



UPPSALA
UNIVERSITET

CESAR – CENTRUM FÖR SOCIALT ARBETE

SOCIONOMPROGRAMMET

KANDIDATUPPSATS, 15HP

VÅRTERMINEN 2021

Gaming som verktyg

En studie om gaming som kontaktskapande med unga som
varken arbetar eller studerar

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-09-26

Förord

Vi vill tacka alla som har hjälpt oss och bidragit till denna uppsats. Ett stort tack till ungdomarna som ställt upp på intervjuer och delat med sig av sina tankar och erfarenheter. Vi vill även tacka de anställda på VI-projektet som har bidragit med sin kunskap och ställt upp på intervjuer. Ett särskilt tack till vår handledare Daniel Nilsson Ranta för hans stöd och råd. Utan er hade inte denna studie varit möjlig att genomföra.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Titel: Gaming som verktyg,

Författare: Oliver Sabelo Christensen Mfeketo och Gordon Sonesson

Sammanfattning

Ungdomar som varken arbetar eller studerar (UVAS) anses vara ett socialt problem då det är kostsamt för samhället och påverkar ungdomarna negativt utifrån samhällets normer. Samhället brister i att nå denna grupp med arbets och studiefremjande insatser och det är därför aktuellt att hitta nya metoder för att nå målgruppen. Ett flertal inom målgruppen har ett spelintresse och därför har Vi-projektet utformat ett projekt för att nå gruppen genom att använda gaming som ett verktyg. Vår studie syftar till att undersöka hur gaming som verktyg fungerar för att skapa och bibehålla kontakt med ungdomar som varken arbetar eller studerar. Studien använder sig av kvalitativ metod och vi har utfört totalt sju semistrukturerade intervjuer, där tre är projektanställda samt fyra ungdomar som är delaktiga i projektet. Studien empiri har kodats genom tematisk analys och analyserats utifrån social identitetsteori samt empowerment. Resultat visar att gaming fungerar som ett verktyg för att skapa och bibehålla kontakt mellan ungdomarna men det har inte kunnat undersökas hur det fungerar i ett arbets- och studiefremjande syfte gentemot ungdomar som varken arbetar eller studerar. Gaming kan fremja gemenskap och utveckling av social identitet men det finns även en förbättringspotential om hur gaming som verktyg kan användas i kontaktskapande syfte.

Nyckelord: UVAS, gaming som verktyg, socialt spelande,

Keywords: NEET, gaming as a tool, social gaming,

Antal ord: 19 495

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	5
1.2 PROBLEMFÖRMULERING	6
1.3 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR	7
1.4 BEGREPPSDEFINITIONER	7
2. TIDIGARE FORSKNING	7
2.1 SÖKPROCESS	7
2.2 SPELANDE SOM EN NYTTIGHET	9
2.3 GAMING KOPPLAT TILL SOCIALA RELATIONER/MENINGSSKAPANDE	10
2.4 UVAS I INTERNATIONELL KONTEXT	12
2.4.1 HIDDEN YOUTH	12
2.4.2 NEET	13
2.4.3 REFLEKTIONER ÖVER HIDDEN YOUTH OCH NEET	13
3. TEORETISKA PERSPEKTIV	14
3.1 EMPOWERMENT	14
3.2 SOCIAL IDENTITETSTEORI	15
3.3 REFLEKTIONER KRING EMPOWERMENT OCH SOCIAL IDENTITETSTEORI	17
4. METOD	18
4.1 FORSKNINGSAKSATS	18
4.2 INSAMLINGSMETOD	18
4.2.1 URVAL	19
4.3 ANALYSMETOD	20
4.4 ETISKA ÖVERVÄGANDEN	22
4.5 RELIABILITET, VALIDITET OCH GENERALISERBARHET	23
5. RESULTAT OCH ANALYS	24
5.1 IDENTITETSSKAPANDE	24
5.2 SAMHÄLLETS SYN OCH INTRESSE	25
5.3 HJÄLP TILL SJÄLVSJÄLP	28
5.4 DE PROJEKTANSTÄLLDAS FUNKTION	30
5.5 UNGDOMARS INTRESSEN OCH MÅL	32
5.6 GEMENSKAP	36
5.7 TRYGGHET OCH VÄRDERINGAR	38
5.8 TRYGGHET I PROJEKTET	39
6. DISKUSSION	42
6.1 SUMMERING	42
6.1.1 VAD HAR UVAS INOM E-SPORTSTURNERINGEN FÖR SYN PÅ GAMING?	42
6.1.2 HUR UPPFATTAS VI-PROJEKTETS E-SPORTSTURNERING OCH GAMING SOM VERKTYG AV UVAS OCH PROJEKTANSTÄLLDA?	43
6.1.3 VAD FINNS DET FÖR POSITIVA EGENSKAPER MED ATT ANVÄNDA GAMING SOM VERKTYG I ETT KONTAKTSKAPANDE SYFTE I SOCIALT ARBETE?	43
6.2 DISKUSSION AV RELATIONEN MELLAN RESULTAT/ANALYS OCH TIDIGARE FORSKNING	44
6.3 DISKUSSION AV RELATIONEN MELLAN RESULTAT/ANALYS OCH TEORI	45
6.4 DISKUSSION AV RELATIONEN MELLAN RESULTAT/ANALYS OCH METOD	46
6.5 IMPLIKATIONER FÖR FORSKNING OCH PRAKTIK	48
8. REFERENSER/ LITTERATURLISTA	49

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

1. Inledning

Övergången till vuxenvärlden är en process som är svår för många unga då den kräver flera stora val för att hitta sin egen karriär, identitet och livsstil (Yates, et. al, 2011, s. 517). Den ökade individualiseringen sedan 80-talet har lett till en drastisk förändring i arbetsmarknaden för ungdomar. Arbetslöshet och avsaknad av sysselsättning bland ungdomar är ett utbrett socialt problem och ett växande samhällsproblem utifrån samhällets normer. Enligt Statiska centralbyrån så ökade arbetslösheten med 6,3 % förra året jämfört med året innan till totalt 22,5 % arbetslöshet bland ungdomar (SCB, 2020). Det finns ett flertal projekt som arbetar för att hjälpa ungdomar med deras framtidsutsikter. Ett av dessa projekt är Vi-projektet som ägs av och verkar i Västra Götalandsregionen. Vi-projektet arbetar studie- och arbetsfrämjande med ungdomar som varken arbetar eller studerar. Denna grupp av *unga som varken arbetar eller studerar* förkortas *UVAS*. Syftet med VI-projektets satsning är som de uttrycker det att ungdomarna ska kunna närma sig studier eller jobb i framtiden samt känna att de äger sin egen framtid (Vi-projektet, 2021). Under våren 2021 anordnar Vi-projektet en e-sportturnering riktad mot ungdomar som har svårigheter med att hitta arbete eller att studera. E-sportturneringen heter Virtuel Rampage of the Western Region (VRWR) och syftet med den är att skapa kontakter mellan ungdomarna som medverkar och personer som exempelvis studie- och yrkesvägledare och jobbcoacher som kan stötta dem olika sätt (VGR Folkhögskolor, 2021). Vi-projektet har som syfte att stärka ungdomarna som varken arbetar eller studerar genom empowerment och bidra med hjälp så att ungdomarna känner att de har verktygen för att arbeta eller studera.

Idag är gaming bland ungdomar vanligt och en del individer spelar måttligt medan andra är uppslukade av spelandet. Enligt statistik från 2019 från statens medieråd så spelar mer än 50% av alla barn och ungdomar i åldern 9-18 år dataspel i någon form (Folkhälsomyndigheten, 2021). En del ungdomar som varken arbetar eller studerar är svåra att nå och bibehålla kontakt med, inte minst under en rådande global pandemi där bland annat World Health Organization uppmanar folk att spela mer för att undvika isolering och samtidigt hålla sig hemma (Wikström, 2020). VI-projektet har startat ett projekt som har förhoppningen att med gaming som verktyg bland annat kunna bibehålla kontakt med ungdomar som varken arbetar eller studerar och få dem att närma sig studier eller arbete på sina egna villkor.

Det finns ingen kartläggning över hur många i Sverige som spelar digitala spel i den skalan att de har en gaming-disorder, men i länder med jämförbara förhållanden som de svenska, så finns det en del forskning. Gaming disorder är en klassifikation som en individ får när dennes spelberoende av digitala spel orsakar negativa konsekvenser på dennes liv och gör så att individen prioriterar bort dagliga aktiviteter på grund av spelandet (WHO, 2018). Rapporter visar att gaming-disorders förekommer hos 1,2 % av befolkningen i Tyskland, 0,6 % av befolkningen i

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Norge samt 1,2 % i Europa (Rangmar & Thomee, 2019). Statistik saknas gällande hur många som spelar digitala spel, samt hur mycket digitala spel som spelas i Sverige. Kalla fakta har till tillsammans med SCB tagit fram data från skolor i Sverige som estimerar att det finns ett barn i varje grundskola som är hemmasittare. Totalt beräknas hemmasittandet i Sverige kunna kosta uppemot 30 miljarder kronor på sikt (Möller Berg, 2018). Spelande av digitala spel har en del negativa aspekter men det finns även ett flertal positiva följder av spelande, i egenskap av utveckling av sociala förmågor, samt emotionella och kognitiva förmågor. (Granic, Lobel & Engels, 2014, s. 76). Enligt tidigare forskning så spelar över 70% av de som spelar digitala spel med vänner på något sätt, vilket bidrar till utveckling av samarbetsförmåga samt andra sociala förmågor. Kontroll, djup tillfredsställelse och stolthet är känslor som uppstår när de som spelar klarar av formidabla mål (Granic, et al, 2014, s. 72, 76).

Pokemon go är mobil-spel som släpptes 2016 och för många personer med psykiska besvär betydde har det inneburit en revolution (Nyström, 2016). Ett flertal personer med autism, social fobi och liknande diagnoser har med hjälp av Pokemon go tagit klivet utanför hemmet och börjat att interagera med andra spelande (Nyström, 2016). Det är möjligt att gaming kan användas som ett värdefullt socialt verktyg för de som arbetar inom socialt arbete genom att bygga kontakter med ungdomar som varken arbetar eller studerar i arbets- och studieförfrämjande syfte. Gaming som verktyg skulle kunna nå de som är svåra att nå för att de spelar för mycket och möjligtvis vara en brygga mellan den virtuella världen och den icke virtuella världen vi lever i. Verktöget skulle kunna vara en början för att inkludera ungdomarna som varken arbetar eller studerar in i arbetslivet och samhället i stort.

Vi vill således undersöka hur effektivt gaming är som verktyg för att bygga kontakter mellan aktörer som jobbar sysslo-främjande och hos UVAS. I takt med att samhället utvecklas ser vi det viktigt att hitta nya moderna sätt att nå ungdomar som hamnat utanför samhället. För att kartlägga hur gaming kan fungera som ett socialt verktyg behöver vi även kartlägga de positiva aspekter med gaming som kan vara till nytta inom socialt arbete med ungdomar.

Vi har i samverkan med Vi-Projektet fått kontakt med ungdomar som deltar i Vi-projektets e-sportsturnering. Då projektet inte har avslutats vid inhämtning av empirisk material så är vår studie inte någon utvärdering av projektets slutresultat, utan en inblick i möjligheter att bygga kontakter med UVAS genom gaming gaming.

1.2 Problemformulering

Flertalet verksamheter har svårigheter att nå och hålla kontakt med ungdomar och en svårighet är att försöka få ungdomarna att komma till verksamhetens plattform, istället behövs det forskning för att hjälpa verksamheter möta ungdomar på deras plattform. Gaming är en plattform där

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

ungdomar spenderar mycket tid och för att nå ungdomar på denna plattform krävs det forskning kring hur det går att använda gaming som kontaktskapande verktyg.

1.3 Syfte och frågeställningar

En stor del av tidigare forskning om gaming fokuserar på dess negativa påverkan och konsekvenser för ungdomar medan de positiva aspekterna sällan lyfts. Av den orsaken har vi valt att fokusera fördelar av gaming och dess positiva egenskaper och hur fenomenet kan användas som ett verktyg inom socialt arbete med ungdomar.

Syftet med studien är att undersöka fördelar med att använda gaming som verktyg för att skapa och bibehålla kontakt med UVAS i ett arbets- och studiefrämjande syfte.

- Vad har UVAS inom vi-projektets e-sportsturnering syn på gaming?
- Hur uppfattas gaming som verktyg av UVAS och projektanställda?
- Vad finns det för positiva egenskaper med att använda gaming som verktyg i ett kontaktskapande syfte i socialt arbete?

1.4 Begreppsdefinitioner

UVAS (Unga Vuxna som varken Arbetar eller Studier) omfattar personer som är i åldrarna 15-24 och som har svårt att hitta jobb eller klara studier i skolan. Anledningen till varför vi använder just denna definition är för att det är så som Vi-Projektet definierar UVAS och således kommer våra intervjupersoner falla in under dessa kriterier.

E-Sport (Elektronisk sport) är sport/tävlingar som utförs på datorer eller spelkonsoler och är på många sätt lik annan organiserad idrott. Utövarna kan vinna stora prispengar och blir berömda (NE, 2021).

E-sportprojektet syftar till Vi-projektets e-sportturnering och den tillhörande discord-server som fungerar som e-sportturneringens kommunikationsplattform. All kommunikation inom projektet sker inom denna discord-server och ungdomarna går med i discord-servern för att komma in i projektet. För att gå med i discord-servern krävs inget identitetsstyrkande, vilket betyder att alla i servern är anonyma till den grad de själva vill. Projektet ämnar att vara ett samverkansprojekt där projektanställda hjälper ungdomar komma i kontakt med studie/yrkesvägledare som deltar i projektet.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

2. Tidigare forskning

2.1 Sökprocess

Vi har sökt information på dessa databaser: Uppsala universitets biblioteksdata, SCB-Statistiska centralbyrån, Social service abstracts, Sociological abstracts.

Sökord som vi har använt oss av i sökning på de olika databaserna: “Social work gaming”, “social work gaming NOT gambling” för att inte få med resultat som har med gambling att göra då detta inte är relevant för studien. För att få en förståelse för begreppet spelande och hur spel kan användas kontaktskapande sökte vi på “play AND social work”, “why we play”, “social play”, “gaming relationships”, “Benefits video games”. Fortsättningsvis sökte vi på vår målgrupp på engelska och interventioner: “hidden youth social work”, “neet”, “neet AND intervention”, , “hidden youth AND gaming”, “Neet AND gaming”, slutligen sökte vi även på “online counseling”. Vi har även undersökt tidigare forsknings referenslistor för att få tillgång till ytterligare forskning. Vi har även använt oss av tidigare forskning angående gaming som vi-projektet har använt sig av när de utformat projektet.

I den tidigare forskningen går det att identifiera vissa teman. Spelandet som en nyttighet, Gaming kopplat till sociala relationer/meningsskapande, UVAS i internationell kontext kopplat till gaming, Online counseling som metod i socialt arbete. Det finns ingen tidigare forskning kring gaming som verktyg i en svensk kontext med UVAS. Vi har därför varit tvungna att söka brett för att hitta studier som tillsammans kan ge oss en översikt över det område vi planerar att undersöka. För att få en förståelse för spelande har vi studerat litteratur och forskning kring spelande/lekande (engelskans play). Vi har hittat svensk och internationell forskning som beskriver möjligheter som gaming erbjuder, såsom att skapa relationer. Vi har sökt internationell forskning kring internationella begrepp som är snarlika UVAS begreppet och hittat mycket forskning från Hong-Kong med fokus på hidden youths som begrepp där gaming används i olika syften. Vi har även sökt efter studier som undersöker det brittiska begreppet NEETs (Not in Education Employment or Training) och faktorer som påverkar deras möjligheter att hitta sysselsättning. Vi har också sökt efter studier om hur online-interventioner inom socialt arbete fungerar för att få en bredare förståelse då projektet är online-baserat. I vår litteratursökning kan vi hittills identifiera 4 teman.

- **Spelande som en nyttighet**

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

- **Gaming kopplat till sociala relationer/meningsskapande**
- **UVAS i internationell kontext kopplat till gaming**
- **Online counseling som metod i socialt arbete**

2.2 Spelande som en nyttighet

För att förstå spelande och gaming så kan det vara bra att ha förståelse för vad spelande är och definiera fenomenet. Det finns spelare i mångfald, i samtliga åldersgrupper allt från spädbarn till pensionärer (Sutton-Smith 2009, s. 5). Det finns de som spelar fotboll, spelar på casino, spelar dataspel, spelar musik, spelar teater och mycket mer. Spelande är en naturlig mänsklig instinkt (Roweton, 1993) och har studerats av flertalet akademiska discipliner vilket leder till att det kan förstås på olika sätt. Ur ett biologiskt, psykologiskt och sociologiskt perspektiv kan spelandet förstås genom hur det bidrar till utveckling och socialisation (Sutton-Smith, 2009, s. 6). Vissa sociologer skulle också hävda att spelande är ett system som kan manipuleras av de med makt för att gynna dem själva. Ur ett fritidsvetenskapligt perspektiv så handlar det om nöje, avslappning, inre motivation och en undflykt medan konstvetenskap ser spelande som ett incitament till kreativitet (Sutton-Smith, 2009, s.7). Bruner menar att när en individ spelar så är konsekvenserna av dennes beteende minimerat och lärande är på så sätt mindre riskfyllt, detta leder till att vi har en ökad beteendeflexibilitet när vi spelar. Det här tillåter oss att testa nya sätt att bete oss och tänka under lekens gång vilket i sin tur gynnar utveckling (Bruner, 1972, 1974 cited in Howard & McInnes, 2013, s. 108). Enligt Howard & McInnes hävdar Sutton-Smith att spelande ger oss adaptiv variabilitet som lär oss anpassa oss efter olika situationer, denna adaptiv variabilitet har sedan varit essentiell för människors överlevnad (Sutton-Smith, 1997 cited in Howard & McInnes, 2013, s. 108).

Bourgonjon, Vandermeersche, De Wever, Soetaert, Valcke (2015) beskriver att beroende på hur begreppet spelande tolkas och används avslöjar ofta mer om själva observatören och dess teoretiska ramverk än begreppet i sig självt. I studier om spelande kan det därmed vara relevant att undersöka hur spelarna själva beskriver sitt spelande och hur dessa beskrivningar reflekterar deras kultur och påverkan av deras intressen (Bourgonjon, et al., 2015). Det kan ses som att spelare skapar sig en social identitet genom sitt spelande av digitala spel och hur de kommunicerar och refererar till sin kultur (Bourgonjon, et al., 2015). Forskning kring hur gamers skapar sin kulturella identitet genom hur de uttrycker sig och beroende på deras kulturella intressen kan vara en viktig del av forskning som saknas för att ha en större förståelse för gamers och hur man bäst bemöter dem i ett kontaktskapande och arbetsfrämjande syfte.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Om vi ser på makt ur ett sociologiskt perspektiv kan vi urskilja socialt spelande som en tävling om överlägsenhet mellan två parter (ofta grupper) där gruppmedlemmarna förstärker sina band till varandra genom utmaningen. Även om de två parterna är mot varandra i spelet så tenderar entusiasmen över spelet att ena de två parterna istället för att skapa animositet gentemot varandra (Sutton-Smith, 2009, s. 75). Från spelarens synvinkel så är det dock inte säkert att detta är något de har i åtanke när de spelar. Generellt fortsätter de att spela för att de får tillfredsställelse vid olika tillfällen under spelets gång, både ur ett mikroperspektiv (när de gör ett bra drag i ett spel) och ur ett makroperspektiv (när de vinner spelet). Det går också att koppla makt till varför individer spelar ensamma, till exempel att de spelar för att de där har makt att åstadkomma någonting eller för att personen inte har makt utanför spelet och därför använder spelet för att få en egen empowerment (Sutton-Smith, 2009, s. 75).

Brabazon (2016) skriver om hur vår syn på spelande/lekande drastiskt skiljer sig beroende på om det är barn eller vuxna vi pratar om. För barn ses lekande/spelande någonting positivt som vi uppmuntrar medans för vuxna så ses det mer som något oansvarigt då och avvikande från den roll en vuxen skall ha såsom att ta ansvar och vara seriös (Brabazon, 2016). Om åldrande handlar om förmågan att hantera den besvikelse att drömmar och förhoppningar begränsas av arbete, skulder och sjukdom, så är spelande ett sätt att återskapa en själv i nya fantasifulla kontexter utan begränsningar (Brabazon, 2016, s. 2). Spelande förmedlar hopp och är inte bundet till det som vi klassiskt förknippar med spelande såsom att vara den binära motpolen till arbetande och att det skall ske hos unga inte hos äldre (Brabazon, 2016, s. 2).

Brabazon (2016) skriver om hur spelandet ofta ses som en motpol till arbete vilket leder till att vi antar att vi skall sluta spela i takt med att vi blir äldre. I dagens samhälle har skolor/universitet endast ett syfte, vilket är att leda individer till jobb, detta gör att fokus försvinner från spelande, risktagande, nytänkande, passion och fokus istället ligger på kunskapsinhämtning, utvärderingar, anmärkningar och akademiskt misskötsel. Detta leder till att vi inte längre kan förhålla oss till den förlåtelse som spelen tillåter och istället har vi krav om prestation där sämre prestation kan få stora konsekvenser (Brabazon, 2016, s. 3).

2.3 Gaming kopplat till sociala relationer/meningsskapande.

Inom detta område så har vi främst anträffat kvantitativa studier. Vi har påträffat flera internationella studier som undersöker hur gaming påverkar individer. Det är ett flertal författare på institutioner som sociala myndigheter, diverse universitetsstudier och organisationer som skriver forskningsartiklar om gaming och dess negativa effekter. Universitet undersöker även vad gaming kan ha för positiva effekter när det kommer till lärande och socialt samspel.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Det finns mycket tidigare forskning kring gaming och dess negativa effekter, men inte lika mycket om dess positiva effekter som skulle kunna användas i socialt arbete. Det är rimligt att täcka in de flesta studier som berör de positiva effekter av gaming som kan ha relevans till socialt arbete. När det kommer till tidigare forskning som berör de positiva effekterna får vi avgränsa oss till de studier som har närmast relevans till socialt arbete. De viktigaste perspektiven inom forskningsfältet om gaming är sociologiskt och psykologiskt eftersom det främst forskas på hur individer påverkas psykologiskt av gaming samt dess sociala effekter. Martončik, M. (2015) har gjort en kvantitativ studie för att undersöka vilka personlighetsdrag och livsmål som e-sports spelare och vardagliga gamers har. Studien visar att för många gamers handlar spelandet inte bara om spelandet i sig, snarare rör det sig om behovet att ha en tillhörighet, bilda vänskaper och att tillfredsställa ens behov av kontroll/makt. Seay, Jerome, Lee & Kraut (2003) har utfört en studie som visar att hur social och extrovert en person är tenderar att göra sig uttryck både när den spelar och när den inte spelar. Så någon som är väldigt social och har lätt att skaffa vänner utanför spel tenderar att också få flera vänner när den spelar.

En svensk studie visar även att hur mycket tid ungdomar spenderar på spelande inte utgör en signifikant faktor för hur många vänner personen har. Att spendera mycket tid på spelande leder per automatik inte till social isolering eller mindre popularitet i skolan. Ungdomarna i studien förklarade gaming som en rolig, avkopplande och social form av fritidsintresse som de ofta utövade med vänner. Studien förklarar också att spelande är en viktig del av många ungdomars sociala liv och spelande kan användas som en social brygga för att bygga kontakter mellan individer. Ungdomarna uttrycker en intern konflikt där de associerar spelande till nöje och socialt samtidigt som de uttrycker att samhället ser spelande som något oproduktivt och osocialt. Alla ungdomarna i studien uttrycker att de spelade mer som barn och att i takt med att de blivit äldre så spelar de mindre då de förväntades lägga mer av sin tid på skola och att fysiskt träffa vänner. Studien tolkar detta som att ungdomarna försöker bli passa in i rollen som ansvarstagande individer och därför distansera sig ifrån spelande som inte ses som en social fritidsaktivitet av samhället (Eklund & Roman, 2019).

Chin-Sheng & Wen-Bin Chiou. (2007) har gjort en kvantitativ studie av ungdomar som har erfarenhet av online gaming. I studien förklaras att människor motiveras av både inre och yttre motivation. Inre motivation handlar om att vi agerar för att vi gillar att göra något. Yttre motivation handlar om att vi agerar för att det finns belöningar eller bestraffningar som är kopplat till hur vi agerar. Studien visar att bland personer med gaming-beroende så är den inre motivationen väldigt starkt, vilket gör att individen väljer att spela även om det finns tydliga negativa konsekvenser av spelandet. Resultatet visar dock att om det finns en positiv yttre faktor (belöning) som är kopplad till en hög förväntning, hög relevans och är åtkomlig samt påtaglig så kan det överskrida personens starka inre motivation.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

Den tidigare forskningen har varit mer psykiatrisk och psykologisk inriktad när det gäller gaming eller spelande som ett terapeutiskt verktyg. Det finns väldigt lite forskning om gaming som verktyg inom socialt arbete. Den forskningen som finns handlar om att aktivera hidden youths i Sydkorea genom att möta dem på deras plattform och det är främst forskaren Gloria Hongyee Chan som har studerat hur interventioner för hidden youths har fungerat. Hon har även skrivit en bok om Hidden Youths.

2.4 UVAS i internationell kontext kopplat till gaming

Det finns inte några studier på det svenska begreppet *ungdomar som varken arbetar eller studerar* (UVAS) kopplat till gaming. Vi har därför sökt forskning på liknande internationella begrepp såsom Hidden Youth och NEET kopplat till gaming.

2.4.1 Hidden Youth

Det finns ett flertal studier från Hong-Kong som fokuserar på hidden youths. Det finns en kvantitativ studie som undersöker hur gaming som intervention fungerar för att stärka ungdomarnas självkänsla och få dem att känna sig empowered (*Application and Effectiveness of Play Therapy Using an Online-Game Intervention for Hidden Youth*). De flesta interventioner använder sig av gaming som ett terapeutiskt verktyg (*Video games: Support for the evolving family therapist*). Vi har dock inte funnit en studie som undersöker en intervention liknande den som Vi-Projektet använder sig av. En forskare som har forskat mycket om hidden youth i Hong-Kong är Gloria Hongyee Chan. Hon har bland annat skrivit en bok och flera forskningsartiklar om ämnet.

Forskning kring hur gaming disorder bäst behandlas lyfter att det är väsentligt att professionella som arbetar och försöker skapa kontakt med individer med gaming disorder har kunskap om olika typer av spel och själv bemästrar spelvärlden (Sim, Choo, Low-Lim & Lau, 2021, s. 92-93).

Chan (2017) skriver att bland annat om hur empowerment kan ske hos hidden youth när de hittar sina styrkor och positiva identiteter online (Chan, 2017, s.2). Chan skriver även om dynamiken mellan hidden youths och den dominerande samhällsklassen. Chan använder sig bland annat av ett sociologiskt perspektiv för att se hur negativt stämpling av en individs beteende är en användning av moralisk dömning som verktyg av den dominerande samhällsklassen och professionella som individerna har kontakt med (s. Chan, 2017, s. 3).

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Chan & Lo (2014) har gjort en kvantitativ studie av hidden youths i Hong Kong för att studera om det finns någon skillnad mellan online relationer och offline relationer. Resultatet visar att vänskap och intimitet kan likväl utvecklas online som offline. Vänskaps kvalitén tenderar att vara lite högre på offline vänskaper, men intimiteten tenderar att vara lite högre på online vänskaper (Chan & Lo, 2014). Samarbete är essentiellt i många multiplayer spel och studier har visat på att detta främjar utvecklingen av socialt kapital (Chan, 2019, s. 242).

2.4.2 NEET

NEET (Not in Education, Employment or Training) är ett begrepp från Storbritannien som är snarlikt Hidden Youth i att det är personer utan arbete eller studier men NEET har inte samma fokus på isolering hemma eller begränsade sociala kontakter. UVAS i vår studie omfattas således av NEET begreppet. Pemberton (2008) skriver i *Tackling the NEET generation and the ability of policy to generate a 'NEET' solution - evidence from the UK* hur det i fattigare delar av Storbritannien har utvecklats en "kultur av arbetslöshet". Studien fokuserar på vilka faktorer som påverkar NEETs status (kvarhållande och frigörande faktorer). Studien tar sedan upp hur effektiva tidigare policier kring ämnet har varit och arbetsmarknadspolitiska åtgärder som bör tas för att hjälpa NEETs.

Studien lyfter också hur vi genom pragmatiskt beslutstagande kan förstå hur unga avstår från att studera/jobba baserat på riskerna involverade (Pemberton, 2008, s. 245).

Många NEETs i studien hade lågt stöd från föräldrar och familj vilket ledde till att de sökte sig till utomstående förebilder (Pemberton, 2008, s. 251). När stödet från föräldrar var lågt så blev ens vänskrets (peers) en större faktor till om NEETs hittar en sysselsättning. Denna "peer effect" kan vara både negativ och positiv. Speciellt bland män så var umgänget en kvarhållande faktor som ofta leder till att en person bibehåller sin position som NEET med argumentering att ens vänner är NEETs så varför kan inte jag vara det (Pemberton, 2008, s. 253).

Young (et al. 2014) skriver om övergångsprocessen från ungdom till vuxen. Studier har visat att vänner i likartad situation (peers) är viktiga för övergångsprocessen från adolescence till vuxen. Där får de chansen att diskutera med individer i liknande situation gällande situationer som är nya för dem, t.ex. större ansvar och högre förväntningar på jobb och studier (Young et. al. 2014, s. 167). Baserat på detta kan vi se det som positivt att bilda e-sports lag för att få kontakt med peers som har liknande mål.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

2.4.3 Reflektioner över Hidden Youth och NEET

Det finns ett flertal likheter mellan begreppen Hidden youth och NEET, båda anses ha en koppling till låg social status och lågkonjunkturer (Chan & Lo, 2014, s. 122). Hidden youth har ofta problem med arbetslöshet vilket samtliga NEET/UVAS har. Det kan vara svårt att särskilja begreppen Hidden youth och NEET eftersom de är kollegiala och kan omfatta varandra. UVAS omfattar de som är Hidden youth och inte har något arbete eller studerar, samt är i åldern 15-24 år. Hidden youth omfattar de som är UVAS och även lägre åldrar som har isolerat sig hemma och har begränsad kontakt med omvärlden.

Över 70% av Hidden youth spenderar stor del av sin tid framför en dator, antingen i syfte att skaffa sig vänner online eller spela digitala spel (Chan & Lo, 2014, s. 124). Eftersom de UVAS som vi ska intervjua självmant har valt att delta i VI-projektets e-sportsturnering så är det möjligt att de är intresserade av digitala spel och spenderar betydande del av sin tid framför datorn.

3. Teoretiska perspektiv

I denna del av uppsatsen kommer vi att redovisa de två teorier vi har valt att använda oss av, Social identitetsteori och empowerment. Vid ett tidigt skede av studien bestämde vi oss för att använda oss av empowerment som begrepp då det kan förklara fördelarna av ett arbetssätt som sker på ungdomarnas villkor och som försöker anpassa sig efter ungdomarnas förutsättningar. Projektet har även hopp om att ungdomarna skall få en slags empowerment av projektet, där de vill att ungdomarna skall äga sin framtid (VGR Folkhögskolor, 2021), vilket gör att vi tycker det är en lämplig teori för att tolka materialet. För att förstå ungdomarnas syn på gaming och hur deras identitet är kopplad till gaming så ansåg vi att social identitetsteori var en lämplig teori. Teorin kan hjälpa oss att svara på vår första frågeställning om hur UVAS inom projektet ser på gaming. Vi kommer först att presentera empowerment och sedan social identitetsteori.

3.1 Empowerment

I Meeuwisse (2013) skriver Margareta Järvinen om hur mötet mellan klient och socialarbetare är en ojämlik situation, där arbetet ofta inte enbart handlar om stöd och hjälp, utan också om kontroll och makt (Meeuwisse, 2013, s. 281). Inom motiverande arbete tycks det däremot vara fördelaktigt att försöka få relationen att ses mer jämlik, t.ex. inom kriminalvården när övervakningen nästan fungerar som en vänskapsrelation (Meeuwisse, 2013, s. 287) eller inom arbetsaktivering när socialarbetare "glömmer" att upplysa om klientens rättigheter och annan formell information för att socialarbetaren tycker det förstör stämningen och skapar en tydlig makt skildring mellan klient och socialarbetare (Meeuwisse, 2013, s. 290). Ett sätt att motarbeta

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

denna maktbalans är att öka brukarinflytande och jobba med empowerment. Att låta brukarens intresse och styrkor styra insatsen och möta brukaren på deras hemmaplan där de är bekväma kan således ses som ett sätt att ge brukaren empowerment. Chan skriver om hur ungdomars möjligheter online att anta vilken roll som helst och att uttrycka sig själv fritt genom sin avatar bidrar till att ungdomar kan bli empowered genom gaming (Chan, 2017, s. 241).

I boken *Empowerment i teori och praktik* förklaras empowerment som något som kan liknas vid idén om hjälp till självhjälp. Fokus ligger således på att möjliggöra individuellt självförverkligande och att frigöra individens egna resurser (Askhem et. al, 2007, s. 11). Individer ses också som aktörer i sina egna liv och att de själva vet vad som är bäst för dem, istället för att de ses som passiva observatörer där professionella vet vad som är bäst för dem och bestämmer vad dem ska göra. I praktiken betyder detta att professionella som jobbar med individer utgår från att dessa individer är kunniga istället för att individer som behöver hjälp är “passiva, okunniga och i behov av styrning” (Askhem et. al., 2007, s. 12). Ofta saknar dessa professionella egna erfarenheter av det problem som de har tagit på sig ansvaret att lösa och därför är det viktigt att värna om brukarens kunskap (Askhem et. al., 2007, s. 67). Att använda sig av empowerment betyder därför ett kritiskt förhållningssätt mot maktens utövning samt konsekvenserna och det förtryck som makt kan skapa, vilket förutsätter en stark medvetenhet om egna roller (Askhem et. al., 2007, s. 13). För att skapa empowerment krävs också en trygg relation och gemenskap.

Det finns också en tanke kring kollektiv empowerment, det vill säga att ett kollektiv har makt att göra större förändring än en enskild individ och att det således att gemenskap kan vara väsentligt för att skapa en förändring (Askhem et. al., 2007, s. 12). Ofta kan empowerment i praktiken bli som en styrningsstrategi där man hjälper individen få möjligheter att forma sig själv, men endast inom ramarna för vad samhället ser som accepterat (lönearbete etc). Kritik mot empowermentprojekt kan ofta handla om hur träffsäkert projektet är i att definiera individens “egna intressen” fritt från andras förväntningar (Askhem et. al., 2007, s. 53).

En viktig del inom empowerment är också hur språket används. Språket är ett verktyg som skall agera sammanbindande inom empowerment, där man uppmuntrar, bekräftar och visar medkännande med individer (Askhem et. al., 2007, s. 71).

Stigmatiserade grupper riskerar att känna skam på grund av sin utsatthet. För att en mobilisering skall ske så måste känslor av skam övergå till känslor av stolthet. Då kan de som grupp ifrågasätta samhällets definitioner och syn på dem, vilket kan skapa mer gemenskap och känsla av stolthet (Askhem et. al., 2007, s. 74).

Tre centrala aspekter i empowermentarbete är,

1. “Att se alla människor som kapabla om de ges rätt förutsättningar,
2. Att fokusera på alla individers lika värde och rättigheter,

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

3. Att synliggöra och förändra maktstrukturer så att de uttrycker respekt för människors lika värde och rättigheter” (s. 82)

En viktig aspekt inom empowermentarbete är att förändra stereotypa bilder av målgruppen som begränsar individer (Askhem et. al., 2007, s. 85).

3.2 Social identitetsteori

Social identitetsteori är en teori som används för att försöka förklara hur individer väljer sina sociala grupper samt hur de representerar sina grupper genom hur de förhåller sig till normer inom gruppen (Whitaker, 2019, s. 692). Oftast när vi identifierar oss själva är det i förmåga av medlemskap i en viss grupp t.ex. (“jag är kristen”, “jag är en ung manlig student”). Enligt social identitetsteorin så konstruerar individen sin identitet i förhållande till de sociala grupper individen tillhör och på så sätt betonas likheterna som individerna inom gruppen har och det som skiljer gruppmedlemmarna från andra individer (utanför gruppen). Att tillhöra en grupp förutsätter ett slags Vi och Dem tänk och ett stort fokus inom teorin ligger därför på grupperns kollektiva identitet. Social identitetsteori menar också att individer oftare har en positiv självbild än en negativ och eftersom att så mycket av vår identitet härleder ur vår gruppmedlemskap så tenderar individer att beskriva sin egen grupp som positiv (Helkama, 200, s. 267).

Det finns tre kärnprinciper i teorin,

- 1) individer kategoriserar sig själva som medlemmar i en ingrupp och konstruerar en del av sin sociala identitet baserat på sin sociala gruppmedlemskap
- 2) individer lär sig gruppens stereotypa normer och värderingar.
- 3) individen anammar dessa normer och värderingar för hur man agerar inom gruppen men också för hur man förhåller sig till dem utanför gruppen. Desto högre “position” någon har i gruppen desto mer normativt blir deras agerande (Whitaker, 2019, s. 692).

Om en individ tillhör en grupp med lägre status i samhället som ofta har det sämre ställt ekonomiskt (om de ens får jobb) och överlag anses mindre värdefulla i samhället finns det en chans att anknytning till denna grupp kan leda till sämre självkänsla (Helkama, 2000, s. 270). I samhällets maktsystem finns det normer som individer måste förhålla sig till om de inte vill riskera ogillande och eventuellt avvisning (Helkama, 2000, s. 52). Helkama förklarar det som att “blotta tanken på andras ogillande kan väcka skamkänslor och de flesta upplever det som skrämmande att bli uttittade offentligt” (Helkama, 2000, s. 52). Denna kollektiva normativa makt brukar drabba de som avviker från normen, t.ex. Begår brott eller andra omoraliska handlingar, men det drabbar även individer som betar sig annorlunda utan att skada eller vara omoraliska. Alla som är annorlunda riskerar därför att exkluderas av den kollektiva normativa makten.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Fördomar kan ha stor inverkan på offret. Framförallt de individer som tillhör en grupp med underlägsen ställning och drabbas av fördomar och diskriminering brukar ha svårt att försvara sig mot den negativa bild som konstrueras av dem. I värsta fall kan individerna anamma denna negativa självbild som leder till bland annat dåligt självförtroende (Helkama, 2000, s. 255). Men det händer också att medlemmar i underlägsna grupper hittar metoder för att motarbeta den negativa bild som konstrueras vilket gör att deras självbild inte nödvändigtvis skadas. Det finns flera studier som visat att en försvagning av individualiteten tenderar att få människor att bete sig mer asocialt och aggressivt (Helkama, 2000, s. 285).

3.3. Reflektioner kring empowerment och social identitetsteori

	Gemensamt för båda	Neutralt (där de kan samverka eller motverka)	Motsägelser
Empowerment & Social identitetsteori	<ul style="list-style-type: none"> -Identitetsutvecklande - Skapa en kollektiv kraft (kollektiv gemenskap) - Bekämpa negativa stereotyper 	<p>Vi & Dem tänk kan leda till empowerment för en individ (om gruppen skapar en miljö där individens resurser kan användas på positivt sätt och självförtroendet stärks).</p> <p>Hierarkier inom social identitetsteori kan bidra till empowerment för de som har hög rank inom gruppen, samtidigt som de som har låg rank riskerar att få negativa konsekvenser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Intern gemenskap inom social identitetsteori samtidigt som empowerment försöker riva ner murar - Social identitetsteorisfokus på grupptillhörighet kan strida mot individuell empowerment -Hierarkier inom social identitetsteori medans empowerment betonar allas lika värde

Figur 1.1. Olika aspekter av hur empowerment och social identitetsteori samverkar och motsäger varandra, vilket bidrar till hur vi gått tillväga vid analysen.

Vi anser att social identitetsteori och empowerment är nära kopplade till varandra då båda behandlar identitet. Samtidigt finns det en motstridighet då empowerment handlar om ett gemenskaps tänk som överbrygger olika sociala grupper medan social identitetsteori fokuserar på grupper har ett slags Vi och Dem tänk, där grupp medlemskapet påverkar ens identitet.

Empowerment skulle kunna liknas vid att minimera maktskillnader mellan grupper och lyfta fokus till att alla människor oavsett grupptillhörighet ses som kapabla och vikten ligger då på att lyfta resurser och fokusera på individuella mål. Social identitetsteori är en teori som snarare än minimera skillnaderna mellan grupperna fokuserar på skillnaderna mellan grupper genom ett Vi och Dem tänk och grupperns kollektiva identitet då det är något som påverkar individens sociala identitet. Den slutna gruppen är väsentlig för att det skall bli ett Vi och Dem tänk vilket är

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

grunden inom social identitetsteori. Samtidigt som man kan tänka sig att detta fokus på Vi och Dem kan vara exkluderande och ställa grupper emot varandra så går det också att koppla till empowerment att hitta en grupp där man värderas, kan agera självständigt över sin egen situation och använda sina resurser på ett positivt sätt. Att lära sig en grupps normer och veta hur man skall bete sig inom gruppen kan också vara någonting som skapar en trygghet och ökar självförtroendet.

Empowermentarbete har även ett fokus på att stärka den kollektiva identiteten då det kollektiva är starkare än individen, det är därför viktigt att stärka den kollektiva självbilden. Ur ett social identitetsteoretiskt perspektiv så är det också av vikt att stärka den kollektiva självbilden, då individens självbild är starkt kopplat till hur den ser på gruppen. Att arbeta emot negativa stereotyper som är av vikt inom empowerment är således också av vikt inom social identitetsteori för att stärka individens självkänsla. Både inom empowerment och social identitetsteori så ses det kollektiva som en starkare kraft än individen. En viktig del inom empowermentarbete är att bekämpa negativa stereotyper som grupper har. En annan viktig del inom empowerment handlar om att förstå den andra individen/gruppen.

4. Metod

4.1 Forskningsansats

Hermeneutiken är en viktig vetenskap när det rör sig om att forska på mänskliga handlingar och avsikter (Sohlberg & Sohlberg 2013, s. 173). Vi har valt att ha hermeneutiken som forskningsansats när vi undersöker och tolkar detta ämne eftersom vi vill ha en djupgående förståelse över informanternas erfarenheter, avsikter och handlingar. Huvudtemat för hermeneutiken är att en del kan endast tolkas om den sätts i samband med helheten (Alvesson & Skoldberg, 2017, s. 134) och det är relevant för oss att se hur UVAS reflekterar och agerar i förhållande till samhället som en helhet samt den virtuella världen och de bådas konstruktion. Omvänt så kan helheten endast tolkas utifrån dess delar och därmed tolkar vi utifrån den hermeneutiska cirkeln där vi kommer att alternera fokus mellan helhet och del för att få en djupare förståelse för de båda (Alvesson & Skoldberg, 2017 s. 134-135).

4.2 Insamlingsmetod

Det ämne som denna studie undersöker är ett relativt utforskat ämne. Enligt Padgett (2017, s. 16) så är en kvalitativ metod ett lämpligt val att använda sig av för att få en djup och ingående förståelse kring ämnet när det gäller ämnen som är relativt utforskade. Utforskande studier

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

ligger till stor del som grund för ytterligare forskning inom ämnet och det behöver inte vara en nödvändighet att studien ska dra slutsatser kring vissa fenomen (Zikmund, Babin, Carr & Griffin, 2009, s. 54). Vår studie ämnar undersöka vilka fördelar användandet av gaming i ett arbets- och studiefrämjande syfte innebär, därmed är det viktigt att vi får information från deltagarna gällande hur de upplever projektet. För att kunna undersöka de eventuella fördelarna med gaming som verktyg behöver vi fördjupa oss i deltagarnas upplevelser och erfarenheter kring gaming. För att nå upp till detta ändamål ser vi ett flertal fördelar med att använda oss av semistrukturerade intervjuer som metod för insamling av data. Sohlberg & Sohlberg (2013, s. 150) poängterar att kvalitativa intervjuer är en frekvent använd metod för att noggrant kartlägga individers känslor, uppfattningar och erfarenheter. Den metod vi har valt för denna studie är kvalitativa semistrukturerade intervjuer med UVAS och projektanställda inom VI-projektet som informanter. Semistrukturerade intervjuer innebär att intervjuerna är strukturerad utifrån att fokusera på ett område. Vi använde oss av en intervjuguide när vi intervjuade informanterna och ställde fördjupande följdfrågor vid behov. Intervjumetoden innebär också att intervjufrågorna är öppna, vilket innebär att det inte är några svarsalternativ till frågorna (Trost, 2010, s 42).

Två olika intervjuguider utformades för projektanställda och för ungdomarna i projektet (bilaga 1 & bilaga 2). I intervjuguiden för ungdomarna så lades ett stort fokus i början på att göra ungdomen bekväm. Vid genomförandet av intervjuer har vissa intervjuer skett via privata zoom möten och vissa via privata discord samtal, detta på grund av att ungdomarna uttryckte vid förfrågan att de ville ha intervju på discord. Två av intervjuerna med ungdomarna är via chatt då de vid förfrågan uttryckte att de var mer bekväma med en skriftlig intervjun än en muntlig. Efter godkännande från informanterna i de muntliga intervjuerna genomfördes ljudinspelning på en av våra datorer. Vi båda närvarade vid samtliga intervjuer.

4.2.1 Urval

Eftersom vi har ett relativt utforskat ämne använder vi oss av ett utforskande urval, vilket ofta används inom småskalig forskning och vilket brukar generera kvalitativ data (Denscombe, 2018, s. 58). Det centrala med detta urval är att kunna tillföra insikter och information för utforskade ämnen och för detta ändamål behöver det inte vara en varierad blandning av urvals-stickprovet. Det kan finnas situationer när det är nödvändigt med ett varierat urval men valet av utforskande urval kan innehålla med stor sannolikhet intressant information som belyser ämnet som undersöks (Denscombe, 2018, s 58-59).

Enligt Saunders, Lewis & Thornhill (2012, s. 170) så kan en utforskande studie genomföras genom djupgående kvalitativa intervjuer, vilket kommer att användas i denna studie. Vi kommer

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

att intervjua Ungdomar som varken arbetar eller studerar och yrkesverksamma inom VI-projektet för att få en djupare förståelse för hur UVAS ser och uppfattar gaming som verktyg samt få en djupare förståelse av de yrkesverksamma inom VI-projektet hur projektet är utformat och hur de vill använda gaming som verktyg. En förutsättning inom intervjustudier är att forskarna utgår från att de betänkta informanterna har relevant och betydelsefull information i relation till studiens syfte och frågeställningar. Eftersom vi vill undersöka i studien fördelarna med att använda gaming som verktyg för att skapa och bibehålla kontakt med UVAS i ett studie- och arbetsfrämjande syfte, är det av vikt att vi får ta del av UVAS djupgående perspektiv på hur gaming fungerar som verktyg. VI-projektets yrkesverksamma inom detta projekt besitter även dem relevant och betydelsefull information kopplat till studiens syfte och hur gaming används som verktyg i detta projekt. Vi har därför valt att ha en urvalsgrupp bestående av ungdomar i projektet och en urvalsgrupp bestående av projektanställda. Totalt så är det 4 ungdomar och 3 projektanställda som medverkar i studien.

Urval genom självselektion innebär att individer själva avgör om de vill medverka eller ej efter att de har fått information kring studien (Larsen, 2018, s. 125). Urvalsprocessen av informanter gick till så att VI-projektet förmedlade kontakt till UVAS genom att introducera oss för de UVAS som är med i VI-projektet. VI-projektet bjöd in oss till en Discord-server som de har tillsammans med UVAS. I denna Discord-server finns det flera forum som behandlar olika ämnen och dessa forum kan liknas anslagstavlor. I ett av dessa forum vi la ut en presentation av oss och information om studien, samt en förfrågan om vilka som vill medverka som informanter. Vi har i denna process använt oss av urval genom självselektion, då informanter har svarat på en öppen förfrågan till alla ungdomar i discord-servern. Då vi endast fick 2 ungdomar som anmälde intresse att vara med i studien, så valde vi att också använda oss av snöbollsurval där vi frågade en informant om kontaktuppgifter till andra eventuella informanter som den tror skulle vara intresserade. Snöbollsurval innebär att forskarna kontaktar personer som eventuellt vet mycket om forskningsämnet och som sedan informerar om andra eventuella informanter som går att kontakta (Larsen, 2018, s. 125).

4.3 Analysmetod

Studiens empiriska material analyseras utifrån metoden tematisk analys vilket innebär att vi utgår från olika teman där informanternas kommentarer kategoriseras enligt relevansen för det tema som beskrivs (Sohlberg & Sohlberg 2013, s. 113). De olika teman som vi skapat bildar tillsammans ett sammanhang som vi kommer få en övergripande bild utav. Någon bild utav enskilda intervjupersoner i denna form av analys är inte garanterad eller nödvändig (Sohlberg &

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Sohlberg, 2013, s. 113). Tematiska analyser består utav teman och subteman som man delar in information i. Idealt är att all relevant information hamnar i något tema (Padgett, 2008, s. 159). Tematisk analys kan användas tillsammans med flera olika teoretiska perspektiv då analysmetoden är oberoende av teori. Friheten som tematisk analys tillåter leder till att det är av vikt för forskarna att förklara deras egna antaganden samt förklara varför de gör dessa antaganden. Forskarna måste även kontinuerligt reflektera över dessa antaganden under analysprocessen (Braun & Clarke, 2006, s. 82).

I analysen av vårt empiriska material har vi använt oss av det som Braun & Clarke (2006, s. 83) benämner som en induktiv approach. Vi har således skapat koder och teman som vi känner vara relevanta för det materialet vi analyserade istället för att utgå ifrån teori när vi kodar vårt material. Den induktiva analysen leder således till att vi kodar vårt material utan att försöka få det att passa till teorin eller våra tidigare antaganden. Det är dock viktigt att tänka på att forskaren inte kan göra sig fri från sina tidigare erfarenheter och dessa kommer således påverka hur kodningen görs, vilket gör att forskarens erfarenheter om ämnet kan komma att påverka kodningen. För att minimera detta så har vi valt att vi båda kodar allt material individuellt initialt för att sedan diskutera och hitta koder och teman som vi båda tycker är relevanta baserat på materialet.

Vid analysen har vi använt oss av de sex faser som Braun & Clarke (2006, s. 87-93) benämner som en guide för en tematisk analys. Dessa faser skall enligt Braun & Clarke (2006, s. 87) inte tolkas som en linjär progression utan under processens gång rör sig forskaren fram och tillbaka mellan faser över tid. Under fas ett så transkriberas materialet och forskaren läser materialet flera gånger för att bekanta sig med det, vi har här valt att transkribera halva materialet var. Fas två handlar om att skapa initiala koder och vi har då individuellt skapat koder till att material för att sedan diskutera koderna och komma fram till gemensamma koder, något som Padgett kallar för co-coding (Padgett, 2017, s. 163). Den tredje fasen enligt Braun & Clarke (2006, s. 87) handlar om att lägga fokus på att skapa mer generella teman där flera koder kan ingå, detta gjorde vi genom att diskutera vilka olika koder som kan relateras till varandra och skapade potentiella teman utifrån det, de koder som inte passade in i ett tema la vi in i ett övrigt tema. I fas fyra så revideras teman och diskuteras om vissa teman kanske måste slås samman med andra då det inte finns tillräckligt många teman eller om vissa teman kanske skall bli två distinkta teman. I fas fem så förfinas teman då syftet med de olika teman vi har skapat ses över och teman namnges också. I fas sex, som är den sista fasen så presenteras koder och teman, samt materialet i form av citat som skapar förståelse för hur vi har tolkat materialet. I fas sju så relateras också materialet till forskningsfrågan (Braun & Clarke, 2006, s. 87-93). Nedan finns ett exempel på hur vi har kodat och tematiserat materialet inför analysen.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Citat	Kod	Tema
“Att jag kan bygga broar, skaffa nya vänner som delar samma intresse som jag.” (Ungdom 3)	Förhoppning om kontaktskapande	Ungdomars intresse och mål

4.4 Etiska överväganden

Det är viktigt att vara medveten om att informanterna befinner sig i en eventuellt utsatt position då de varken har ett arbete eller studerar. Eftersom arbete och studier är en så väsentlig del av samhället och ses som en norm kan de medföra att informanterna inte känner sig delaktiga i samhället vilket kan leda till en känsla av utanförskap för vissa inom gruppen. Detta är viktigt att ha i åtanke när vi utformar frågeformuläret och intervjuar dem. Vi har valt en intervjuform (semistrukturerade) som kan liknas till vardagligt samtal snarare än en utfrågning för att försöka få informanterna mer bekväma.

Några etiska aspekter vi har funderat på är informantens möjlighet (eller snarare svårighet) att säga nej, då vi går in på uppdrag av Vi-Projektet. Det är en av anledningarna till att vi har lämnat en öppen förfrågan till alla på deras discord (diskussionsforum), det kan liknas vid att vi sätter upp en lapp på anslagstavlan i deras diskussionsrum. Att göra på detta sätt istället för att fråga alla individuellt tror vi gör att individerna inte känner sig lika tvingade att delta i projektet. Vi har även uttryckt i början av studien att de när som helst kan dra sig ur studien och att vi inte är anställda av projektet.

Även om vår forskning ämnar att hjälpa den grupp som våra informanter tillhör så måste vi i vår forskning vara aktsamma så att vi inte skapar några negativa konsekvenser hos våra informanter. Detta individskydds krav innefattar bland annat skydd mot psykisk och fysisk skada och skydd mot kränkningar. Inför vetenskapliga undersökningar bör därför forskaren göra en avvägning mellan värdet av studiens eventuella resultat i kontrast till eventuella risker för individerna som är med i studien (Vetenskapsrådet, 2002). Vi har i studien också följt fyra huvudkrav på forskning för att stärka individskyddet som lyfts i *Forskningsetiska principer* (Vetenskapsrådet, 2002). Dessa fyra huvudkrav är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Informationskravet handlar om att vi skall informera informanterna om vad forskningens syfte är. Samtyckeskravet handlar om att vi måste ha ett explicit samtycke från

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

informanten, att informanten när som helst kan dra tillbaka sitt samtycke samt att informanten kan avstå från att svara på frågor. Konfidentialitetskravet handlar om att förvara informationen så att ingen obehörig kan ta del av den för att på så sätt säkra anonymitet. Nyttjandekravet handlar om att endast använda inhämtad information för det syfte och ändamål som vi har utgett oss för att ha (Vetenskapsrådet, 2002). Vi har valt att inte gå in på området psykisk ohälsa då det kan ge negativa konsekvenser hos individerna att uppmanas prata om det utan att erbjudas stöd.

Justin Rogers skriver om anti-oppressive social work research och att det krävs en ständig reflektion kring makt och att vi lyssnar på informanten för att uppnå en anti-oppressive ansats (Rogers, 2011). Vi kommer i vår intervju ge tolkningsföreträde till informanterna. Att på så sätt ge dem makten över att beskriva sitt liv utan att ifrågasätta det som de säger blir på så sätt ett sätt att ha en anti-oppressive ansats.

Vi har försökt anpassa det praktiska i intervjuerna så att det skall passa dem, såsom att de får välja tid och att det sker på vilket medium de vill, ungdomarna har då valt att ha intervjuerna via discord. Vi frågade även om de föredrog att prata eller chatta för att även det skulle ske på deras villkor, vilket ledde till att två av intervjuerna skedde över chatt.

4.5 Reliabilitet, validitet och generaliserbarhet

I detta avsnitt diskuteras studiens reliabilitet, validitet och generaliserbarhet.

Reliabilitet handlar om vilken tillförlitlighet mätningarna har. Inom kvalitativ forskning används inget tekniskt mätinstrument för att mäta den insamlade datan utan det är snarare forskaren själv som är det huvudsakliga mätinstrumentet. Detta ställer krav på att forskaren ska ha kunskap och en neutral attityd till fenomenet så att forskningen inte blir biased (Ruth, 1991, s. 283). En fördomsfull och moraliserande attityd eller starka värderingar kring fenomenet är således väldigt viktiga att reflektera över. Väsentligt för att uppnå reliabilitet inom kvalitativ forskning blir således att forskaren kan gå ut ur sin egen upplevelsevärld och går in i intervjupersonens upplevelsevärld (Ruth, 1991, s. 284). Detta kan enligt litteraturen göras genom att vi forskare avstår från egna tolkningar och vara så öppen för informanternas tolkningar/världsbild som möjligt. Då båda vi forskare har en grundkunskap inom spelande och gaming så blir det då viktigt att vi förhåller oss till ämnet så om vi inte hade kunskap, vilket gör att informanten kan förklara vad saker betyder för hen istället för att vi gör antaganden/tolkningar baserat på vår erfarenhet om ämnet. På detta sätt kommer vi att förstå informantens upplevelsevärld efter intervjun (Ruth, 1991, s. 284). Att resultatet som studien visar överrensstämmer med informanternas syn på fenomenet kan därför också ses som något av vikt (Padgett, 2017, s. 50). En annan viktig aspekt för att säkerställa reliabilitet är att se om den insamlade datan är

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

tillräckligt rik på kvalitéer som möjliggör en djup förståelse av fenomenet. Det kan till exempel handla om att intervjuaren är tillräckligt uppmärksam i intervjun eller en övervägning kring tidpunkten för intervjun. Vi är medvetna om att intervjupersonerna inte kommer ha nått slutet på projektet och således kan deras syn på projektet komma att ändras vid senare tidpunkt. När vi intervjuar personerna så kommer de dock (förhoppningsvis) ha haft flertalet kontakter med både andra UVAS inom projektet men också med projektanställda. Det är också viktigt att vara transparent med hur vi gått tillväga i vår analys, vilket möjliggör att andra som läser på studien kan ifrågasätta eller instämma våra tolkningar (Ruth, 1991, s. 285).

Validitet inom kvalitativ forskning handlar om relevansen i vår data och vilken kontext som vår data har insamlats i. Det är även viktigt att se över intentionen med forskningen och fråga sig varför insamlas den här datan och för vem.

Att uppnå reliabilitet och validitet kräver ett slags samarbete mellan forskaren och informanten då fenomenet måste blottläggas. Ruth skriver att det finns en chans att informanten inte berättar om vissa händelser eller att det finns ett slags motstånd från forskarens sida gentemot informantens berättelse (Ruth, 1991, s. 286). Det blir således väsentligt under intervjun att vi får ett slags förtroende från informanten så att det inte sänker reliabilitet i datan. Vi har i intervjuguiden försökt undvika värdeladdade frågor och frågor som kan uppfattas som moraliskt dömande. Vi har även valt att ha många öppna frågor så att vi undviker att styra informanternas svar baserat på våra egna antaganden. Vi har vid insamling av data och analys av undvikit egna antaganden kring fenomen, t.ex. hur ungdomarna skulle se på gaming och om det skiljer sig från hur de tror andra ser på gaming.

Generaliserbarhet handlar om att resultatet kan ses som allmängiltigt som inte bara påvisar ett specifikt fall. Sohlberg & Sohlberg (2019) skriver dock att intervjustudier väldigt sällan leder till generaliserbara resultat, då det oftast är ett för litet urval för att kunna dra den slutsatsen (Sohlberg & Sohlberg, 2019, s. 161). Då vi endast har ett litet urval av informanter i vårt studie så anser vi att vårt resultat inte är generaliserbart.

5. Resultat/Analys

5.1 Identitetsskapande

Ungdomarna som medverkat i studien började alla spela spel innan tonåren och mycket av deras identitet förklaras vara kopplat till spelandet. Social identitetsteori kan i detta fall förklara hur ungdomarna förhåller sig till normer inom sin grupp samt visa hur de representerar sin grupp genom att förhålla sig till dessa normer. Vanligtvis identifierar vi oss själva i förmåga av medlemskap i en viss grupp (Whitaker, 2019, s. 692). Enligt social identitetsteori skapar

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

individer sin identitet baserat på sina sociala grupper och då dessa ungdomar har mycket av sina sociala kontakter online och kretsande kring spelande så kan man förstå det som att deras identitet är starkt kopplat till online-världen samt spelande. Då spelandet är en stor del av deras identitet och sociala liv så går det också att förstå en av de stora anledningarna till att de spelar är just socialisation och fortsatt delaktighet inom sin sociala grupp. Ökad kompetens inom spelvärlden kan även stärka individens status inom dennes sociala grupp. Tidigare forskning visar att man kan förstå varför människor spelar genom att undersöka hur det bidrar till utveckling och socialisation (Sutton-Smith, 2009, s. 6).

Individen konstruerar sin identitet i förhållande till de sociala grupper individen tillhör och på så sätt betonas de likheter som individerna inom gruppen har och det som skiljer gruppmedlemmarna från andra individer som inte tillhör gruppen. Att tillhöra en grupp förutsätter en "Vi och dem"- filosofi och ett centralt fokus inom teorin är på gruppens kollektiva identitet. (Helkama, 200, s. 267). Nedanstående citat exemplifierar hur ungdomarna konstruerar sin identitet i relation till sin grupp (gamer).

"Om jag skulle säga det som min kompis sa det "en nörd går inte så långt ifrån vattnet" så att säga *skratt*, så visst, jag kör ju mesta tiden av min gaming..." (Ungdom 2)

"...det positiva med gaming är för personer att kunna uttrycka vem man är, att kunna hitta fred och hitta ro likväl som alla andra hobbies." (Ungdom 1)

Ungdomarna i projektet konstruerar sin identitet som individer tillhörande gruppen gamers tydligt utifrån deras "Vi och dem"-filosofi. "Vi" är gamers i deras perspektiv som missförstås och inte anses leva upp till samhällets normer. Samhället representerar "dem" som inte förstår fenomenet gaming och alla positiva aspekter av gaming samt gemenskapen inom gruppen gamers. Social identitetsteori menar också att individer har en mer frekvent positiv självbild än en negativ, eftersom att så mycket av vår identitet härleder ur vår gruppmedlemskap så tenderar individer att beskriva sin egen grupp som positiv (Helkama, 200, s. 267).

5.2 Samhällets intressen och syn

I tidigare forskning som behandlar maktdynamiken mellan ungdomar som varken arbetar eller studerar och den dominerande samhällsklassen så framkommer det att moraliskt dömmande kan ske av den dominerande samhällsklassen och de professionella som ungdomarna har kontakt med (Chan, 2017, s. 3). De professionella som lever inom samhällets normer och har i syfte att hjälpa ungdomarna är även en del av den samhällsklass som skambelägger ungdomarna. Detta kan utifrån ungdomarnas perspektiv tolkas som att vuxenvärlden konstruerar dem som avvikare

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

inom vuxenvärlden då de inte följer vuxenvärldens normer. Ungdomar som varken arbetar eller studerar ses då som avvikare för att de bryter mot normerna som den dominerande samhällsklassen har skapat som säger att det är viktigt att studera och arbeta för att kunna bidra till samhället. De som tillhör en underlägsen grupp kan ha svårt att avvärja sig mot den negativa bild som konstrueras av dem och i värsta fall kan de anamma den och få dåligt självförtroende (Helkama, 2000, s. 255). Stigmatiserade grupper riskerar även att känna skam på grund av sin utsatthet. För att en mobilisering skall kunna ske för ungdomarna så behöver känslor av skam övergå till känslor av stolthet. Då kan de som grupp ifrågasätta samhällets definitioner och syn på dem, vilket kan skapa mer gemenskap och känsla av stolthet enligt Askhem et. al (2007, s. 74).

På frågan om hur ungdomarna upplever samhällets syn på gaming så hade samtliga informanter en upplevelse om att samhället ser på gaming som något negativt. De lyfter att samhällets syn på gaming och deras egna syn på gaming inte överensstämmer. De menar att vuxenvärlden missförstår gaming, har ett moraliskt dömande och ser det som osocialt när det i själva verket ofta är socialt och inte sämre än andra intressen. Att ungdomarna ser annorlunda på gaming och har andra värderingar än samhället kan relateras till social identitetsteori som menar att man anammar sin egna grupps värderingar, t.ex. att de anser att man kan vara social och ha vänner online (Whitaker, 2019, s. 692). Det kan ifrågasättas ifall samhället är så pass icke förstående gentemot socialisering online som ungdomarna upplever eller om det istället är en uppfattning som delas av gamers som identitetsgrupp för att stärka deras gruppidentitet. Deras sätt att uttrycka att samhället inte förstår gaming och socialisering online kan vara en metod för att cementera ungdomarnas "Vi och dem"-filosofi och tydliggöra gränserna mot "dem" andra (som är vuxna eller personer som ogillar spelande). Nedanstående citat lyfter hur ungdomarna upplever sig motarbetade av samhället, samt uttrycker sig i relation till social identitetsteori och framhäver sin "Vi och dem"-filosofi vilket stärker deras gruppidentitet.

"Jag tror att rätt så många vuxna ser på det som att deras barn är jätte anti-sociala och inte vill spendra tid alls med någon annan, men oftast så är det mer att barnet/ungomen känner sig mer komfortabled mad att prata med folk online än i verkliga livet" (Ungdom 4)

"Gaming är extremt smutskastat." (Ungdom 1)

"Folk anser det som bortkastad tid. Men så länge jag är nöjd eller tycker om eller ja jag har roligt med vad jag gör så är inte det bortkastat"... "Från nyheterna kommer ju folk som anser att gaming är helt värdelöst eller kan vara skadefyllt, särskilt om man kollar amerikansk tv. Som då ploppar upp på youtube då man ser

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

nyhetskanaler som antar att gaming är bara rakt av demoniskt. Dom som inte förstår. Och när dom inte förstår det enda dom kan göra är att trakassera. Dom kan inte acceptera. Jag förstår inte varför man skulle vilja åka skridskor eller göra balett. Men jag går inte att skriker att folk eller kallar folk fjollor eller mördare bara för att dom tycker om att göra nåt specifikt.” (Ungdom 2 angående samhällets syn på gaming)

Det sista citatet från ungdom 2 visar även hur den egna gruppen anses positiv i jämförelse med andra grupper som skridskoåkare och balettdansöser, vilket kan vara ett sätt att uttrycka och stärka grupp tillhörigheten.

De projektanställda som deltagit i studien delar ungdomarnas uppfattning om att det finns en negativ syn på gaming i samhället. Samtidigt lyfts att det stigma som finns angående gaming möjligtvis härstammar från det faktum att vuxna tenderar att se negativt på ett flertal intressen som ungdomar har och att det då snarare kan vara så att vuxna generellt har en kritisk syn på vad ungdomar spenderar tid, oavsett om det rör sig om gaming eller någon annan aktivitet.

“Jag tycker att det är synd att gaming har blivit väldigt stigmatiserat i samhället.”
(Projektanställd 1)

“samhället tänker väl ”*gud ja gaming fy*” (Projektanställd 2)

“En del är väldigt rädda på nåt sätt så att och ”*Dom sitter bara instängda framför sina datorer. Men så är nånting som jag tror har varit genom alla tider egentligen. Att saker som många ungdomar sysslar med och som en del vuxna, det är många vuxna som älskar spela också. Men som man kanske inte förstår sig på det kan ibland bli lite farligt kan man säga,*”
(Projektanställd 3)

Men så är nånting som jag tror har varit genom alla tider egentligen. Att saker som många ungdomar sysslar med och som en del vuxna, det är många vuxna som älskar spela också. Men som man kanske inte förstår sig på det kan ibland bli lite farligt kan man säga, så aa.”
(Projektanställd 3)

Några av ungdomarna uttryckte en önskan om att arbeta med gaming i framtiden. Ungdom 1 uttrycker det som att den inte hör hemma på sitt nuvarande jobb och därför skulle vilja jobba inom gaming där hen hör hemma. Ur ett social identitetsperspektiv går detta att förstå som att ungdomen känner att hen inte hör hemma på ett vanligt jobb då hen inte kan uttrycka sin identitet, samt möjligen vill höja sin position inom sin egna sociala identitetsgrupp. Ungdom 1

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

uttrycker dock att det känns som någonting som är svårt att jobba med baserat på samhällets negativa inställning till gaming. Vi tolkar detta som att ungdom 1 blir påverkad av samhällets negativa syn på gaming och att det inte ses som ett riktigt jobb. Ungdom 3 lyfter också att samhället ser väldigt negativt på gaming men lyfter inte det som ett hinder för att jobba med gaming i framtiden och har en förhoppning på att projektet kan hjälpa hen nå sitt mål om att jobba med gaming.

“...så känner jag när jag går till jobbet att det kanske inte är just här jag hör hemma eller såna saker. En dröm hade självklart få va att tjäna pengar och göra det jag älskar, t.ex. streama och sånt. Så Det är väl en framtidsvison en förhoppning , en dröm. Men som sagt som samhället ser på det så känns det inte så acceptabelt.” (Ungdom 1)

“Det kommer nog alltid vara något som samhället har svårt att ta in som ett faktiskt yrken eller hobby. Mer än slöseri på tid.” (Ungdom 1)

“Min framtidsvision skulle vara att jag jobbar inom Gaming/E-sport...” (Ungdom 3)

5.3 Hjälp till självhjälp

I intervjuer med de projektanställda framkommer det att ett tydligt syfte med projektet är att skapa empowerment och att bidra till att ungdomarna känner att de har makt över sina egna liv. Exempelvis understryker projektanställd 1 vikten av att ungdomarna inte ses som hjälplösa individer som placeras hos någon som tror sig besitta svaren om vad som är bäst för dem. Denna tanke går i linje med Askhem et al (2007, s. 12) som förklarar empowerment som en sorts hjälp till självhjälp där individen ska betraktas som aktörer i sina egna liv. Detta tankesätt ser att individer själva vet vad som är bäst för dem och handlar utifrån det. Den professionella utgår då från att individen är kunnig i motsats till passiv och i behov av styrning (Askhem et. al., 2007, s. 12).

“det finns ett tydligt syfte som rör empowerment I projektet. Vi vill att...det här är en fras som vi använder ofta. Vi vill att unga vuxna ska bli subjekt i sin egen utveckling och inte ett objekt för andras insatser.” (Projektanställd 1)

Projektets fokus på att ungdomarna ska äga sin egen utveckling är tydligt i empirin och vi tolkar empowerment hos ungdomarna som ett av projektets primära syfte. En svårighet med att ha empowerment som syfte är dock att det kan vara svårt att mäta framgång i projektet. Saknaden av tydliga bedömningskriterier medför att det är svårt att urskilja vad som är ett lyckat projektet,

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

detta kan medföra att det uppstår en godtycklighet och att projektets trovärdighet sänks. Det är otydligt ifall ett lyckat projekt är att ungdomarna hittar en sysselsättning, att de finner en gemenskap eller att de uppskattar projektet och har roligt.

“Vi har väl sett på något sätt att om det leder till att det inte blir något resultat så är det bättre än att det blir ett resultat som inte ägdes av dem själva.” (Projektanställd 1)

“Sålänge...Jag tror sålänge alla involverade i projektet i slutändan är glada och nöjda med vad det än nu är projektet handlar om så tror jag att det skulle vara en...ett bra...ett lyckat projekt i mina ögon.” (Projektanställd 2, angående vad som skulle vara ett lyckat projekt)

Spelandet i sig tror vi kan vara ett sätt för ungdomarna att utöva egenmakt. Detta i likhet med hur Chan (2017) beskriver att empowerment kan ske hos hidden youth när de finner sina styrkor och positiva identiteter online (Chan, 2017, s.2). Även Martončik, M. (2015) menar att spelandet för många gamers inte bara handlar om spelandet i sig, utan om behovet att ha en tillhörighet, bilda vänskaper och att tillfredsställa behovet av kontroll och makt. Gaming kan förstås som ett verktyg som ger ungdomarna makt över sitt liv då gaming används för att motverka ensamhet.

“Multiplayer...

...För då känner man sig inte lika ensam när man spelar” (Ungdom 4, på frågan om hen helst kör multiplayer (med andra) eller singleplayer (själv))

“Jag får extrem panik när det kommer till att vara bland mycket folk...
.... oftast så är det mer att barnet/ungdomen känner sig mer komfortabel med att prata med folk online än i verkliga livet.” (Ungdom 4)

“Jag ser det som en positiv sak, folk som kanske har problem med att prata med folk, kan lära sig prata med andra som dom inte känner och bara slappna av, jag var extremt blyg i början men efter ett tag så började jag öppna upp mig.” (Ungdom 3 om gaming)

I ovanstående citat ser vi exempel på hur spelandet används som ett verktyg i strävan att skapa makt. Att ungdom 3 exempelvis gått från att vara blyg till att öppna upp sig tack vare sitt spelande kan ses som ett sätt att utöva egenmakt där spelandet blir ett hjälpmedel i den processen. Detta går i linje med (Sutton-Smith, 2009, s. 75) som menar att spelare som inte har makt utanför spelet kan använda spelandet som ett sätt att skapa egenmakt och empowerment. Tidigare forskning menar även att kontroll och stolthet är känslor som ofta uppkommer i samband med att man når mål inom spelet, vilket kan leda till personlig empowerment (Granic,

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

et al, 2014, s. 72, 76). En anledning till varför flera av ungdomarna känner en trygghet kring att socialisera inom spel kan vara att det finns en förutsägbarhet, då de vet vad man ska prata om. Flera av ungdomarna lyfte att när de hade konverserat med de andra ungdomarna inom projektet så pratade de om spelet de körde och taktiker i spelet, något som de var vana vid att prata om med andra vänner. Vi tror att en stor del av den trygghet som ungdomarna upplever kring att socialisera inom spelen handlar om att spelandet öppnar upp samtalsämnen samt att det inte krävs kallprat.

Att spelandet är ett verktyg som kan skapa egenmakt hos ungdomarna är något som vi ser att projektet strävar för att ta tillvara på när det gäller främjandet av ungdomarnas kontaktskapande. De projektanställda lyfter att det finns risk att ungdomarna som är med i projektet inte har haft en så god kontakt med vuxenvärlden tidigare. Detta är något som de vill ändra på och istället ge dem en bra upplevelse, vilket de hoppas kan hjälpa ungdomarna även i arbetslivet. En anledning till att nå ungdomarna genom gaming är att möta dem i ett forum där de känner sig hemma, vilket kan vara en god miljö för självutveckling. Alla projektanställda lyfte att de tror att gaming är en bra verktyg för att skapa kontakter eftersom många ungdomar spelar nuförtiden. Föreställningen om att ungdomarna skulle ha negativa erfarenheter av kontakt med vuxenvärlden är dock inget vi finner något stöd för i empirin. Detta skulle således blott kunna vara en föreställning som finns hos dom projektanställda. En viktig aspekt inom empowermentarbete är att förändra stereotypa bilder av målgruppen som begränsar individer och det är därför viktigt att de projektanställda är medvetna om sina egna föreställningar kring gruppen (Askhem et. al., 2007, s. 85).

De projektanställda reflekterar över ungdomarnas makt inom spelvärlden och lyfter det som något positivt att maktbalansen kan vara till ungdomens fördel inom spelvärlden där ungdomen möjligtvis är mer kunnig. Detta kan leda till ett slags empowerment och bekräftande för ungdomen där den får visa att den är kunnig samt att deras förmåga lyfts och bekräftas.

“jag tror att det är väldigt roligt för dem att känna såhär fan ”Jag kan någonting här som du inte kan, du fattar ju inte vad jag snackar om.”. Och att inte bara såhär, tycka att det är pinsamt. Och alltså!...Det märker jag lite ibland, det kan jag också säga. Jag tror att det är synd lite att handläggare och andra från vuxenvärlden känner att ”jag måste läsa på lite nu så att jag fattar vad det här är. För det är så pinsamt om inte jag kan vad alla nivåer är I league of legends är och så” (Projektanställd 1)

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

5.4 De projektanställdas funktion

Enligt (Meeuwisse, 2013, s. 281) så finns det alltid en ojäm maktbalans där det finns en klient och en professionell även när arbetet handlar om stöd och hjälp, i detta fall till ungdomarna. Ett sätt att motarbeta maktbalans är att jobba med just empowerment och öka brukarnas intresse. Förhoppningen i detta projekt är att discord servern ska vara en trygg plats för ungdomarna och de har därför hoppats på en maktdynamik där ungdomarna kan styra hur discord servern ser ut. Detta anser vi är en bra utgångspunkt som har koppling till projektets syfte och empowerment som ger ungdomarna makt över situationen.

“Jag tror att vi inte riktigt försöker att vara väldigt annorlunda från dom...i maktmässigt. Utan det enda makt skillnaden är ju att det är vi som får “okeja” saker, till exempel om dom vill bjuda in någon till servern som är deras kompis som kanske inte fyller kriterierna vi har.” (Projektanställd 2)

“Vi försöker att inte göra det som att vi är större och bättre om man ska säga det så. Utan vi är på samma plan.” (Projektanställd 2)

“Det ska vara en trygg plats, det ska vara välkomnande och man ska få vara som man är. Och behandla andra med respekt också.” (Projektanställd 3)

De projektanställdas roll och syfte kan dock vara svår att urskilja då de finns en viss otydlighet i vilket projektets syfte är och vad som förväntas av ungdomarna. De projektanställda fokuserar på att skapa en vänskaplig relation till ungdomarna snarare än en professionell relation där maktskillnader som finns mellan parterna belyses. Det framkommer i intervjuerna att flera av ungdomarna haft svårigheter med att uppfatta projektets syfte.

“Det hände ju inte så helt i början vad syftet var. Det fick jag ju reda på lite mer av min mentor när hon gick över hela projektet men nu vet jag ändå vad syftet är tekniskt sätt. Så dom har ju ändå gett sin information om ändå typ lite sent till dom personer som inte fick det i början av där dom fick informationen ifrån så att säga.” (Ungdom 2)

“Jag har inte riktigt fått en uppfattning om vad ehh.... Jag har inte riktigt fått en uppfattning om vad det har inneburit.” (Ungdom 1, angående om hen vet vad syftet med projektet är)

Även om det kan ses som fördelaktigt att jämna ut maktbalansen i relationen mellan de projektanställda och ungdomarna så tror vi att det kan vara viktigt att det inte sker på bekostnad

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

av projektets tydlighet, då vi kan se att det i förlängningen även kan ske på bekostnad av projektets mål. Vi frågar oss om de goda intentionerna i projektet, att till varje pris skapa förutsättningar för att empowerment ska uppstå, riskerar att skapa för mycket otydlighet.

Det finns alltid en risk att empowerment i praktiken blir som en styrningsstrategi där man hjälper individen få möjligheter att forma sig själv, men endast inom ramarna för vad samhället ser som accepterat. Även om intentionerna i projektet är goda, att verkligen skapa förutsättningar för att ungdomarna ska uppleva empowerment genom att exempelvis sträva efter att jämna ut maktbalansen mellan projektanställda och ungdomar, kommer det alltid existera en motstridighet. Denna motstridighet menar vi ligger i att de som ska hjälpa, är en del av samhället som skambelägger. Detta är något som inte går att komma ifrån. För även om det finns en tanke om att skapa empowerment hos ungdomarna, tolkar vi det som att det i förlängningen ändå finns en förhoppning om att detta ska leda till att ungdomarna finner en sysselsättning. Detta är kritik som Askhem et. al. (2007, s. 53) menar att arbete utifrån empowerment ofta får; att empowerment agerar som ett verktyg för styrning dolt bakom en falsk möjlighet för för individen att fritt forma sig själv. Vi tror inte att projektet medvetet har en gömd intention, däremot tror vi att detta är ett problem som är mer eller mindre oundvikligt när empowerment används inom socialt arbete.

“och även att hjälp dom med arbetslivet och kanske få arbetslivet och kanske få en praktikplats någonstans och lite såna grejer.” (Projektanställd 2 om förhoppningen med projektet)

Detta leder oss att ifrågasätta om en tydligt uttalad intention om att ungdomarna ska finna en sysselsättning verkligen är ett hot mot förutsättningen att skapa empowerment. Kanske skulle empowerment kunna uppstå även om projektet hade ett tydligare uttalat mål hos både ungdomarna och de projektanställda att skapa bättre förutsättningar för ungdomarna att hitta till en sysselsättning. Speciellt mot bakgrund av att vissa av ungdomarna har det direkta målet med sin medverkan i projektet att få hjälp att hitta en sysselsättning. Just detta, ungdomarnas intressen och mål, menar vi även är av stor vikt att ha i åtanke när det kommer till projektets träffsäkerhet, något vi närmare går in på i nästa avsnitt.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

5.5 Ungdomarnas intressen och mål (träffsäkerhet)

I intervjuer med de projektanställda framkommer det, som tidigare nämnt, att det finns en tanke om att ungdomarnas intressen ska styra projektet. Vi anser att det bör finnas en god uppfattning av projektet om vad ungdomarnas mål och intressen är för att öka projektets träffsäkerhet och för att ungdomarnas intresse och mål ska kunna styra projektet. Empowermentprojekt riskerar ofta att få kritik för sin träffsäkerhet gällande att definiera individens "egna intressen" fritt från andras förväntningar (Askhem et. al., 2007, s. 53).

Samtliga projektanställda som medverkade i studien har en koppling till spelande själva. De har antingen ett nuvarande intresse eller tidigare intresse för spelande, något som vi ser som en god förutsättning att förstå ungdomarnas egna intressen, vilket kan öka träffsäkerheten i projektet. De projektanställda har en positiv syn på spelande generellt och ser sitt eget spelande som något avslappnande och roligt, vilket går i linje med det ungdomarna uttrycker om sina spelintressen.

Under intervjuerna av ungdomarna framkom det att deras intresse för de spel som ingår i projektets turnering har varit avgörande för deras delaktighet i turneringen. En del av ungdomarna uttryckte exempelvis en upplevd press på sig själva när de spelar League of Legends, ett av spelen som ingår i turneringen, eftersom man i detta spel ingår i lag. Flera av ungdomarna uttryckte att de inte vill spela vissa spel på grund av att det existerar en otrevlig spelmiljö inom spelet, inte minst för nybörjare. Det finns en intern konflikt hos flera av ungdomarna, där de vill vara en del av spel gemenskapen men är ovilliga att spela specifika spel.

“Eh, jag skulle jättegärna vilja vara med, men problemet är att...alla spel-valen i turneringen som är officiellt är de specifika spel som jag undviker villigt och vill inte ha något med att göra” (Ungdom nr 2)

	Gemensamt för båda	Neutralt (där de kan samverka eller motverka)	Motsägelser
Empowerment & Social identitetsteori	<ul style="list-style-type: none"> -Identitetsutvecklande - Skapa en kollektiv kraft (kollektiv gemenskap) - Bekämpa negativa stereotyper 	<p>Vi & Dem tänk kan leda till empowerment för en individ (om gruppen skapar en miljö där individens resurser kan användas på positivt sätt och självförtroendet stärks).</p> <p>Hierarkier inom social identitetsteori kan bidra till empowerment för de som har hög rank inom gruppen, samtidigt som de som har låg rank riskerar att få negativa konsekvenser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Intern gemenskap inom social identitetsteori samtidigt som empowerment försöker riva ner murar - Social identitetsteorisfokus på gruppstillhörighet kan strida mot individuell empowerment -Hierarkier inom social identitetsteori medans empowerment betonar allas lika värde

Figur 1.1

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Figur 1.1 belyser att det förekommer hierarkier inom grupper utifrån social identitetsteori och det är något som empowerment motsätter sig mot då den syftar till att betona alla likas värde. Den eventuellt otrevliga spelmiljön som kan uppstå i spelandet inom projektet skulle därmed kunna motverkas genom empowerment från en som är högt upp i hierarkin, i detta fall den projektanställda spelledaren. Vi kommer att analysera fenomenet otrevlig spelmiljö närmare i avsnittet "Trygghet".

Flera av ungdomarna lyfter det sociala som ett mål och en anledning till varför dem gick med i projektet. Flera berättar om att de såg fram emot möjligheten att hitta andra med intresse för samma spel som de själva är intresserade av. I intervjuerna framgår det tydligt att gaming spelar en betydande roll i ungdomarnas sociala liv. Ungdomarna har en vilja av att hitta andra som delar gruppidentiteten och att hitta en tillhörighet, något som kan kopplas till social identitetsteori. Detta är ett område som projektet har haft en hög träffsäkerhet inom, då den centrala fokusen i projektet ligger på att skapa en gemenskap bland ungdomarna.

"Att jag kan bygga broar, skaffa nya vänner som delar samma intresse som jag." (Ungdom 3 om förhoppningar med deltagande i projektet)

"Inte något specifikt så riktigt. Möjligtvis att hitta några mer vänner." (Ungdom 4 angående förhoppningar när hen gick med)

"Framförallt ser jag väl det som en möjlighet att eventuellt lära känna nya människor och kanske ha någon att spela med på dagarna, för som det ser ut nu sitter jag och spelar helt själv....

....Det jag hade som förhoppningar var som sagt, jag har ingen på dagarna som jag skulle kalla för vän, så min...mina syner på discord servern då framför allt eh, skulle väl vara för att lära känna nya människor" (Ungdom 1).

Ett annat gemensamt mål som ungdomarna uttrycker att de har med sitt deltagande i projektet är önskan om en personlig kontakt med de projektanställda. Ungdom 3 upplever dock inte att hen har fått så mycket kontakt med de som arbetar med projektet men känner att hen kan höra av sig till dem ifall hen behöver hjälp med något. Ungdom 4 upplever inte att hen har fått någon kontakt med de andra ungdomarna eller de som arbetar med projektet.

"Det var ju nån som tyckte det var ganska tråkigt med att, ja men, "varför är inte dom med så mycket liksom, varför är inte de vuxna med?" så det är...just den biten har vi kanske.....där lär man sig ju saker hela tiden...det är ju liksom ingen vetenskap utan det är något som man provar sig fram ganska mycket inom det här." (Projektanställd 3)

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Ungdomarna har olika individuella mål med sitt deltagande i projekt. Ingen av ungdomarna lyfter att en vinst i e-sports turneringen är en anledning till varför de gick med i projektet. Flera lyfte istället att de var med i projektet på grund av en nyfikenhet. En av ungdomarna lyfte också att turneringen skulle kunna vara en möjlighet för hen att utveckla vem hen är, detta kan kopplas till empowerment och tanken om att alla ses som kapabla om de ges rätt förutsättningar.

Tidigare forskning kring ungdomar visar att vänskretsen kan spela en positiv eller negativ roll på individen. Vänner kan vara en kvarhållande faktor i situationer såsom vid arbetslöshet om vännerna också är arbetslösa, samtidigt som det kan vara en faktor som leder till att personerna känner sig mer motiverade till att söka arbete om vännerna också söker arbete. Att samla individer som har olika mål kan således vara en risk för att individernas mål inte nås och att projektet inte blir träffsäkert (Pemberton, 2008, s. 253). Det kan liknas vid att inom missbruksvården samlas missbrukare i en grupp där deras individuella mål kan skilja sig från varandra. En del vill bli fri från sitt missbruk samtidigt som andra vill fortsätta med sitt missbruk och vill skapa kontakter med andra som har missbruk som intresse. Vilket riskerar att ha en negativ inverkan på de som vill bli fria från sitt missbruk. Det går även att koppla till social identitetsteori där man anammar normer och värderingar som ens grupp besitter.

Flera av ungdomarna lyfter att de inte helt förstått syftet med projektet och vad e-sport turneringen skall leda till. Otydligheten kring detta är också en faktor som kan leda till att ungdomarnas mål och intressen kanske skiljer sig från projektets syfte och mål.

“Det kändes lite som en skänk från ovan att jag fick en lapp och frågan om jag ville vara med och vara i turneringar. Ehh... Och som en spelörd, antar jag att jag är, så var ju det helt fantastiskt att... “fan vad kul, det här kanske är min chans att kunna bli vad jag vill bli. kunna utveckla vad jag är!” (Ungdom 1)

Ovanstående citat går att koppla till hur individens behov av tillhörighet samt behov av bekräftelse, att bli sedd och accepterad som sin identitet.

Under projektets gång har det uppstått en del svårigheter som kan kopplas till ungdomarnas nivå av intresse. En projektanställd upplever exempelvis att det har varit svårt att engagera alla ungdomar. En av anledningarna till att det uppfattas som att ungdomarna har brist på intresse tror vi kan bero på att det råder en otydlighet om vad som förväntas av ungdomarna i projektet och att projektet inte har nått upp till nivån där förväntningarna befinner sig. Det förväntades ett högre deltagande bland ungdomarna och ett större engagemang för aktiviteterna inom projektet, något

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

som skulle kunna bero på ungdomarnas olika spelpreferenser och mål med deltagande i projektet.

“För att nu verkar det som...dels så hade ju dom hoppats på en väldigt väldigt stor turnering, med jättemånga som deltar och sånt. Och det är ju inte...det är ju inte en superstor...så jättemånga personer är det ju inte och alla vill spela olika spel.” (Projektanställd 3)

Saknaden av individuell kontakt mellan de projektanställda och ungdomarna gör att det blir svårt att få en träffsäkerhet gällande deras individuella mål och intressen, vilket är en betydande aspekt av empowerment och således projektets syfte.

5.6 Gemenskap

Det finns en tanke med att använda kollektiv empowerment och skapa en kollektiv kraft hos ungdomarna i projektet. Projektanställd 1 lyfter att en potential med projektet är att gemenskapen långsiktigt leder till en kollektiv kraft som ökar representationen av ungdomar som varken arbetar eller studerar i frågor som rör dem själva. Det finns även en förhoppning om att projektet kan leda till ett förbättrat arbetssätt med gruppen i framtiden.

“Ett lyckat projekt är ett projekt som ingen kommer ihåg om 10 år, men där alla kände att vad var det som hände för 10 år sen, nu arbetar vi på det här sättet, varför gjorde vi inte det innan liksom, det här funkar ju jättebra,” (Projektanställd 1)

“...jag hoppas att vi har lärt oss jättemycket inför framtiden.” (Projektanställd 3)

Vi tolkar det som att projektet vill uppnå en kollektiv kraft hos ungdomarna genom att fokusera på att bidra till en god gemenskap mellan dem. Detta resonerar med tidigare forskning som menar att gemenskap är väsentlig för att skapa förändring genom kollektiv empowerment. Kollektiv empowerment kan i vissa fall bidra till mer omfattande förändringar hos en individ än vad individen kan åstadkomma ensam (Askhem et. al., 2007, s. 12). Flera ungdomar uttrycker att just gemenskapen är viktig för dem och för flera är det anledningen till att de valt att medverka i projektet. Vissa ungdomar uttrycker att de inte har fått någon kontakt med andra i projektet och det är då viktigt att de projektanställda ser dem och försöker få in dem i gemenskapen för att kunna skapa den kollektiva kraften. Resultat av tidigare forskning tyder på att vänskap likväl kan utvecklas online som offline, samt att många multiplayer spel främjar samarbetsförmågan (Chan, 2019, s. 242). Det kan vara fördelaktigt att fokusera på samarbetsaspekten när projektet väljer vilka spel som ungdomarna ska spela för att skapa en gemenskap och i viss mån undvika att

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

spela de spel som det ligger mycket prestige i. Detta eftersom flera ungdomar väljer att inte spela spel där prestige är högt värderat och där de riskerar att förstöra för sina lagmedlemmar. Flera av ungdomarna lyfter att de har gillat spelkvällarna som inte är en del av turneringen, vi tänker att det kan vara på grund av att dessa tillfällen är mer kravlösa och fokuserade på nöje och gemenskap. Alternativ skulle man i projektet kunna vara mer tydlig med att spelandet i projektet endast är till för att ha roligt och att det inte ligger något fokus på tävlingsaspekten.

Ungdom 1 som var den som betonade att hen hade svårigheter med att skaffa vänner offline var även den person som uttryckte att hen hade svårt att skaffa vänner online. Detta kan förklaras av tidigare forskning som menar att spelarens beteende i online-världen till viss grad är en spegling av beteendet som spelaren har även utanför spelet. Individer som har svårigheter att skapa vänner offline tenderar således att ha svårigheter att skapa relationer online och vice versa (Seay, Jerome, Lee & Kraut, 2003).

Samhällets normer och negativa syn på gaming kan vara en faktor till varför det är svårt för vissa gamers att hitta likasinnade. Ungdom 1 tycker inte att det är rättvist att gaming anses mer som slöseri på tid än som en hobby i samhället och att hen inte kan utöva sitt intresse under samma förutsättningar sporter som har miljontals åskådare. Det minskar förutsättningarna att hitta andra i samma ålder som delar ens intresse. Vi tolkar det som att ungdomarna har haft ett behov av att hitta andra inom sin grupp, som delar spelintresset och har svårigheter kring att hitta en gemenskap.

“Om man som liten får intresse för att spela spel kan du inte söka dig till en klubb för att hitta kompisar och börja tävla. Söker du dig till en ishockeyklubb så kan du det och börja tävla mot andra klubbar.” (Ungdom 1)

Trots att det inte varit så många ungdomar som är aktiva i projektet så finns det vissa ungdomar som är väldigt engagerade och aktiva på discordservern. Under spelkvällarna ligger fokus är på att ha roligt med varandra utan prestige, vilket har lett till en gemenskap bland vissa av ungdomarna.

“Något som har förvånat mig är hur engagerade vissa av dom är. Dom som är engagerade är ju oftast väldigt engagerade och skriver väldigt mycket och frågar grejer och är väldigt aktiva och vill väldigt mycket med den här servern.” (Projektanställd 2)

“Gemenskapen och spelkvällar och så, det..... lite såhär del grejer vi gör har ju funkade väldigt bra, och dom är ju glada över det.” (Projektanställd 2)

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

“jag tycker ändå dom liksom att dom flesta vuxna slagits av att det har varit väldigt många ungdomar som har varit trevliga och engagerande för att man ska fatta hur man ska spela och så.” (Projektanställd 3)

De ungdomar som är en del av gemenskapen och är med och spelar på spelkvällarna uppskattar gemenskapen. Som nämnts i tidigare avsnitt har en svårighet i projektet varit att nå samtliga ungdomar och för att göra det kan det vara en idé att utifrån empowerment ta reda på samtliga ungdomars intresse. Projektet har till viss del gjort detta då fokus ligger på att spela spel som de facto intresserar ungdomarna. Men som ungdomarna gör tydligt i studiens empiri så är det skillnad på spel och spel. På samma sätt som det är skillnad på olika idrotter och intresse kan variera mellan exempelvis simning och fotboll så kan intresse för olika spel variera på samma sätt. En gamer kan till exempel älska att spela Fifa som är ett fotbollsspel men avsky att spela NBA som är ett basketspel. För att återkoppla till empowerment-teorin där det är viktigt att ha fokus på individens intresse kan det vara av vikt att ta reda på samtliga ungdomars intresse och spelpreferenser för att försöka hitta någon gemensam nämnare eller dela upp ungdomarna så att vissa spel spelas i grupper vissa dagar och andra spel andra dagar. Detta skulle kunna leda till att ungdomarna i större utsträckning upplever sig sedda i projektet.

5.7 Trygghet och värderingar

Som tidigare nämnts lyfter flera av ungdomarna att det finns en viss trygghet när det gäller spelande, då de kan uttrycka sin identitet och vara anonyma. Att fritt kunna uttrycka sig själv och vara självständig på grund av anonymitet kan kopplas till empowerment. Som tidigare nämnts handlar två av grundprinciperna inom social identitetsteori om att först lära sig vilka normerna inom en grupp är för att sedan anamma dessa själv. Anonymiteten kan också kopplas till social identitetsteori där normer kring identitet inom den här gruppen säger att det är okej att vara anonym och endast använda sig av ett username. Även på discord servern så använder ungdomarna sig av ett användarnamn och är helt anonyma, vilket vi kommer att utveckla vidare i nästa kapitel. Inom social identitetsteorin kan det också tänkas finnas en trygghet i att de har lärt sig och anammat andra normer inom gruppen, således vet de hur de skall agera inom gruppen och vad som förväntas. En sådan norm som flera i gruppen lyfter är att kommunikationen inom gruppen ofta är lättare än face to face kommunikation då det ses som accepterat att endast chatta. Att endast chatta är någonting som stärker anonymiteten och således möjligen tryggheten för flera ungdomar. Tidigare forskning visar också att när individer spelar så blir konsekvenserna av deras beteende minimerat vilket gör att det inte är lika riskfyllt i spelvärlden som när de inte spelar. Detta tillåter individer att testa nya beteenden och tankar vilket gynnar utveckling utan att

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

riskera att bli exkluderad (Bruner, 1972, 1974 cited in Howard & McInnes, 2013, s. 108). Studier har även visat att ökad geografisk distans mellan parter kan leda till en ökad psykologisk trygghet i samtal, vilket leder till att personer tenderar att vara mer ärliga och dela med sig av personliga ämnen (Richards & Viganó, 2013, s. 1002).

Även om det finns en trygghet så uttrycker flera informanter en otrygghet kring vissa spel där det finns så kallade "toxic communities". Dessa "toxic communities" förklaras av en intern rangordning i grupper där de som presterar bra får en hög rang och trakassera spelare som inte presterar lika bra i spelet. Inom social identitetsteori kan man förklara det som att en ingrupp skapar normer för hur man beter sig i ett visst spel community, som flera personer sedan anammar. De som är duktiga på spelet kan tänkas ha en hög position inom gruppen och om de trakasserar sämre spelare i spelet skapar det en norm där sådant beteende accepteras eller uppmannas. Samtidigt som anonymitet skapar trygghet så kan det mycket möjligt vara en bidragande faktor till "toxic communities", då tidigare studier visar på att en försvagning av individualitet (t.ex. anonymisering) bidrar till ett mer aggressivt och asocialt beteende (Helkama, 2000, s. 285).

"Folk som är elaka, som skriver bara "sluta spela" whatever. Generellt att det är ett spel där om man inte är bra, kan vara väldigt frustrerande att försöka bli bättre på och kan vara väldigt... en av de mest irriterande sakerna att ha roligt på. Vilket har skapat det att rakt av, jag har ingen känsla för att köra det mera, eftersom jag har inget intresse av att bli bättre på det spelet. Och eftersom det så blir det ingenting roligt med det heller." (Ungdom nr 2)

En annan aspekt som kan leda till otrygghet för ungdomarna är att spela i lag med rädslan för att inte vara tillräckligt bra, då det kan påverka lagets prestation negativt samt skapa en rädsla för negativa konsekvenser, såsom att de får en låg rang i gruppen och eventuellt trakasseras av dem med högre rang. Att potentiellt förstöra för någon annan är således något som skapar otrygghet och en position som de inte vill befinna sig i, vilket leder till att de avstår från att spela specifika spel. Att undvika specifika spel där ungdomen inte är bekväm gällande sin prestation kan också kopplas till social identitetsteori och handla om en rädsla för att statusen inom gruppen sänks eller att inte ses som medlem inom gruppen längre. Att göra en negativ prestation kan således tänkas utgöra en risk för individens självbild.

"För min del så gör det ju det eftersom jag inte är så intresserad att turnera i ett spel jag inte spelar. Känns ju som jag förstör för andra i ett sånt läge även om det skulle innebära att man kanske träffa nån kul typ men. Just när det kommer till tävling är jag väl en sån person som hellre bänkar mig själv för andra ska kunna prestera bättre än att jag ska vara en tyngd." (Ungdom 1 på frågan om det spelar roll vilka spel som är med i turneringen)

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

5.8 Trygghet i projektet

Flera av de aspekter som har skapat en trygghet inom gaming för ungdomarna är också aspekter som finns inom projektet, såsom anonymitet, möjlighet till chat istället för prat samt att det är en "kravlös" situation där deras agerande inte riskerar leda till omfattande negativa konsekvenser. Projektet har även riktat in sig på ungdomar som inte endast delar spel som ett intresse utan även delar samma status som UVAS, där alla ungdomarna har någon svårighet kring jobb eller studier. Även om detta inte är någonting som ungdomarna uttrycker kan det tänkas att detta skapar en jämn maktbalans mellan ungdomarna och således kan leda till en slags empowerment och trygghet mellan dem. Gemensamt för alla projektanställda är att de har en positiv syn på gaming och ungdomarnas intresse för gaming. Den positiva inställning som de projektanställda har till gaming leder till att de projektanställda kan vara autentiska i sitt uppmuntrande, bekräftande och i sitt intresse för att höra om ungdomarnas liv. Detta är en viktig del av empowerment där autentiskt intresse för individen kan leda till att hen känner sig bekräftad och lyssnad på.

“vet garanterat en person som har förflyttats väldigt mycket genom det här projektet och det är väldigt roligt. Och har sagt till mig att i det här samtalet är det nog första gången i mitt liv som jag känner att någon lyssnar på mig.” (Projektanställd 1)

Det faktum att projektet har en positiv inställning till gaming blir också något som skapar trygghet då det skapar en slags safe-zone där ungdomarna inte blir stigmatiserade på grund av sitt intresse eller identitet. Gränsen mellan Vi och Dem kopplat till social identitet och grupptillhörighet suddas även ut då flera av de vuxna visar att de delar ungdomarnas värderingar, intresse och syn på spelande och distanserar sig på så sätt från samhällssynen om gaming som någonting negativt. Alla ungdomarna som vi intervjuat lyfter att de skulle ha lätt för att höra av sig till projektledarna ifall det var någonting de ville ta upp. Samtidigt lyfter en ungdom att hen inte vet vilka alla projektledare i projektet är. I discord-servern råder det en anonymitet då både ungdomarna och de vuxna använder sig av användarnamn och profilbild som inte är kopplade till deras riktiga namn, yrke, ålder eller bakgrund. Denna anonymitet kan som tidigare nämnt fungera som en trygghet för ungdomarna för att det finns en möjlighet att det är lättare att uttrycka sig och ta plats i discord-forumet om de inte behöver visa upp sig i person med sitt riktiga namn. Nackdelen med denna trygghet är att det kan uppstå en otydlighet för ungdomarna om vilka som är projektanställda. Om inte ungdomarna vet vilka som arbetar med projektet kan det bli svårt att skapa en relation till dem och inte minst i ett arbets- och studiefremjande syfte. I vissa avseenden skulle det således kunna vara fördelaktigt att det finns ett Vi och Dem tänk, där det finns en tydlig avskiljning mellan projektanställda och ungdomar.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

“Om jag ska vara helt ärlig så är jag inte 100% säker på vem som är projektledarna, förutom Fraktale_Jaeger antar jag.” (Ungdom 1)

Anonymiteten kring vem som är projektanställd och ungdom kan också tänkas skapa en otrygghet då ungdomarna kan tro att de pratar en ungdom när de i själva verket pratar med en anställd. Denna problematik har enligt projektanställda lyfts och ungdomarna har uttryckt att de inte bryr sig om dem de pratar med är en annan ungdom eller en vuxen anställd. Vi tolkar det därför som att de inte bryr sig om vem de pratar i informella samtal i nöje och socialiserings syfte, men vid mer formella samtal där syftet är att få stöd så kan det finnas en vilja att prata med någon som har verktyg för att hjälpa.

“Tänk om du skulle prata med en ungdom och 20 vuxna stod och titta på, hur skulle det kännas. Det fick mig att bli lite kritisk till vår ansats fan det kanske har blivit tokigt så jag hörde av mig till några på discord-servern och frågade ”har det blivit konstigt att vuxna är med fast ni inte vet vilka som är vuxna och så?” och då var dom ”nä jag skiter faktiskt i hur gamla folk är” så jag tror att det är myt som vuxenvärlden har konstruerat på något sätt att det skulle vara så himla fel att ha vuxna att kommunicera med.” (Projektanställd 1)

Trygghet kan i sin tur leda till att ungdomarna känner sig bekväma med att uttrycka negativa saker kring projektet och komma med förslag. En projektanställd lyfter att en ungdom gett uttryck för besvikelse gällande turneringen då ungdomen hade hoppats på både att turneringen skulle vara större och att fler vuxna skulle vara närvarande på servern. Ungdomen hade en förhoppning om att bygga ett förtroende för en vuxen för att sedan diskutera sin framtid. Ur empowerment så kan det kopplas till att det har varit en svårighet kring att frigöra individens egna resurser för att nå sina egna mål. Enligt projektanställd 1 så beror bristen på kontakt mellan ungdomarna och yrkes- och studievägledare på svårigheter som den pågående covid-19 pandemin medfört.

“Det var väl att det dels skulle vara en större turnering och att de vuxna skulle vara mer närvarande på servern liksom. Va med och spela mer och så, så man kunde lära känna varandra på ett trevligt sätt för att sen kunna smyga in det där om framtiden. Jag fick intrycket av, om jag förstod personen rätt så ville den kanske prata med nån som den hade förtroende för.” (Projektanställd 3 om ungdomens besvikelse)

Samtliga projektanställda som medverkade i studien anser även att det finns ett flertal positiva aspekter med att använda gaming som verktyg för att skapa meningsfulla kontakter med ungdomar i ett arbets- och studiefrämjande ändamål. En positiv aspekt är att ungdomarna känner

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

sig bekväma med och de har lättare att öppna upp sig för andra och är mer sociala än i andra sammanhang. Projektanställd 1 beskriver att hen upplever att vissa av ungdomarna i projektet känner att de behöver prestera i sociala sammanhang såsom möten med de projektanställda.

“Jag känner av en viss osäkerhet eller kanske obekvämheter när vi har möten för att det känns inte som att....ehh.... Jag får upp en känsla av att de känner att de måste prestera under möten. Det här sociala och det otydliga i “vad ska jag säga nu, varför är jag på det här mötet”. Eh. Så fort de börjar spela tillsammans är det tydliga och givna ramar som gör att man kan öppna upp och känna sig bekväm. Ah det har jag upplevt, det sociala är mycket enklare medans dom spelar.” (Projektanställd 1)

Ur ett social identitetsteoretiskt perspektiv kan det här förklaras som att personerna känner till normerna och hur man förhåller sig inom sin spelvärlden men inte är lika bekväma i många situationer utanför. Denna otydlighet kring vad som förväntas av dem kan också ha att göra med att de inte vet syftet med mötet och således sin roll i mötet.

6. Diskussion

6.1 Summering

I detta avsnitt summerar vi det väsentliga från resultatavsnittet, samt relaterar summeringen av resultatet till uppsatsens syfte och frågeställningar.

Syftet med denna studie var att undersöka fördelar med att använda gaming som verktyg för att skapa och bibehålla kontakt med ungdomar som varken arbetar eller studerar i ett arbets- och studiefrämjande syfte. Undersökningen har utförts genom kvalitativa semistrukturerade intervjuer av ungdomar som varken arbetar eller studerar och av projektanställda som har varit delaktiga inom Vi-projektets e-sportturnering.

6.1.1 Vad har UVAS inom e-sportturneringen för syn på gaming?

Vår första frågeställning behandlar hur UVAS inom projektet ser på spelande. Det är av vikt att förstå ungdomarnas syn på spelande då det är en stor del av deras identitet därmed bidrar till hur de ser sig själva. Mycket av deras identitet kretsar kring spelande och det finns en trygghet kopplad till spelande där man kan vara anonym och det är lättare att vara social inom spel för flera av ungdomarna. Spelandet blir således ett sätt för många ungdomar att känna sig empowered, då de kan uttrycka vem de är på ett tryggt sätt. Flera av ungdomar uttrycker att en stor del av deras sociala liv är kopplat till spelande. Samtidigt som ungdomarna lyfter en väldigt

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

positiv syn på gaming så har samtliga en uppfattning av att många i samhället inte delar deras positiva syn på gaming och istället menar att gaming är slöseri med tid och osocialt. Det uppstår en konflikt gällande samhällets syn på gaming som osocialt och deras syn på gaming, då den sociala delen är en stor anledning till varför flera av ungdomarna spelar. Det går att förstå genom social identitetsteori tanke kring “Vi och Dem” där Dem är de som inte förstår spelande.

Det går att se på gaming som ett verktyg för ungdomarna som både används som ett verktyg som leder till socialisering men också ett verktyg som leder till att ungdomarna känner empowerment då de har kunskap och erfarenhet inom spelvärlden och det transfererar till en makt inom spelvärlden.

6.1.2 Hur uppfattas Vi-projektets e-sportturnering och gaming som verktyg av UVAS och projektanställda?

Vår andra frågeställning handlar om *hur gaming som verktyg uppfattas av UVAS och projektanställda*. I detta stycke kommer vi först redogöra för hur UVAS uppfattar gaming som verktyg för att sedan redogöra för hur de projektanställda uppfattade gaming som verktyg.

Sammanfattningsvis visar studiens empiri att ungdomarna som medverkat i studien har sökt sig till projektet för att de vill utvecklas samt vara en del av en gemenskap. De hade förhoppningar på att finna gemenskap i projektet med hjälp av gaming som ett kontaktskapande verktyg. De projektanställda hade som förhoppning att ungdomarna skulle finna en gemenskap och att kunna skapa en kontakt till dem i ett arbets och studieförfrämjande syfte. Flera ungdomar uttrycker en vilja att hitta ett arbete eller börja studera och ta klivet in i vuxenvärlden. Det finns en vilja från vissa av ungdomarna att skapa en kontakt med de vuxna i projektet för att utvecklas, men samtliga ungdomarna upplever inte att de fått någon kontakt med de projektanställda. Det finns en viss otydlighet inom projektet om vad syftet är, vad som förväntas av ungdomarna, samt hur de kan få hjälp av de projektanställda. Projektet har hittills fokuserat på att skapa en gemenskap bland ungdomarna vilket har fungerat till viss del och en del ungdomar upplever detta som en positiv del av projektet. Det som saknas och som ungdomarna i projektet efterfrågar är en god kontakt med de vuxna, en gemenskap som omfattar samtliga i projektet och inte endast ungdomarna som kan hjälpa dem utvecklas. Som nämnts i avsnittet *Trygghet i projektet* så lyfter alla ungdomarna att de är bekväma med att ta kontakt med projektledarna om det var någonting som de vill ta upp. Vi tror att det finns en trygghet inom projektet då gränsen mellan Vi och Dem har suddats ut, eftersom flera av de vuxna delar ungdomarnas värderingar och syn på spelande.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

6.1.3 Vad finns det för positiva egenskaper med att använda gaming som verktyg i ett kontaktskapande syfte i socialt arbete

Sammanfattningsvis anser de projektanställda och ungdomarna i studien att gaming är ett väl fungerande verktyg i kontaktskapande syfte och de upplever att gaming har bidragit till en gemenskap bland ungdomarna. Ungdomarna lyfter att gaming är ett bra verktyg i sociala syften, det hjälper en att uttrycka vem den är, bidrar till att få kontakt med andra, att skapa en gemenskap samt vara identitetsutvecklande. Projektanställda upplever att ungdomarna har lättare att öppna upp sig när de spelar och det bidrar till en gemenskap. Det har dock varit en brist på kontakt mellan de vuxna och ungdomarna i projektet. Bristen på kontakt mellan ungdomarna och de vuxna är något som även flera av de projektanställda har uppmärksammat i studien och de lyfter flera anledningar till vad det kan bero på, t.ex. Saknaden av engagemang hos ungdomarna, en rådande pandemi, bristande planering i projektet, saknaden av personlig kontaktagande och tydlighet gentemot ungdomarna om projektets syfte. Det har därmed inte funnits möjlighet att undersöka hur gaming fungerat som ett kontaktskapande verktyg i ett arbets- och studiefrämjande syfte eftersom fokus i projektet hittills inte har legat på att de vuxna ska skapa en relation i arbets- och studiefrämjande syfte. Gaming som verktyg fungerar i kontaktskapande syfte men studien kan inte klargöra om det går att skapa kontakt i arbets och studiefrämjande syfte då ingen sådan kontakt har skett inom projektet än.

6.2 Diskussion av relationen mellan resultat/analys och tidigare forskning

Som nämnts under avsnittet tidigare forskningen så finns det en kunskapslucka inom det svenska forskningsfältet för hur gaming kan användas som verktyg för att skapa kontakter mellan UVAS och arbets/studie främjande aktörer.

Anledningarna till varför ungdomarna spelar resonerar väl med tidigare forskning som menar att spelande är någonting som bidrar till socialisation, nöje samt att det kan användas som en flykt (Sutton-Smith, 2009, s. 6). Studien visar också att spelandet inte bara handlar om spelandet i sig utan det handlade även om bildandet av vänskaper och tillfredsställelsen av ett maktbehov, vilket även tidigare studier visar på (Martončik, 2015). Även att ungdomar hittar styrkor och positiva identiteter online går att se i studiens resultat likväl som tidigare forskning (Chan, 2017).

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Samtliga ungdomar och projektanställda uttrycker att samhället generellt har en negativ syn på spelande, som inte överensstämmer med deras i överlag positiva syn på spelande. Det kan kopplas till en svensk studie av Eklund & Roman (2019) där ungdomarna i studien har en intern konflikt då de ser spelandet som något positivt samtidigt som de menar att samhället ser spelandet som någonting negativt, oproduktivt och osocialt. Denna samhällssyn på spelande leder till att ungdomar tenderar att spela mindre i takt med att de blir äldre, då det ses som oansvarigt att spela. Att distansera sig ifrån spelandet ses således som en del av att växa upp och ta mer ansvar (Eklund & Roman, 2019). Det kan kopplas till Brabazon (2016) som menar att spelande hos vuxna är något som ses som oansvarigt och avvikande från den vuxnas roll som ansvarstagande. Ungdomarna i vår studie har dock inte distanserat sig från spelandet trots att de uttrycker att samhället är väldigt kritisk till deras intresse. Vi tolkar det utifrån social identitetsteori att ungdomarna har ett "vi och dem" tänkande där de beskriver sin grupp som positiv och att de förstår spelande till skillnad från dem (vuxna) som inte förstår och därför ser spelande som någonting negativt.

Tidigare forskning har också visat på att vänner i en likartad situation är en viktig del av övergångsprocessen till att bli vuxen. Att ha vänner i en likartad situation leder till att ungdomar kan diskutera med individer på en jämlik nivå om nya situationer såsom högre förväntningar på jobb och studier (Young et. al, 2014, s. 167). Ungdomarna i vår studie berättade att en primär anledning till varför de gick med i projektet var för att skaffa vänner som delar samma intresse. Ungdomarna som hade fått kontakt med andra ungdomar i projektet lyfte dock att det som de pratade om inte skiljer sig från vad personen vanligen pratade om och handlade mest om spelet som de spelade. Vår tolkning är att ungdomarna fortfarande blir bekanta med varandra då de mest kommunicerar kring spelet som de spelar tillsammans och därför inte har fått en djupare kontakt än så länge.

6.3 Diskussion av relationen mellan resultat/analys och teori

Empowerment som teori har varit fördelaktig att använda i denna studie eftersom projektet präglas av empowerment där man har förhoppningar om att kunna hjälpa ungdomar nå sina egna mål. För att förstå de positiva aspekterna av spelande och gaming som verktyg så har det därför varit viktigt att förstå hur gaming leder till empowerment för ungdomarna.

Både social identitetsteori och empowerment har sedan präglat hur vi utformat studien. I utformning av intervjuguiden så har vi ställt frågor såsom hur ungdomarna relaterar till varandra i en identitetsbärande grupp i kontrast till hur de relaterar till de anställda och hur gemenskapen är inom gruppen, vilket kan kopplas till social identitetsteorins tanke om en kollektiv identitet. Vi

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

har även frågat intresserat oss för maktdynamiken i gruppen och om de projektanställda har kunnat förstå ungdomarna då maktdynamik och öppensinnighet för att individer kan bidra med sin egen kunskap är väsentligt inom empowerment. I kodningen av materialet har vi använt oss av centrala aspekter inom empowerment, såsom trygghet, delaktighet, meningsfullhet, självständighet, maktdynamik, självutveckling samt aspekter från social identitetsteori, såsom identitetsskapande, gemenskap, utomstående syn på gaming.

Vi kopplar informanternas tankar kring toxic communitys (där nybörjare och mindre duktiga spelare trakasseras) till social identitetsteori. Social identitetsteori menar att individer i grupper anammar värderingar och normer för hur man skall förhålla sig i gruppen och de som har en hög position inom gruppen skapar dessa normer. Resultatet visar att alla ungdomar som vi intervjuade delar vissa värderingar och synsätt, t.ex. att man kan ha vänner online, något som de menar att andra som inte spelar förstår. Detta kopplar vi till social identitetsteori som menar att man anammar sin grupps värderingar (Whitaker, 2019, s. 692). Social identitetsteori belyser att individer tenderar att beskriva sin egen grupp som positiv, vilket resultatet i studien bekräftar då alla ungdomarna såg spelande som någonting positivt. Det lyftes också ett vi och dem tänk, där Vi (gamers) förstår spelande medan De (vuxna) inte förstår spelande och därför ser det som negativt. Vi tänker att de använder sig av metoder för att motarbeta denna negativa bild som konstrueras av dem för att bevara sin självbild som positiv.

Vi kopplar ungdomarnas känsla av trygghet, makt samt positiv självkänsla när de kör spel till empowerment. De som har svårigheter utanför spelet kan således komma in i spelvärlden och bli ökad självkänsla i och med att de presterar inom spelvärlden. Vi kopplar också oviljan att spela spel som de inte känner sig bekväma med eller säkra på att de presterar bra inom till empowerment, då det kan leda till att deras självbild och självkänsla sjunker.

Tydlighet kring vad det finns för förväntningar på ungdomarna kan också leda till en trygghet där de vet vilka ramar som de agerar inom. Vilket är en förutsättning för att empowerment ska ske.

6.4 Diskussion av relationen mellan resultat och metod

Eftersom att använda gaming som verktyg för att skapa och bibehålla kontakt med UVAS i ett arbets- och studieförfrämjande syfte är ett relativt outforskat ämne, valde vi att använda oss av metoden semistrukturerade intervjuer som är ett lämpligt metodval för att få en ingående förståelse kring ämnen som är relativt outforskade. Metodvalet som vi har använt oss av i denna studie upplever vi som fördelaktigt för att fånga ungdomarnas och de projektanställdas individuella erfarenheter och upplevelser. Urvalet bestod av 4 ungdomar och 3 projektanställda vilket innebär att det inte är ett tillräckligt stort urval för att resultatet ska kunna anses ha

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

generaliserbarhet. Hade vi gjort en kvantitativ studie med fler informanter så hade resultat kunnat ha generaliserbarhet men det kunde ha varit svårare att få en djupare förståelse av ämnet.

Att två av intervjuerna skedde via chat ledde till att ungdomarna kunde känna en större trygghet, samtidigt så tenderade svaren i chatt att vara kortare och mindre detaljerade än de muntliga svaren.

Det finns också en risk för att ungdomarna kan misstolkat vår roll i projektet och trots att vi varit en del av projektet eftersom vi är vuxna som var med i discord-servern och det funnits en otydlighet vilka som varit projektanställda. Detta kan således påverkat ungdomarna att ge svar som de tror vi velat höra. Vi har försökt förhindra detta genom att när vi skickade ut förfrågning förklara att vi är studenter från Uppsala Universitet samt att vi i början av intervjuerna återigen förklarat att vi inte är en del av projektet, att de är anonyma samt studiens syfte. Men ur detta seende så skulle det kanske vara mer sanningsenliga svar om det var en anonym enkät som alla fick.

Alla ungdomar i projektet är anonyma och det finns därför inget sätt för oss att säkerställa att alla ungdomar faktiskt är UVAS. Det finns inte heller någon garanti för att det som informanterna säger i intervjuerna är sanningsenligt. Vi anser dock att de åsikter som flera delar kan i hög grad betraktas som sanningsenliga.

De projektanställda som medverkade i studien arbetar åt en organisation och det finns risk för att de är partiska gentemot den organisation som de arbetar för och möjligtvis skildrar en positivistisk bild av projektet. Vi har tagit detta i beaktning och varit medvetna om att detta kan påverka deras svar när vi har utformat intervjuguiden och granskat resultatet. Vi anser dock att de projektanställda har gett en varierad skildring och lyft både positiva och negativa aspekter med projektet.

Projektet pågår fortfarande och vi anser att det hade varit värdefullt att undersöka projektet tills dess slut. Eftersom det kan komma att ske förändringar av projektet vore det intressant att undersöka det slutgiltiga resultatet av projektet. Vi anser att det även är relevant det som undersöks i studien, att se hur projektet fungerar under projektets gång eftersom det som fungerar bra och mindre bra för tillfället blir uppmärksammat. Denna forskning kan i framtiden vara relevant inom socialt arbete när liknande projekt startas som är riktade mot ungdomar som varken arbetar eller studerar.

Vi hade planerat att intervjua fler ungdomar som varken arbetar eller studerar inom projektet men det var inte lika många ungdomar som medverkade i projektet enligt vad som var målsättningen. Av de ungdomar som medverkade i projektet var det endast fyra som var villiga att bli intervjuade. Detta medförde att vi intervjuade fler projektanställda för att få tillräcklig

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

empiri för studiens syfte. Eftersom vi har intervjuat fyra ungdomar och tre projektanställda så innebär det att det inte finns någon generaliserbarhet.

6.5 Implikationer för forskning och praktik

Ungdomar som varken arbetar eller studerar är en utsatt grupp i samhället och riskerar att hamna i ett utanförskap. Gruppen kan ha behov av stöd från studie och arbetsfrämjande verksamheter vilket gör att forskning kring gruppen och blir relevant för socialt arbete. Forskningen kring hur man med hjälp av verktyg såsom gaming når ungdomar som varken arbetar eller studerar i Sverige är i dagsläget begränsad och därmed är det relevant att ha studier som denna för att undersöka hur det inom socialt arbete går att nå målgruppen på ett bra sätt.

Vi har kartlagt hur gaming som verktyg kan fungera i ett kontaktskapande syfte gentemot ungdomar som varken arbetar eller studerar i detta projekt. Vi har även undersökt motiveringen bakom varför ungdomarna väljer att vara med i detta projekt. Vår studie är relevant för framtida forskning inom ämnet samt utformningar av liknande projekt inom socialt arbete. En svårighet som vår forskning inte kunnat kartlägga är hur professionella inom yrkes & studievägledning kan skapa kontakt med ungdomar genom gaming, därav är det ett intressant ämne för framtida forskning att undersöka. Det vi kan utläsa av vår empiri är att gaming som verktyg fungerar i ett kontaktskapande syfte och att det finns en vilja hos ungdomarna att socialisera genom gaming, då det för många är ett tryggt socialiserings verktyg. Det framgår i studien att det är viktigt med planering, struktur, träffsäkerhet angående ungdomarnas intresse och tydlighet gentemot ungdomar i ett kontaktskapande projekt som använder sig av gaming som verktyg.

Bristen av tidigare forskning av ungdomar som varken arbetar eller studerar och kontaktskapande motiverar fortsatt forskning av ämnet. Det skulle även vara intressant att se en kartläggning av hur många ungdomar som varken arbetar eller studerar som har ett gaming intresse för att få en uppfattning av hur många ungdomar som kan nås av eventuella insatser där gaming används som verktyg.

Vi ser även en vikt av att hitta arbetssätt för att bygga kontakter digitalt under rådande covid-19 pandemi, då pandemin kan ha lett till att flera isolerar sig samt har svårigheter med studier och arbete. Covid-19 kan också ha lett till att flera spenderar mer tid på intressen hemma, såsom spelande.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Vi tror att det kan vara fördelaktigt att spela nybörjarvänliga spel för att bygga kontakt mellan ungdomarna och de vuxna som arbetar inom arbets och studieförmedlande verksamheter då det inte förutsätter att de vuxna behöver ha så stor erfarenhet av spelande samt är prestigelöst. Ungdomarna har som nämnt tidigare uttryckt att de uppskattar när det är prestigelösa spel då fokus blir på att ha roligt. Vi tror därför att det hade varit en bra idé för de projektanställda att skapa kontakt med ungdomarna under spelkvällarna som de har inom discord servern.

Det kan vara svårt att ha en god träffsäkerhet inom ett projekt där målgruppen har flera olika individuella mål men det är även många ungdomar som har liknande intressen och mål utifrån studiens empiri. Det kan vara fördelaktigt för projektet att fokusera på att identifiera ungdomarnas intresse och mål för att kunna hjälpa dem på bästa sätt uppnå deras mål. Detta blir även väsentligt för att skapa individuell empowerment.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

8. Referenser/Litteraturlista

Alvesson, M. & Sköldberg, K. (2017). *Tolkning och reflektion: vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. (Tredje upplagan). Lund: Studentlitteratur.

Arnett, J. (2006), 'Emerging adulthood in Europe: a response to Bynner', *Journal of Youth Studies*, 9 (1), 111–123.

Askheim, O. P., Starrin, B., & Winqvist, T. (2007). *Empowerment i teori och praktik* (1. uppl. ed.). Gleerup.

Bourgonjon, J., Vandermeersche, G., De Wever, B., Soetaert, R., & Valcke, M. (2016). Players' perspectives on the positive impact of video games: A qualitative content analysis of online forum discussions. *New Media & Society*, 18(8), 1732-1749. Hämtad 2021-03-30 från: <https://doi.org/10.1177/1461444815569723>

Brabazon, T. (2016;2015;). In Brabazon T. (Ed.), *Play: A theory of learning and change*. Springer. Hämtad 2021-05-03 från: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-25549-1>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. Hämtad 2021-03-17 från: <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Chan, G.H. (2019). Application and Effectiveness of Play Therapy Using an Online-Game Intervention for Hidden Youth, *The British Journal of Social Work*, Volume 50, Issue 7, Pages 2116–2134, Hämtad 2021-03-17 från: <https://academic.oup.com/bjsw/article/50/7/2116/5638887?login=true>

Chan, G. H., & Lo, W. (2014). Do friendship and intimacy in virtual communications exist? an investigation of online friendship and intimacy in the context of hidden youth in hong kong. *Revista De Cercetare Si Interventie Sociala*, 47: 117-136. Hämtad 2021-03-16 från: <http://ezproxy.its.uu.se/login?url=https://www-proquest-com.ezproxy.its.uu.se/scholarly-journals/do-friendship-intimacy-virtual-communications/docview/1748865680/se-2?accountid=14715>

Chan, G.H., (2020). *A comparative analysis of online, offline, and integrated counseling among hidden youth in Hong Kong*. Hämtad 2021-03-19 från: <https://www-sciencedirect-com.ezproxy.its.uu.se/science/article/pii/S0190740919314392>

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Chan, G.H, Wing, T. (2014). Hidden youth services: What Hong Kong can learn from Japan, *Children and Youth Services Review* 42: 118-126. Hämtad 2021-03-30 från: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740914001273>

Chin-Sheng, W., & Wen-Bin Chiou. (2007), *THE MOTIVATIONS OF ADOLESCENTS WHO ARE ADDICTED TO ONLINE GAMES: A COGNITIVE PERSPECTIVE*. *Adolescence*, 42(165), 179-97. Hämtad 2021-03-15 från: <http://ezproxy.its.uu.se/login?url=https://www-proquest-com.ezproxy.its.uu.se/scholarly-journals/motivations-adolescents-who-are-addicted-online/docview/195938559/se-2?accountid=14715>

Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Johanneshov: MTM.

Eklund, L., & Roman, S. (2019). Digital gaming and young People's friendships: A mixed methods study of time use and gaming in school. *Young* (Stockholm, Sweden), 27(1), 32-47. Hämtad 2021-03-29 från: <https://doi.org/10.1177/1103308818754990>

Foucault, M., & Gordon, C. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings 1972-1977*. Harvester P. Hämtad 2021-03-21 från: https://issuu.com/hernandezcortez/docs/power_knowledge_selected_interviews

Folkhälsomyndigheten (2021). *Samband mellan dataspel och spel om pengar*. Hämtad 2021-03-19 från: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/dataspel/>

Friberg, P., Karlberg, M., Palmér, R. och Sundberg Lax. (2015). *Hemmasittare och vägen tillbaka: Insatser vid långvarig skolfrånvaro*. Gustavsberg: Columbus Förlag AB.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, Rutger C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *The American Psychologist*, 69(1), 66-78. Hämtad 2021-05-12 från: <https://web-b-ebshost-com.ezproxy.its.uu.se/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=22c21abe-a943-4982-90bd-b853f14a7758%40pdc-v-sessmgr01>

Helkama, K., Myllyniemi, R., Liebkind, K., Relander, A., Henning, A., Lehtonen, S., & Lindqvist, I. (2000). *Socialpsykologi: En introduktion* (1. uppl. ed.). Liber.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Howard, J., & McInnes, K. (2013). *The essence of play: A practice companion for professionals working with children and young people*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203075104>

Jordan, N. A. (2014). Video games: Support for the evolving family therapist: Video games and family therapy. *Journal of Family Therapy*, 36(4), 359-370. Hämtad 2021-03-18 från: <https://doi.org/10.1111/j.1467-6427.2012.00593.x>

Jupp, V. (red) (2006). *SAGE Dictionary of Social Research Methods* [Elektronisk resurs]. Sage Publications. Thousands Oaks, Calif.: Sage Publications.

Jiang, G. (2017). A contextualized approach: Theory of social censure. (pp. 31-49). Springer Singapore. Hämtad 2021-03-19 från: https://doi.org/10.1007/978-981-10-4050-4_3

Larsen, A K. (2018) *Metod helt enkelt* (2:a upplagan). Malmö: Gleerups.

Li, T. M. H., Liu, L., & Wong Paul, W. C. (2018). Withdrawal experience and possible way-outs from withdrawal behavior in young people. *Qualitative Social Work*, 17(4), 537-555. Hämtad 2021-04-02 från: <http://dx.doi.org.ezproxy.its.uu.se/10.1177/1473325016688369>

Martončik, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behaviour*. Hämtad 2021-03-16 från: doi: 10.1016/j.chb.2015.01.056

Mattsson, T. (2010). *Intersektionalitet i socialt arbete: Teori, reflektion och praxis* (första upplagan ed.). Gleerup

Meeuwisse, A., & Swärd, H. (2013). *Perspektiv på sociala problem* (2., omarb. utg. ed.). Natur & kultur.

Möller Berg, A. (2018). *Kalla fakta om hemmasittare: 5 500 barn går inte i skolan*. TV4.

Hämtad 2021-03-19 från:

<https://www.expressen.se/nyheter/5-500-barn-gar-inte-i-skolan-misslyckande-for-samhallet/>

NE, (2021). *E-sport*, hämtad 2021-03-22 från:

<https://www-ne-se.ezproxy.its.uu.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/e-sport>

Nyström, A. (2016). *Pokémon Go fick flicka med social fobi att gå ut*. SR. Hämtad 2021-03-19 från: <https://sverigesradio.se/artikel/6495323>

Padgett, D. (2008). *Qualitative methods in social work research* (2.th ed.). Sage Publications

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson

Handledare: Daniel Nilsson Ranta

2021-10-13

Padgett, D. K. (2017). *Qualitative methods in social work research*. Los Angeles: SAGE publications.

Payne, M., & Nilsson, B. (2015). *Modern teoribildning i socialt arbete* (3., svenska utg. ed.). Natur & kultur.

Pemberton, S. (2008). Tackling the NEET generation and the ability of policy to generate a 'NEET' solution - evidence from the UK. *Environment and Planning C*, 26(1), 243-259. Hämtad 2021-03-17 från: doi:<http://dx.doi.org.ezproxy.its.uu.se/10.1068/c0654>

Roweton, W., (1993). *The Journal of Mind and Behavior*, 14(1), 81-83. Hämtad 2021-03-18 från: <http://www.jstor.org/stable/43853736>

Rangmar, J & Thomee, S (2019). *När datorspelandet blir problematiskt – en kunskapsöversikt om gaming disorder hos barn och unga*. hämtad 2019-03-18 från: <https://www.lansstyrelsen.se/download/18.6a8f491016b944a8cbe17c38/1565004204562/2019-31.pdf>

Richards, D., & Viganó, N. (2013). Online counseling: A narrative and critical review of the literature. *Journal of Clinical Psychology*, 69(9), 994-1011. Hämtad 2021-03-18 från: <https://doi.org/10.1002/jclp.21974>

Ruth, J. E. (1991). Reliabilitets- och validitetsfrågan i kvantitativ respektive kvalitativ forskningstradition. *Gerontologia*, 5 (4), 277–290.

Rogers, J. (2012). Anti-oppressive social work research: Reflections on power in the creation of knowledge. *Social Work Education*, 31(7), 866-879. Hämtad 2021-03-29 från: <https://doi.org/10.1080/02615479.2011.602965>

Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2012). *Research methods for business students*. 6:e uppl. Harlow: Pearson.

SCB, (2020). *Stabilisering på arbetsmarknaden*. Hämtad 2021-03-16 från: <https://www.scb.se/hitta-statistik/statistik-efter-amne/arbetsmarknad/arbetskraftsundersokningar/arbetskraftsundersokningarna-aku/pong/statistiknyhet/arbetskraftsundersokningarna-aku-augusti-2020/>

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Seay, A. F., Jerome, W. J., Lee, K. S., & Kraut, R. (2003). *Project Massive 1.0: Organizational commitment, sociability and extraversion in Massively Multiplayer Online Games*. Human Computer Interaction Institute. Carnegie Mellon University. Pittsburg PA. Hämtad 2021-04-20 från: <http://www-2.cs.cmu.edu/~afseay/files/44.pdf>

Sohlberg, P., Sohlberg, B. M. (2019). *Kunskapens former: vetenskapsteori, forskningsmetod och forskningsetik*. Stockholm: Liber

Sohlberg, P. & Sohlberg, B. (2013). *Kunskapens former: vetenskapsteori och forskningsmetod*, 3., [kompletterade och utvidgade] uppl. edn, Liber, Stockholm.

Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.

Trost, J. (2010). *Kvalitativa intervjuer* (4., [omarb.] uppl. ed.). Studentlitteratur.

Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

VGR Folkhögskolor, 2021. Hämtad 2021-03-30 från:
<https://www.vgrfolkhogskolor.se/projekt--uppdragskurser/vi/e-sportturnering-vt-2021/>

Whitaker, M.C. (2019). Us and Them: Using Social Identity Theory to Explain and Re-envision Teacher–Student Relationships in Urban Schools. *The Urban review*, vol. 52, no. 4, pp. 691-17.

WHO, (2018). *Addictive Behaviours: Gaming Disorder*. Hämtad 2021-03-16 från:
<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Wikström, M. (2020). *Kunskapsöversikt om gaming disorder fick stort genomslag – ”Många föräldrar och lärare är väldigt oroliga”*. PopNAD. Hämtad 2021-03-19 från:
<https://nordicwelfare.org/popnad/artiklar/kunskapsoversikt-om-gaming-disorder-fick-stort-genomslag-manga-foraldrar-och-larare-ar-valdigt-orolig>

Yates, S., Harris, A., Sabates, R., & Staff, J. (2011). Early occupational aspirations and fractured transitions: A study of entry into 'NEET' status in the UK. *Journal of Social Policy*, 40(3), 513-534. Hämtad 2021-03-23 från:
<http://dx.doi.org.ezproxy.its.uu.se/10.1017/S0047279410000656>

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13

Young, R. A., Marshall, S. K., Wilson L. J., Green, A. R., Klubben, L., Parade, F., Polak, E. L., Socholotiuk, K., & Zhu, M. (2015). Transition to adulthood as a peer project. *Emerging adulthood* (Thousand Oaks, CA), 3(3). 166-178. Hämtad 2021-03-19 från: <https://doi.org/10.1177/2167696814559304>

Zikmund, W., Babin, B., Carr, J., & Griffin, M., (2009). *Business research methods*. 8:e Uppl. Mason: Cenage Learning.

Oliver Sabelo Christensen Mfeketo & Gordon Sonesson
Handledare: Daniel Nilsson Ranta
2021-10-13