4-5 sociale medier, og næsten alle ser videotjenester som YouTube. De mest populære sociale medier for unge danskere er Facebook, Snapchat og Instagram (Danmarks Statistik 2016), hvilket ligeså er tilfældet for de unge i DiGi-projektet, for hvem YouTube ligeså er en meget populær videokanal. Dertil spiller en stor del af DiGi-projektets unge mange forskellige online spil, ligesom resten af Danmarks unge (Danmarks Statistik 2016). Deltagerne i DiGi-projektet har således et digitalt brug der ligner meget unge mediebrugeres generelt.

Som det ses på listen over de digitale apps som de unge nævner, er det alle applikationer som er designet til og anvendt af borgere i bred forstand. Der er med andre ord ingen assisterende teknologier på listen – ingen teknologier som er udviklet til eller anvendt specifikt til borgere med handicap.

Det eneste eksempel på brug af assisterende teknologi er brugen af voice recorder til f.eks. en Messenger app. blandt nogle af de unge, pga. læse og skrive vanskeligheder.

Tabel 3

Applikationer	Antal brugere	Specialskole	Special Tilrettelagt Ungdomsuddannelse	Botilbud
On- og offline spil				
PokemonGo	3	x	x	x
Saints Row	1		x	
Minecraft	2	x	x	
Sandbox	2		x	x
Candy Crush	4		x	x
Counter Strike	6	x	x	x
Call of Duty	1			x
Fifa	7	x	x	x
Football Manager	1			
Destiny	2		x	x
Fortnite	2	x	x	x
Overwatch	1		x	
World of Warcraft	3		x	
Grand Theft Auto	5		x	x
Diablo	1			x
Hay Day	1			x
Bobble Shoot Pet	1			x
Roblox	3	x		x
Team Fortress 2	1			x
Star Wars	3	x		x
Shadow of Mordor	1			x
Hollow Knight	1	x		
Warthunder	2	x		
Rocket League	1	x		
Bloons Bt6	1	x		
Stick Muster	2			x
OSU	1	x		
Heros of the Storm	1	x		

Applikationer	Antal brugere	Specialscole	Special Tilrettelagt Ungdomsuddannelse	Botilbud
Conan Exciles	1	x		
Pay Day	1	x		
Piano tiles	1		x	
Sociale medier				
Instagram	10	x	x	x
Facebook	20	x	x	x
Twitter	2		x	
Blog	1	x		
TikTok	1		x	
Kommunikationsteknologier				
Messenger	18	x	x	x
Skype	8	x	x	x
Facetime	4		x	x
Discord	6	x	x	x
Playstation Party	1		x	
Siri	2		x	x
SMS	9	x	x	x
Viber	1			x
Twitch	1	x		
Snapchat	9	x	x	x
QR-koder	2			x
Video kanaler				
Youtube	19	x	x	x
Netflix	3			
Viaplay	4		x	x
Spotify	2			x
YouSee	1			
TV2(play/Nord)	2			
DR(ultra)	1			
Udviklingsprogrammer				
Github	1	x		
Diviantart	1	x		
Medusa	1	x		
Java Scribt	1	x		
Sleros	1	x		

Da de unge blev præsenteret for deres digitale profiler på workshops i februar 2019 havde de flere rettelser da de, siden interviews i oktober 2018, var stoppet med at bruge nogle apps og startet med at bruge andre. I den sammenhæng er det værd at bemærke at brugen af nogle teknologier er knyttet til sociale relationer. For eksempel kan en ny kæreste betyde brug af en ny teknologi. En konklusion fra DiGi projektets første feltstudie er dermed også, at den digitale brug er dynamisk og under konstant forandring som følger den konstante forandring der er i medielandskabet og i de udviklinger som er i de unges liv og sociale relationer.



5

Digitale fællesskaber

DiGi projektets første feltstudie viser, at de unge oplever mange former for fællesskaber via og omkring digitale teknologier.

En anden hovedkonklusion fra DiGi projektets første feltstudie er, at de unge deltagere oplever mange former for fællesskaber via eller omkring digitale digitale teknologier og der er både positive og negative oplevelser med at indgå i sociale relationer digitalt. Der er fællesskaber hvor de unge interagerer i internetbaserede netværk som typisk er online spil, sociale platforme og videotjenester. Andre fællesskaber er hybrider af digitale og fysiske interaktioner hvor de unge bruger digitale teknologier for eksempel til at streame videoer eller spille online spil, når de er sammen med venner, kærester og familiemedlemmer. De unge sidder også sammen med deres telefon eller tablet og laver forskellige ting eller sender hinanden beskeder via Snapchat eller lignende, mens de er fysisk sammen.

5.1 Nære relationer og digitale teknologier

De unge bruger især kommunikationsteknologier som messenger, sms, snapchat m.fl. til at forme og vedligeholde nære relationer. Nære relationer er relationer til tætte venner, kæreste eller familiemedlemmer. Flere deltagere fortæller hvordan denne type af digital interaktion giver dem en følelse af støtte socialt. En deltager fortæller.

”Der’ mange mennesker [på messenger].. det dejligt jeg ved at jeg har venner jeg kan ringe til”

De nære relationer kan også bestå af at mødes med venner online og spille et spil. For eksempel fortæller en af deltager:

”altså, nogen gange så spiller jeg faktisk Uno på computeren sammen med, en af mine venner herfra, eller som gik på min gamle skole, som så også er kommet herover, så det gør vi faktisk nogle gange .. så sidder jeg på min computer og så sidder han på hans”

De unge viser hvordan de ofte kommunikerer visuelt ved at ringe op via Facetime eller Skype eller ved at sende beskeder med emojis (for eksempel et hjerte) eller billeder til nære venner eller fotos. Det er forskelligt hvor ofte de unge kommunikerer digitalt med nære venner og familie men for flere af deltagerne er det ofte, dvs. flere gange dagligt. To deltagere fortæller (først den ene, så den anden):

”vi ringer rigtig meget, vi facetimer til hinanden over facebook [...] med alle mulige venner.. rundt omkring [...] jeg bruger mest, mega meget snapchat.. vi sender snaps til hinanden konstant.. laver sjove billeder, jeg har, jeg tog et billede af mig hvor jeg var fuldstændig bleg i hovedet i går faktisk”

”altså vi er sådan to gode venner, så vi skriver nærmest sammen hver dag [...] og så kan jeg lige inden jeg lige går i seng så får jeg lige en snap fra ham hvor han bare skriver gn, som der bare står for godnat, og så skriver jeg bare godnat os”

Nogle unge foretrækker den verbale kommunikation, mens andre foretrækker den visuelle, som en deltager forklarer:

”facetime, det bruger jeg ... det er sjovere at snak når man kan se hinanden i stedet for at man kun snakker sammen .. så synes jeg det er sjovere når man os kan se hinanden [...] selvom man ikke er sammen, selvom man ikke er hjemme ved hinanden, så har man det ligesom at man er hjemme ved hinanden”

Flere fortæller også hvordan de kan lide at mødes og se film med venner, kærester og familie eller f.eks. gå tur med venner og samle Pokémons. Nogle af de unge deltagerer viser hvordan de mødes til hygge med iPad hvor de bruger en app til at brodere (Stick Muster).

5.2 Interessebaserede digitale grupper

Flere deltagere fortæller også, hvordan de oplever at være en del af en gruppe via digitale teknologier. Vi har kaldt disse grupper for interessebaserede grupper, da de er kendetegnet af fællesskaber som de unge finder ind i pga. en specifik interesse. Flere deltagere er i grupper hvor de deler deres specifikke hobbyer som for eksempel computerspil, tegning, anden verdenskrig, ulve, musik mm. Nedenstående er eksempler på deltageres oplevelser med at være en del af grupper med interesse for computerspil. De mødes især på platformen Discord:

”Discord det er i hvert fald et godt sted at møde folk ... og så kan man så lave nogle grupper og finde nogle der kan lide det samme og så lave en gruppe med det ... det er ret smart .. og så kan man så snakke sammen, alt muligt”

For nogle deltagere har det fælleskab som opleves på Discord, Facebook, Twitch og andre foraer for gamere stor betydning. For eksempel fortæller en deltager:

”Det betyder alt for mig ... det jo mine venner ... ligesom det er venner i virkeligheden ... det er nogle som man håber på at ku møde en dag, og så vil det betyde mere end hvis man bare mødte en person ude i gaden .. og bliver venner med ham ... så vil det mene mere, hvis det kommer over computeren ... i hvert fald for mig .. men det er bare en måde at være sikker på at du får venner der også går op i noget som du også går op i ... det er det der betyder noget for mig, det er at have venner, som du kan stole på ... og venner du kan snakke med om de samme ting, du kan altid spille med dem og sådan nogle ting”

Flere deltagere fortæller at de ønsker at de relationer de får online kan udvikle sig til venskaber hvor man mødes fysisk. En deltager fortæller positivt om, hvordan et venskab gennem et online spil udviklede sig til et fysisk møde. Da interviewere spørger hvordan det var at mødes fysisk svarer deltageren:

”Det var anderledes, men det var bedre .. fordi selvfølgelig over internettet der har du ikke den samme kontakt som du vil have ... du ved du kan ikke se hinanden, du kan ikke få den samme ting som i virkeligheden .. så det er bedre i virkeligheden, det er bare nemmere over computeren... Han var den samme person som han var på internettet ... Internettet kan alt det som virkeligheden næsten kan .. andet end fysisk ... Når man spiller sammen så taler man jo sammen, f.eks. om spillet .. når man er sammen rigtigt så kan man jo tale om hvad som helst ... vi taler ikke så meget om spillet”

Nogle af gaming relationerne fører til fysiske møder hvor deltagerne mødes til LAN (Local Area Network) parties eller mødes til professionelle gaming arrangementer sammen. Enkelte deltagere tager også på internet café. I alle tilfælde er det interessen der er omdrejningspunktet for fællesskabet.

5.3 Globale digitale fællesskaber

Deltagerne fortæller også om hvordan de oplever at være en del af samfundet og globale netværk via digitale teknologier. Deltagelsen i disse fællesskaber er oftest perifere og sker ved at de unge følger med i nyhedsstrømme fra officielle medier eller YouTube, og følger venner eller bekendte. En deltager bruger videokanaler på YouTube til at følge med i kulturen i sit hjemland. I det hele taget orienterer de unge sig om trends og aktuelle samtaler i samfundet via digitale teknologier.

De unge liker billeder og videoer og enkelte kommenterer også. En ung fortæller hvordan hun oplever at følge andre på Instagram:

”det giver i hvert fald en følelse af at du i hvert fald ik er.. eller hvordan du har noget, og har nogen .. altså du kan forestille dig at du går ind og så har du slet ingenting .. du følger en helt masse mennesker men der er ik nogen der følger dig selv .. det kan godt føles ret trist .. jeg har [følgere]”

På trods af, at de globale digitale fællesskaber er vigtige for de unge, er det dog tydeligt at de er mere distancerede end de nære og interessebaserede fællesskaber. En deltager forklarer:

“man behøves ikke være venner med ham, bare man trykker på der hvor der står følge, så følger man ham så (viser på telefonen) jeg har også sendt en venneanmodning til ham han har bare ikke lige accepteret mig, men jeg følger ham godt nok, selvom jeg ikke er venner med ham ..”

Flere af de unge producerer selv materiale og er optaget af at andre følger dem, liker eller kommenterer det de deler online. En deltager har mange følgere og fortæller at han drømmer om at få nok til at få reklamesponsorater. Han får også kommentarer på sine videoer og fortæller:

“Det her er jo en måde man snakker på jo [...] du så vel at jeg kun har fået nogle få comments ved de andre videoer den her person kan i hvert fald rigtig godt lide videoerne [...] her er der 29 forskellige folk ... alle de her er forskellige folk der har set videoerne”



6 Digitale udfordringer

DiGi projektets første feltstudie viser, at de unge hovedsageligt beskriver det som en positiv oplevelse at være en del af et fællesskab via eller omkring digitale teknologier. Udfordringer beskrevet af de unge handler især om misforståelser, forstyrrelser, tone og ensomhed.

I interviews med 'Talking Mats' valgte de unge primært at placere de teknologier de bruger på den glade smiley og kun i mindre grad på den sure smiley de unge beskriver det hovedsagelig som en positiv oplevelse at være en del af et fællesskab via eller omkring digitale teknologier. Men der er også udfordringer som især handler om misforståelser, forstyrrelser, tone og ensomhed.

6.1 Misforståelser, forstyrrelser og hård tone

Digitale udfordringer vedrører bl.a. at folk ikke svarer når de rækker ud til dem, f.eks. i et kommentarfelt eller i en discord gruppe, og at der opstår misforståelser i f.eks. en messengertråd. Andre klager over at blive blokeret i spil eller i forskellige digitale grupper. Mens de fleste sætter stor pris på den digitale kontakt nævner få også, at det til tider kan være stressende at telefonen konstant bibber, og at det påvirker deres søvn og evne til at slappe af. Derudover beskriver mange deltagere, at der ofte er en hård tone i spil og generelt på internettet, underbygget af citatet nedenfor:

”man kan jo ikke ligefrem sige, at der er engler på internettet ... altså internettet det er jo et sted hvor alle folk kan komme på jo, så man skal altid regne med at selvom der nok er folk der skriver gode ting om videoerne, så skal man nok også regne med, at hvis du bliver sådan populær, så er der også folk der

skriver dårlige ting jo ... men her er en ting som jeg prøver at huske når jeg får sådan noget ... hate kan man jo nærmest kalde det ... hvis f.eks. folk siger at de ikke kan lide hvordan dine videoer er lavet, så kan du jo prøve at huske det og prøve at lave lidt om i dine videoer jo, så folk vil bedre kunne lide dine videoer jo ... constructive criticism som det hedder”

Heldigvis tager mange af deltagerne det som en selvfølge og lader sig ikke slå ud af hårdt sprog på internettet, eller som i ovenstående tilfælde, reagerer konstruktivt på kritik. Andre har dog oplevet at blive chikaneret på nettet til en grad, hvor de er blevet meget berørt af det, og der er også tilfælde hvor nogle har oplevet at blive mobbet på forskellige sociale platforme.

Få deltagere er ligefrem imod brug af især sociale medier;

”Jeg bruger ikke social media ... det kan jeg virkelig ikke lide at bruge [...] jeg føler heller ikke det er sådan noget er bedre end YouTube [...] sådan facebook, så er der folk der spreder videoer rundt og skriver til sine venner og alt det der ... det kunne man teknisk set også gøre på YouTube”

mens flere deltager mener at det er bedre at være sammen helt uden digitale teknologier;

”Jeg mener bare at man skal være sammen hvis man skal være sociale, så skal man være sammen med dem, i det samme rum eller sådan noget.. jeg mener ikke man skal sidde med sin telefon sammen med nogen [...] fordi at internettet... hvis man skal være social så kan man lige så godt bare være social, rigtigt, ikke på internettet. Internettet skal man bruge til andre ting”

6.2 Ensomhed

Nogle deltagere beskriver at de har mistet kontakten med folk, hvilket ikke nødvendigvis ansues som et negativt fænomen for dem.

Flere deltager udtrykker dog, at de ikke har mange venner og oplever ensomhed. En deltager

fortæller også, at selvom man finder venner online og at nogle af disse venskaber udvikler sig til fysiske møder og oplevelser så kan man stadig opleve ensomhed, selvom internettet altid kun er et klik væk. Deltageren fortæller om sin følelse af ensomhed og forventninger til digitale fællesskaber:

”Når du snakker med den her person, så føler du dig ikke ensom, men ligeså snart du ikke snakker med den her person mere så er du ensom igen. Det er et sekund det tager for at ændre at være ensom eller ikke være ensom for mig, på internettet ... fordi du spiller med en, du hygger dig .. og så skal han gå, og så har du egentlig ikke noget at lave og sidder helt alene og laver ingenting [...] selvfølgelig er det anderledes når der er en der streamer .. så bliver det jo ved i flere timer og så kan du snakke sammen... der er jeg ikke ensom .. men som sagt det er ikke lige alle dage og det er ikke min tid .. det er tit om natten eller om morgenen ... så bliver jeg oppe om natten hvis det er. Til sidst så er der ikke noget spil, og så er du bare ensom”

En deltager finder også glæde i at være alene, fremfor i et fællesskab:

”man kan sige at jeg ikke ligefrem er en person der tit har brug for venner eller sådan noget .. ikke at jeg slet ikke har brug for venner men jeg er ikke lige sådan en der konstant føler at jeg bliver nødt til at have venner ... det er bare sådan at jeg har det fint med at have [navn] og så er det det ... Men udover det, så kan jeg bedst lide at være alene jo”

En hovedkonklusion for DiGi projektets første feltstudie er således, at der er mange former for digitale fællesskaber og at de unge deltagere oplever forskellige typer af fællesskaber via og omkring digitale teknologier som indebærer både positive og negative digitale og social udfordringer.



7 Digitale drømme

En hovedkonklusion fra DiGi projektets første feltstudie er at de unge ønsker at forbedre deres digitale kompetencer og udvikle deres digitale relationer. Ønsket om at forbedre digitale kompetencer handler primært om at kunne håndtere digitale teknologier i hverdagen, udvikle den digitale brug og blive bedre til at producere digitalt indhold. Ønsket om at udvikle digitale relationer handler især om at kunne udvikle relationer på tværs af fysiske og digitale arenaer.

7.1 Digitale kompetencer – at håndtere, udvikle og producere digitalt

Til workshops delte de unge deltagere deres digitale drømme og størstedelen af disse handlede om at forbedre deres digitale kompetencer. Kompetencerne som efterspørges af de unge kan grupperes i tre typer

1 at kunne håndtere digitale teknologier i hverdagen.

Hvordan og hvornår har man for eksempel tillid til mennesker som skriver til en digitalt og som man ikke kender? Hvordan håndterer man folk der ringer for at drille? Hvornår må man tage billeder? Hvordan taler man pænt til hinanden på nettet – hvad gør man for eksempel hvis man får en dårlig kommentar på et opslag? Hvad gør man hvis man ikke får likes – hvordan får man likes? Hvad kan man dele online? Mm.

2 at kunne bruge digitale teknologier.

Flere vil gerne blive bedre til at lave videoer, blive bedre til at bruge Skype og andre kommunikationsværktøjer, blive bedre til at spille online spil, lære nye spil, blive bedre til at finde videoer om det der har interesse på YouTube, blive bedre til at skrive til folk uden fejl, få en ny computer så man kan øve sig mm.

3 at kunne producere digitalt indhold.

Flere unge har et stort ønske om at blive bedre til at producere indhold og de har især fokus på video og nævner specifikt ønsker om at blive bedre til at lave videoer til YouTube og Twitch.

7.2 Digitale relationer – udvide samvær med venner og udvikle nye relationer

Til workshops delte de unge deltagere også drømme om at udvikle eksisterende og nye relationer. De efterspørger tre typer af relationer:

1 at udvide samvær med venner.

De unge ønsker at blive bedre til at udvide deres samvær med eksisterende relationer ved at have mere digital interaktion. Specifikt nævner deltagere ønske om at holde LAN party (dvs. mødes fysisk med dem man normalt spiller med online), ønske om at spille mere online (dvs. mødes online med dem man normalt er sammen med fysisk), se film sammen (at det sociale kommer i forgrunden fremfor at sidde alene og streamer film). De unge er generelt optaget af at få mere social interaktion og deler ønsker om at få flere beskeder fra venner, have flere telefonsamtaler med venner og familie og mødes mere online med venner og familie. Der er ofte geografiske hindringer for at de unge kan være socialt sammen og det ses i deres visioner om digitale fællesskaber.

2 at udvikle nye venskaber.

De unge ønsker også at udvikle nye venskaber. De nævner ønsker om at få online kontakt med mennesker i verden som deler deres interesser, spiller med mennesker fra andre lande, blive en del af fællesskaber ved at følge Instagrammers og YouTubers, finde en kæreste på Facebook mm. Udvikling af nye venskaber har dog lavere prioritet blandt de unge end at udvide samvær med eksisterende relationer. De unge fremhæver at hvis de møder nye venner online er det et ønske at det digitale møde kan udvikles til et fysisk møde. Som en ung forklarer "når man snakker med nogen fra andre lande er det ikke det samme for dem kan man ikke tage hjem til".



8 Konklusion

DiGi projektets første feltstudie har vist at de unge har et omfattende og dynamisk brug af digitale teknologier som de anvender i flere former af fællesskaber. De unge drømmer om at forbedre deres digitale kompetencer og udvikle deres sociale relationer digitalt.

Via interviews, deltager observation, videodagbøger og workshops har de unge, forskere og ansatte på institutionerne samarbejdet om at indsamle viden om digitale fællesskaber i de unges liv. De overordnede fund fra DiGi projektets første feltstudie er at

- de unge deltagere har en omfattende brug af digitale teknologier
- de unge anvender en bred vifte af almene digitale applikationer (ikke assisterende teknologier) og deres digitale brug følger den forandring der er i det teknologiske landskab og i de udviklinger der er i de unges liv og sociale relationer dvs. deres brug af digitale teknologier er dynamisk og under konstant forandring.
- de unge deltagere oplever mange former for fællesskaber via og omkring digitale teknologier og der er både positive og negative oplevelser med at indgå i sociale relationer digitalt.
- de unge ønsker at forbedre deres digitale kompetencer og udvikle deres digitale relationer.

Det er DiGi projektets mål at udvikle viden og digitale strategier som kan inspirere og støtte unge med kognitive handicap i at etablere og fastholde sociale fællesskaber. De indledende konklusioner fra projektets peger på at

- 1** digital interaktion kræver digital kompetence og udvikling af strategier bør fokusere på at støtte de unge i at mestre det digitale.
- 2** digitale fællesskaber har mange former og udvikling af digitale strategier bør arbejde med at skabe rum for denne mangfoldighed dvs. udvikle et repertoire af strategier for hvordan man kan etablere, deltage i og udvikle sociale relationer digitalt.
- 3** digital interaktion indeholder, ligesom interaktion generelt, også udfordringer og digitale strategier bør også inkludere dette.

DiGi projektets andet studie vil arbejde med at udvikle og afprøve digitale strategier der kan støtte unge med kognitive handicap på baggrund af disse hovedkonklusioner.



9

Referencer

Alcorn, Alyssa, Helen Pain, Gnanathusharan Rajendran, Tim Smith, Oliver Lemon, Kaska Porayska-Pomsta, Mary Ellen Foster, Katerina Avramides, Christopher Frauenberger, and Sara Bernardini. 2011. "Social Communication between Virtual Characters and Children with Autism." 7-14.

Alper, Meryl. 2014. *Digital Youth with Disabilities*. 1st ed. London: The MIT Press.

Alcorn, Alyssa, Helen Pain, Gnanathusharan Rajendran, Tim Smith, Oliver Lemon, Kaska Porayska-Pomsta, Mary Ellen Foster, Katerina Avramides, Christopher Frauenberger, and Sara Bernardini. 2011. "Social Communication between Virtual Characters and Children with Autism." 7-14.

Alper, Meryl. 2014. *Digital Youth with Disabilities*. 1st ed. London: The MIT Press.

Alper, Meryl. 2017. *Giving Voice: Mobile Communication, Disability, and Inequality*. edited by Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Alper, Meryl and Gerard Goggin. 2017. "Digital Technology and Rights in the Lives of Children with Disabilities." *New Media & Society* 19(5):726-40.

- Andreasen, Ditte Lystbæk and Anne Marie Kanstrup. 2019. "Digital Relations among Youth with Cognitive Disabilities: A Field Study of Technology Use for Developing and Maintaining Social Relations." Pp. 250–54 in *Proceedings of Communities and Technologies*, edited by ACM. Vienna: ACM.
- Bayor, Andrew, Filip Bircanin, Laurianne Sitbon, Bernd Ploderer, Stewart Koplick, and Margot Brereton. 2019. "Characterizing Participation across Social Media Sites amongst Young Adults with Intellectual Disability." *OzCHI'18* 113–22.
- Benton, Laura and Hilary Johnson. 2015. "Widening Participation in Technology Design: A Review of the Involvement of Children with Special Educational Needs and Disabilities." *International Journal of Child-Computer Interaction* 3–4:23–40.
- Borg, Johan, Ann Lantz, and Jan Gulliksen. 2015. "Accessibility to Electronic Communication for People with Cognitive Disabilities: A Systematic Search and Review of Empirical Evidence." *Universal Access in the Information Society* 14(4):547–62.
- Braun, Virginia and Victoria Clarke. 2006. "Using Thematic Analysis in Psychology." *Qualitative Research in Psychology* 0887(3):77–101.
- Cameron, Lois and Joan Murphy. 2006. "Obtaining Consent to Participate in Research: The Issues Involved in Including People with a Range of Learning and Communication Disabilities." *British Journal of Learning Disabilities* 35:113–20.
- Caton, Sue and Melanie Chapman. 2016. "The Use of Social Media and People with Intellectual Disability: A Systematic Review and Thematic Analysis." *Journal of Intellectual and Developmental Disability* 41(2):125–39.
- Chadwick, Darren, Caroline Wesson, and Chris Fullwood. 2013. "Internet Access by People with Intellectual Disabilities: Inequalities and Opportunities." *Future Internet* 5(3):376–97.
- Danmarks Statistik. 2016. *It-Anvendelse i Befolkningen, Tema: Brug Af Sociale Medier 2016*. Copenhagen.
- DeMuro, Carla J., Sandra A. Lewis, Dana B. DiBenedetti, Mark A. Price, and Sheri E. Fehnel. 2012. "Successful Implementation of Cognitive Interviews in Special Populations." *Expert Review of Pharmacoeconomics & Outcomes Research* 12(2):181–87.

- Hjelholdt, M. and M. Rasmussen. 2017. *Social Digital Inklusion - Oplevelser Af Inklusion i En Digital Verden*. Copenhagen.
- Löfgren-Mårtenson, Lotta. 2008. "Love in Cyberspace: Swedish Young People with Intellectual Disabilities and the Internet." *Scandinavian Journal of Disability Research* 10(2):125–38.
- McVilly, K. and et al. 2005. "'I Get by with a Little Help from My Friends': Adults with Intellectual Disability Discuss Loneliness." *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities* 19(2):191–203.
- Nicolini, Davide. 2009. "Articulating Practice through the Interview to the Double" edited by S. Gherardi. *Management Learning* 40(2):195–212.
- Pinchevski, Amit and John Durham Peters. 2016. "Autism and New Media: Disability between Technology and Society." *New Media and Society* 18(11):2507–23.
- Porter, Jill. 2011. "The Challenges of Using Multiple Methods to Gather the View of Children." Pp. 30–45 in *Vygotsky and Special Needs Education - rethinking support for children and society*, edited by H. Daniels and M. Hedegaard. Continuum.
- Ringland, Kathryn E., Christine T. Wolf, Heather Faucett, Lynn Dombrowski, and Gillian R. Hayes. 2016. "'Will I Always Be Not Social?': Re-Conceptualizing Sociality in the Context of a Minecraft Community for Autism." *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '16 (February)*:1256–69.
- Seale, Jane and Darren Chadwick. 2017. "How Does Risk Mediate the Ability of Adolescents and Adults with Intellectual and Developmental Disabilities to Live a Normal Life by Using the Internet?" *Cyberpsychology* 11(1Special Issue).
- Seymour, Wendy and Deborah Lupton. 2004. "Holding the Line Online: Exploring Wired Relationships for People with Disabilities." *Disability and Society* 19(4):291–305.
- Sharlock, RL and et al. 2010. *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Support*. 11th ed. Washington: American Association of Intellectual and Developmental Disabilities.
- Söderström, Sylvia. 2009. "Offline Social Ties and Online Use of Computers: A Study of Disabled Youth and Their Use of ICT Advances." *New Media and Society* 11(5):709–27.

Söderström, Sylvia. 2011. "Staying Safe While on the Move - Exploring Differences in Disabled and Non-Disabled Young People's Perception of the Mobile Phone's Significance in Daily Life." *YOUNG: Nordic Journal of Youth Research* 19(1):91–109.

Söderström, Sylvia. 2013. "Digital Differentiation in Young People's Internet Use — Eliminating or Reproducing Disability Stereotypes." *Future Internet* 5(2):190–204.

Wadel, Cato. 1991. *Feltarbeid i Egen Kultur: En Innføring i Kvalitativt Orienteret Samfunnsforskning*. 1st ed. Flekkefjord, Norway: Seek A/S.

Ylirisku, Salu and Jacob Buur. 2007. "Studying What People Do." Pp. 37–78 in *Designing with Video - Focusing the User-centered Design Process*. London: Springer.