



# Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap

Arbejdsrapport 2

## Kolofon

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

DaCHI Technical Report No. 21-1  
ISSN 1397 – 9507

Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap: arbejdsrapport 2

Petko Atanasov Karadechev\*, Anne Marie Kanstrup\*, Jacob Davidsen\*\*

\*Institut for Planlægning, Aalborg Universitet

\*\*Institut for Kommunikation og Psykologi, Aalborg Universitet

Aalborg, August 2021

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

## DaCHI Technical Report Series

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

## Specifikt om nærværende rapport

Nærværende rapport præsenterer de foreløbige resultater fra feltstudie 2 i forskningsprojektet Digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap (forkortet DiGi-projektet). Forskere ved Aalborg Universitet, DaCHI, har i en årrække arbejdet med at undersøge muligheder og udfordringer ved brug af IT blandt borgere som er i en udsat situation pga. sygdom og handicap. DiGi projektet har fokus på unge med kognitive handicap og deres muligheder for at indgå i sociale fællesskaber via IT. Et udsnit af den danske tekst og resultater præsenteret i denne rapport er publiceret i artiklen 'Digital producers with cognitive disabilities: participatory video tutorials as a strategy for supporting digital abilities and aspirations' (Karadechev, Kanstrup & Davidsen, INTERACT 2021, Proceedings from the 18th IFIP TC12 International Conference on Human-Computer Interaction). Detail analyser og yderligere forskningsresultater fra DiGi projektet vil blive formidlet i fremtidige publikationer som alle vil være tilgængelige på projektets hjemmeside [www.digi.aau.dk](http://www.digi.aau.dk).

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

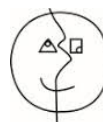


VELUX FONDEN



AALBORG UNIVERSITET

Fagcenter for  
**LIVSKRAFT**



**KOLLEGIEVEJENS**  
For elever med autisme **SKOLE**

Kollegievej 1 . 9000 Aalborg . Tlf. 99 31 45 80 . kollegievejensskole@aalborg.dk



# INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord	6
Resumé	7
1. Indledning	9
2. Metode	10
2.1 Deltagere	11
2.2 Metoder	11
3. Digitale produktioner	14
4. Digitale producenter	17
4.1 Digitale ambitioner	17
4.2 Små digitale produktioner har også værdi	18
4.3 Det digitale som mulighed for fysiske møder	18
4.4 Digitale mestre med behov for professionalisme	19
5. Konklusion	20
6. Referencer	22

# FORORD

Dette er den anden arbejdsrapport fra forskningsprojektet 'digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap' forkortet DiGi projektet. Rapporten præsenterer de foreløbige resultater fra projektets feltstudie 2 og er baseret på aktiviteter gennemført i perioden maj 2019 til december 2020.

DiGi projektet startede i 2018 med støtte fra Velux Fonden. Projektet undersøger, hvordan digitale teknologier kan hjælpe til at udvikle og fastholde fællesskaber blandt unge med kognitive handicap. Det er et mål at forstå, hvordan de unge oplever digitale fællesskaber, hvad der karakteriserer de digitale fællesskaber som de indgår i, at eksperimentere med digitale fællesskaber og på denne baggrund udvikle strategier, som kan inspirere og støtte målgruppen i at forme og fastholde sociale fællesskaber via digital teknologi.

Projektet løber i perioden 2018 – 2021 og forskningen er et samarbejde mellem unge og ansatte på tre institutioner i Aalborg Kommune samt forskere ved Aalborg Universitet, Institut for Planlægning samt Institut for Kommunikation og Psykologi. Projektets resultater formidles løbende og kan findes på [www.digi.aau.dk](http://www.digi.aau.dk).

DiGi projektet havde ikke været muligt uden støtte fra Velux Fonden og uden det gode samarbejde mellem de unge og ansatte på de tre institutioner i Aalborg Kommune og forskere ved Aalborg Universitet. Tak til alle der bakker op om DiGi projektet. En særlig tak til de 16 unge der har deltaget aktivt i det andet års forskningsarbejde i DiGi projektet. Også tak til Christopher Frauenberger fra det Tekniske Universitet i Wien (TU Vienna), for sparring på forskningen i DiGi projektet og dermed bidrag til at sætte forskningsresultaterne i relation til den internationale forskning inden for området.

# RESUMÉ

Seksten unge fra tre institutioner for unge med kognitive handicap har deltaget i DiGi projektets andet feltstudie i perioden 2019-2020. Fokus for feltstudie 2 har været at lave digitale interventioner med henblik på at undersøge digitale aktiviteter og muligheder blandt de unge.

Udgangspunktet for feltstudiet 2 var, som i feltstudie 1, at de unge deltagere er aktive i forskningen i samarbejde med ansatte på de tre institutioner. Projektets feltstudie 2 har derfor benyttet sig af metode der fokuserer på, at få de unge til at deltage aktivt i form af at dele deres digitale aktiviteter og viden. Samarbejdet med de unge været etableret som en intervention hvor 16 unge fra de tre deltagende institutioner har deltaget i produktion af video tutorials. De unge har selv valgt et digitalt emne og har selv været aktive i at producere en tutorial om dette. Der blev etableret en fælles YouTube kanal kaldet 'DiGi TV' som fælles platform for interventionen. Konkret bestod interventionen af 1) forberedende møder med ansatte og unge med det formål at samskabe en ramme for produktionen, 2) produktionsmøder med de unge deltagere, 3) redigeringsmøder med de unge deltagere samt 4) workshops med præmiere på de tre institutioner, hvor deltagern viste de producerede tutorials for elver, bofæller og personale. Som opfølgning på dette blev der i efterår og vinter 2020 eksperimenteret med etablering af online samarbejder med udvalgte unge.

De overordnede resultater fra dette andet feltstudie er at

- De unge er i lige så høj digitale producenter som de er digitale brugere og flere har ambitioner for digital produktion
- Mange digitale fællesskaber er baseret på digital produktion og de unges digitale produktion er dermed central for deres deltagelse i disse digitale fællesskaber – det ved de og derfor har de digitale ambitioner
- De unges digital produktion kan støttes og iscenesættes på mange måder – aktiviteter der tager udgangspunkt i de unges digitale interesser fremmer engagement

Det er DiGi projektets mål at udvikle viden og digitale strategier som kan inspirere og støtte unge med kognitive handicap i at udvikle og fastholde sociale fællesskaber.

De indledende konklusioner fra projektets andet feltstudie peger på at

1. digital produktion er et væsentligt element i de unges digitale liv og udvikling af digitale strategier bør derfor ikke blot fokusere på at støtte de unge i at anvende digitale teknologier men også i digital produktion.

2. rollen som digital producent kommer med ambitioner og krav om digitale færdigheder. Udvikling af digitale strategier til målgruppen bør derfor også fokusere på at støtte de unge i at håndtere egne ambitioner og udvikle egne digitale færdigheder så de støttes i at kunne udtrykke sig digitalt

3. udvikling af og/eller adgang til ressourcer der kan støtte de unge i digital produktion er centralt for institutioner og ressourcepersoners evne til at omsætte denne viden til praksis.



# 1. INDLEDNING

Denne rapport præsenterer resultater fra DiGi projektets andet feltstudie udført i perioden 2019-2020. DiGi er en forkortelse for 'digitale fællesskaber for unge med kognitive handicap'. Projektet undersøger hvordan digitale teknologier kan anvendes til at forme og vedligeholde fællesskaber blandt unge med kognitive handicap.

Det første feltstudie i DiGi projektet blev udført i 2018-2019 og viste at de unge har en omfattende og dynamisk brug af digitale teknologier med både positive og negative oplevelser. Studiet viste, at digitale teknologier i høj grad medierer de fleste af de unges sociale relationer og de unge er optaget af, hvordan de kan udvikle deres relationer via digitale teknologier. Det er en målsætning for DiGi projektet, at bidrage med viden om de unges brug af digitale teknologier i deres sociale liv. Ud over at bidrage med viden om dette, tydeliggør DiGi projektets første feltstudie relevansen af dette fokus i betragtning af den store brug og betydning digitale teknologier har for målgruppens hverdag.

Det er også en målsætning for DiGi projektet, at udvikle strategier der kan støtte unge med kognitive handicap i deres digitale liv. Projektets andet feltstudie har været baseret på at iscenesætte interventioner for at samarbejde med unge deltagere om deres digitale evner og ambitioner. Formålet med interventionerne har været, at identificere og udvikle forståelser og strategier for, hvordan målgruppen kan støttes i deres brug af digitale teknologier i deres sociale liv.

Rapporten er forfattet på dansk og er målrettet samarbejdspartnere, professionelle, forældre og unge der er interesseret i viden om, hvad digitale teknologier betyder for unge med kognitive handicap i deres sociale liv. Rapporten indgår i en samlet række af udgivelser der alle vil uddybe elementer af denne rapports hovedkonklusioner og blive publiceret i internationale tidsskrifter.

## 2. METODE

DiGi projektet er etableret som et samarbejde mellem forskere med speciale i digitale teknologier fra Aalborg Universitet og unge med kognitive handicap samt ansatte tilknyttet tre typer af specialtilbud: en specialskole, et botilbud og en Special Tilrettelagt Ungdomsuddannelse (STU) for unge med særlige behov. Projektet involverer dermed bevidst unge i forskellige stadier af deres ungdomsliv og de unge deltagere karakteriserer unge i denne målgruppe som lever med kognitive diagnoser som autisme, retardering, ADHD, down syndrom, erhvervet hjerneskade, psykiske lidelser, udviklingshæmning og ofte flere diagnoser. Alle deltagende institutioner oplever at deres unge bruger meget tid online og savner viden og strategier til håndtering af digitale teknologier for målgruppen. Principper for skærmtid er ikke løsningen for institutionerne. Som påpeget af Alper (2014) er begreber som skærmtid forældede, da de er baseret på antagelser om, at forældre og ansatte i specialtilbud kan kontrollere de unges digitale handlinger, hvilket er både urealistisk og ikke mindst hæmmende for de unges udvikling af digital selvstændighed. Fokus for alle institutioner er derfor i stedet på at forstå den funktion, som digitale teknologier har i de unges hverdag og udvikle strategier for, hvordan de unge kan støttes til at bruge digitale teknologier til at mediere værdifulde fællesskaber i dagligdagen. DiGi projektet undersøger på denne baggrund de unges digitale aktiviteter og er forankret i værdier om, at de unge deltager aktivt i projektets aktiviteter. Projektets andet feltstudie er derfor (ligsom resten af projektet) designet især med fokus på at skabe rammer for de unges deltagelse.

DiGi projektets aktiviteter organiseres om fælles aktiviteter og del-projekter i hhv. et feltstudie 1, et feltstudie 2 samt en evaluering. Projektets første feltstudie undersøgte de unges digitale fællesskaber i praksis via videodagbøger, interviews og observation samt samskabende workshops med de unge deltagere (Andreasen og Kanstrup, Arbejdsrapport 1). Projektets andet feltstudie som præsenteres med de indledende konklusioner i denne rapport, undersøgte de unges digitale fællesskaber via digital intervention og observation og samskabende workshops. Resultaterne fra de to feltstudier danner rammen for projektets arbejde med at evaluere resultater og muligheder for implementering af digitale strategier i institutioner for unge med kognitive handicap.

## 2.1 Deltagere

Seksten unge har deltaget i DiGi projektets interventioner som startede som led i andet feltstudie i perioden 2019-2020. Tabel 1 viser karakteristika for deltagerne.

Institution	Alder	Drenge	Piger
Specialskole	14-17	3	0
Voksenskole	16-21	4	2
Botilbud	23-27	4*	3*

Tabel 1. Deltagere i intervention 2019-2020

Som opfølgning på dette blev der udført en pilot intervention på den deltagende specialskole som have til formål at eksperimentere med etablering af et online forum (Tabel 2).

Institution	Alder	Drenge	Piger
Specialskole	14-17	3	0

Tabel 2. Deltagere i intervention 2020-2022

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

## 2.2 Metoder

Målet med et udføre en digital intervention var (jf. projektets ansøgning) at afprøve digitale muligheder og især at følge op på projektets første feltstudie som viste, at de unge er meget digitalt aktive ikke som passive brugere af digitalt indhold men aktive deltagere i online fora på diverse digitale platforme. Flere unge udtrykker ambitioner om at kunne forbedre deres digitale evner så de i højere grad kan anvende digitale teknologier i deres sociale liv (Andreasen og Kanstrup, Arbejdsrapport 1).

Med dette udgangspunkt har DiGi projektets andet feltstudie bestået af en digital intervention sat op omkring produktion af video tutorials hvor de unge deltagere viste deres digitale evner via et video tutorial format som de producerede i samarbejde med forskere

fra projektet delte deres digitale evner med hinanden ved at producere tutorials til en fælles digital kanal (kaldet 'DiGi TV') delte deres evner med forskere ved at vise deres evner og samarbejde om at udvikle en digital produktion.

Konkret har de unge deltaget i forberedende produktionsmøder hvor de unge lavede en plan for hvad de gerne ville dele i en video tutorial. De unge delte på disse møder hvad de godt kan lide at lave online, hvad de er gode til, hvad de gerne vil vise andre og på dette udgangspunkt deres tanker om indhold i en video tutorial. Herefter deltog hvert produktionsteam (som bestod af 1-2 ung samt et forskerteam) i en ca 2 timers lang produktion af video tutorials ved at vise deres digitale evner støttet af forskere der hjalp med at optage og redigere produktionen. Alle produktioner blev drevet af de unge i tæt samarbejde med deltagende forskere. Dette krævede tæt samarbejde med institutionernes ansatte for at tage udgangspunkt i de unges ambitioner og evner. I nogle tilfælde krævede det hensyn til pauser og tydelig struktur. I andre tilfælde specialudstyr som støttede deltagerne i at bidrage aktivt til at optage video. I alle tilfælde en kendt struktur hvor deltagerne vidste hvad de ville vise digitalt og hvad strukturen for dette var.



Til venstre: Eksempel på produktions lokale på en af de tre deltagende institutioner. Til højre: eksempel på deltager der optager med GoPro kamera.

Efter produktionen deltog alle unge i en times redigering af video tutorials hvor et udkast til tutorials lavet af projektets forskere blev gennemgået og redigeret færdigt i samarbejde. Præmiere på video tutorials. De unge præsenterede deres video tutorials på en præmiere som blev afholdt på de tre deltagende institutioner med deltagelse af ansatte og andre unge på institutionen.

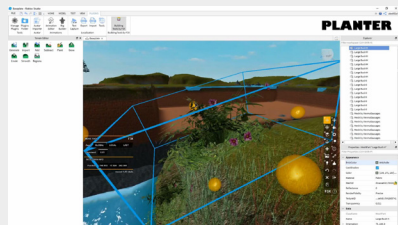
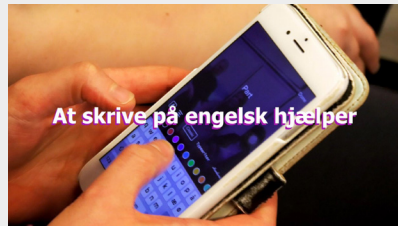
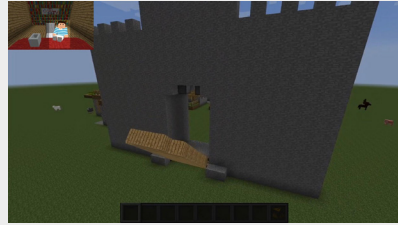
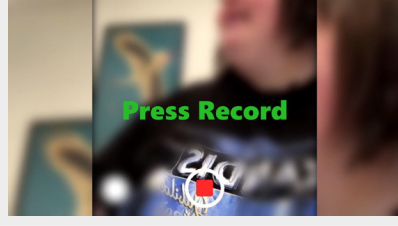
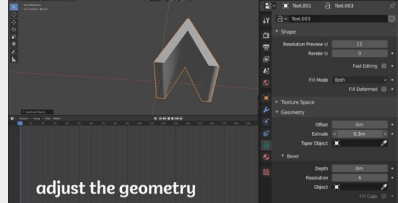


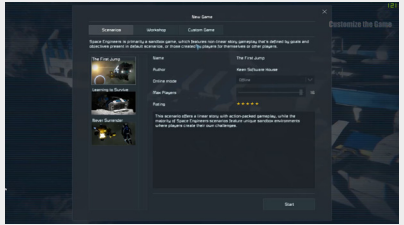


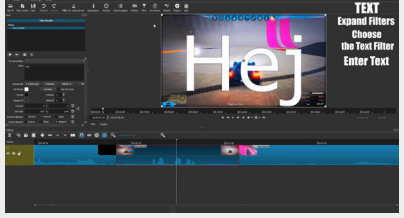
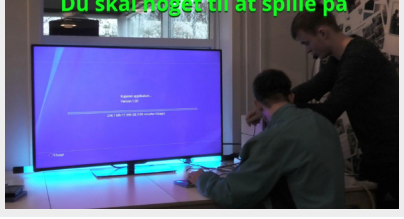
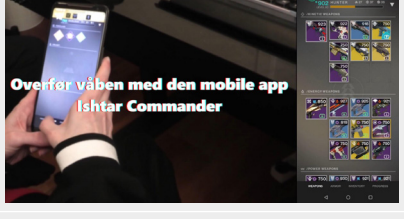
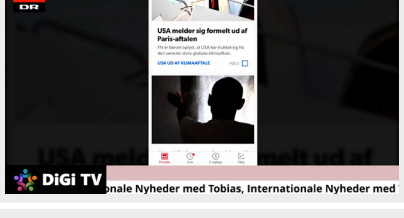

Til venstre: ung deltager redigerer tutorial i samarbejde med DiGi forsker. Til højre: deltagere fra en af de tre institutioner til præmiere på DiGi tutorials.

Resultatet af disse aktiviteter var 143 timer og 52 minutters video. Dette videomateriale har udgjort datagrundlaget for DiGi projektets forskere i analyser fokuseret på at forstå de unges indgang til digital produktion og muligheder for at støtte de unge i digital produktion. Konkret er data materialet blevet analyseret via tematisk kodning som identificerede tre temaer for digital produktion med udgangspunkt i tutorials som eksempel nemlig 1) vigtigheden af at produktionen er forankret i det socio-teknisk miljø som den udvikles i dvs. at produktionen tager udgangspunkt i deltagernes eksisterende viden og ambitioner, 2) vigtigheden af at produktionen iscenesættes i et seriøst men realistisk teknisk set-up dvs. at de teknologier som det kræver at lave produktion er til stede ligesom der er ressourcer til stede som kan støtte de unge i at anvende teknologierne og nå i mål med produktionen. 3) vigtigheden i at det er de unge og deres unikke selvudtryk er i fokus dvs. at fokus er på at støtte de unge i at kunne udtrykke sig digitalt (vs. fokus på standardformater for digital produktion), 4) vigtigheden af digital genbrug dvs. at de unges digitale produktion kan vises frem, gemmes, genbruges, arbejdes videre på mm.

# 3. DIGITALE PRODUKTIONER

De unge deltagere i DiGi projektets feltstudie 2 producerede i alt 13 tutorials

	Tutorial titel	Kort beskrivelse	Screenshot
1	How to create beautiful landscapes in Roblox Studio	Video tutorial der præsenterer, hvordan man kan bruge forskellige værktøjer i Roblox Studio, til at skabe smukke landskaber.	
2	Sådan man laver en video i TikTok	Video tutorial der præsenterer, hvordan man laver en TikTok video – hvordan man planlægger, filmer, redigerer og publicerer videoen på TikTok platformen.	
3	Sådan laver du en vindebro i Minecraft	Video tutorial der viser, hvordan man kan bygge en vindebro i Minecraft.	
4	Sådan laver du en video til dem du holder af	Video tutorial der viser, hvordan man kan lave en videohilen med sin mobil telefon og sende til dem man holder af.	
5	Let's create the Stranger Things intro in Blender	Video tutorial der viser, hvordan man kan lave 3D modeller og video redigering in 3D computer graphics software programmet Blender.	

6	Hvordan man spiller online i Space Engineers	Video tutorial om hvordan man kan spille online med andre - tips og trick om spil etiquette.	
7	Hvordan man laver et LAN party	Video tutorial om, hvordan man laver et Local Area Network Party (LAN party).	 <b>TIP: Du skal bruge en masse kabler</b>
8	Tyskerne udstyr som fodsoldat under 2. Verdenskrig 1940 - 1943	Video tutorial der præsenterer tyske fodsoldaters udstyr - videon viser, hvordan man kan dele sine interesser via YouTube.	 <b>Udstyret Tykke sokker fil vinter</b>
9	How to edit videos in ShotCut	Video tutorial der viser, hvordan man laver video redigering.	
10	Sådan laver du et LAN party	Video tutorial fra et LAN party med tips og trick til planlægning, udstyr og festligt tilbehør.	 <b>Du skal noget til at spille på</b>
11	Sådan bliver du god til at spille Destiny 2	Video tutorial med tip og trick til, hvordan man bliver god til at spille computer spil.	 <b>Overfør våben med den mobile app Ishtar Commander</b>
12	Nyheder med Tobias	Video tutorial om, hvordan man kan holde sig opdateret med nyheder online.	 <b>Digi TV Internationale Nyheder med Tobias, Internationale Nyheder med</b>
13	Spil der er hyggelige at spille med venner	Video tutorial om, hvordan man kan hygge og spille med venner.	 <b>Læg mobilen væk når du spiser</b>

De producerede tutorials viser at de unge bruger digital produktion i mange typer af fællesskaber og eksemplificerer således resultater fra projektets første feltstudie med eksempler på

- Hvordan de unge bruger digital produktion til at indgå i interessebaserede fællesskaber (produktion af tutorials som tager udgangspunkt i og produceres med henblik på at kunne deles i interessegrupper – 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11)
- Hvordan de unge bruger digitale produktioner til at forme og vedligeholde digitale fællesskaber i deres nære relationer (tutorials som viser, hvordan de unge ønsker at dele digitale interesser med venner (4, 7, 10, 12, 13).



# 4. DIGITALE PRODUCENTER

De digital interventioner gav indsigt i de unge deltageres digitale ambitioner men især også hvordan de går ind i rollen som digitale producenter. Resultater viste at det for nogle unge er en vanskelig og vigtig udfordring at håndtere digitale ambitioner, at unge som havde vanskeligt ved digital produktion har glæde af at lave små digitale produktioner, at unge også ser det digitale som en mulighed for at etablere fysiske sociale aktiviteter og at nogle unge mestrer det digitale til et niveau hvor de savner digital sparring.

## 4.1 Digitale ambitioner

For nogle deltagere var det en udfordring at håndtere digitale ambitioner der overstige deres nuværende tekniske evner. For eksempel oprettede en deltager et digitalt miljø og en avatar i Minecraft. Hans ambitioner om det visuelle i avartarens var dog vanskelige at realisere både for deltagere og også for forskerne trods tekniske evner og avanceret software. Frustration var synlig, da deltageren forsøgte men ikke kunne udføre opgaven men heller ikke ville opgive ideen. Over tre sessioner udfoldede frustrationen sig indtil der opstod en accept. En anden deltager befandt sig i en lignende situation, da han så udkastet til hans video tutorial. Han var utilfreds med den lyd der var på videoen og besluttede, at han ville lave voice-over om hvilket førte til ekstra redigerings-sessioner indtil der opstod en accept. Disse eksempler viser, hvordan disse deltagere kæmper for at omdanne deres ideer til digitale realiteter og bliver frustrerede fordi kløften mellem idéer og realiteter er for stor. Disse deltagere viser, hvordan de tager ejerskabet af videoen alvorligt – de udtrykker deres stærke meninger om det visuelle og auditive i videoen. Ambitioner, der måske ikke er lette at opnå med det samme, har tilsyneladende ikke afskrækket deltagerne, men inspireret dem til at forbedre sig deres færdigheder som digitale producenter. Eksemplerne fremhæver hvor seriøse deltagerne er om deres digitale produktioner. De lægger stor vægt på indholdet og stilen på den video de producerer. Dette er vigtigt at fremhæve da familie og personale kan have tendens til at tro, at de unge bare slapper af eller spiller med digitalt indhold, mens de faktisk er meget seriøse omkring fx produktion af Minecraft-miljøer, 3D-spil osv. Fokus på at støtte de unge i at mestre det digitale så de kan nå digitale ambitioner er central men fokus på at lære dem at balancere digitale ambitioner er mindst lige så central.

## 4.2 Små digitale produktioner har også værdi

Resultater viste også at unge som var udfordret på digitale evner især mødte op til den digitale produktion med en strategi som simpelt kan betegnet som at vise og fortælle dvs. at vide hvad de gør med deres digitale teknologer fx vise hvordan kan laver en video med min telefon og sender den til min mor. Selvom denne strategi kan synes simpel viser disse digitale produktioner, hvordan små digitale produktioner har værdi for de unge og bruges til at række ud og være sociale med nære relationer. deres evne til at kunne lave små digitale produktioner har med andre ord værdi for de nære sociale relationer de har. I produktionen af video tutorials virkede disse deltagere primært uinteresserede i produktionsprocessen, men interesseret i at dele hvad de laver digitalt og hvem de deler deres små digitale produktioner med. Deres reaktion på at delage i produktion af video tutorial er vigtig da den viser at der er meget forskellige grænser for hvad målgruppen kan deltage i og at strategier for at støtte de unge i digital produktion må rumme dette og være elastiske så de kan imødekomme hver enkelt persons behov. Værdien af de små produktioner peger på, at fremfor at tænke, at denne gruppe af unge har for svært ved at indgå i digital produktion kan der med fordel tænkes i, hvordan denne gruppe af unge kan støttes i små simple digitale produktioner dvs. have fokus på DiGi projektets resultater om at de unge ikke bare er brugere med også producenter af teknologi men øje for, at produktion bør skaleres til den enkelte unges behov.

## 4.3 Det digitale som mulighed for fysiske møder

En tredje opdagelse i eksperimenter med digitale interventioner var at nogle unge så muligheden for at benytte digitale interventioner til at forme fysiske relationer. Dette kom til udtryk ved at unge på to af de tre deltagende institutioner ønskede at producere et LAN party. De fortolkede muligheden for at lave en video tutorial som en chance til at optage en live aktivitet og udtrykte et ønske om at etablere en fysisk aktivitet i form af et LAN party. Produktionen blev i disse to tilfælde sat op omkring en LAN party. Den digitale producer blev på en af institutionerne udstyret med et GoPro kamera på sin krop og filmede aktiviteten og deltog i redigeringen af video-tutorial om aktiviteten efterfølgende. På den anden institution blev et GoPro kamera sat op i loftet og filmede aktiviteten og to unge producenter deltog efterfølgende i redigering af video tutorial af aktiviteten. I begge produktioner hjalp de unge deltagere med opsætning af udstyr, kabler, computere, virtual reality spil mm. Den video tutorial der blev produceret havde således meget udtryk af en dokumentar der viser hvordan man laver en fest med digitale aktiviteter og glæden ved at spille computerspil med andre, hyggen underaktiviteten og oprydning efter aktiviteten. Begge aktiviteter varede mellem 6 og 8 timer og blev redigeret ned til en kort video. Begge aktiviteter er også eksempler på, at deltagerne ikke producerede for dem selv om brugte det digitale set-up til at invitere venner og skabe en social aktivitet.

## 4.4 Digitale mestre med behov for professionalisme

Endeligt viste interventionerne også eksemplariske eksempler på unge deltagere der mestrede det digitale til et punkt hvor de kunne imponere og anvende deres færdigheder til at skabe relationer i miljøer ud over deres nære omgivelser. I de digitale produktioner med disse deltagere var forskere primært til stede for at samtale med dem om deres production. Disse deltagere mestrede det digitale og produktion og havde minimal brug for hjælp men savnede i høj grad sparringspartnere. Efter interventionen viste dette sig tydeligt ved at tre af deltagerne tog kontakt til forskere med ønske om at fortsætte samarbejdet – fortsætte møder som har fokus på at nørde med specifikke digitale udfordringer og produktioner. I mødet med disse deltagere var det professionelle (lokale, videoudstyr, software mm.) afgørende for den gode oplevelse. De mestrede teknologierne og havde teknologiske krav og forventninger som var vigtige for at de kunne udføre deres digitale præstationer. De havde en klar ide om hvad de ville skabe og så interventionen som en platform til at kunne realisere dette. I modsætning til de unge som havde vanskeligt ved at balancere deres ambitioner med deres digitale evner var disse deltagere generelt tilfredse med resultaterne af deres digitale produktioner og i stand til at overvinde de vanskeligheder der opstod undervejs. Generelt søger denne gruppe af deltagere professionalisme – udstyr som kan støtte dem i at udfolde deres digitale evner og sparringspartnere som de kan dele og avancere deres digitale evner med. Denne søgen kom til udtryk meget konkret ved at disse unge efter afslutningen af arbejdet med video tutorials, tog kontakt til DiGi projektets forskere med et ønske om at fortsætte aktiviteterne. De ønskede at mødes og fortsætte samtalerne og samarbejde om digital produktion. For at imødekomme dette ønske, som opstod samtidigt med COVID-19 restriktioner, blev der efterfølgende afholdt online sessions med disse unge, som tog udgangspunkt i samarbejdet med video tutorials men hurtigt tog retning af samarbejdende møder om specifikke digitale produktioner og værktøjer hvor tiden blev brugt på at undersøge forskellige funktioner som de unge var optaget af til at støtte dem i specifikke aktiviteter (fx. manipulation af objekter i 3D, 3D modeller, video redigering mm.). Disse opfølgende online sessioner viste nuancer i deltagernes færdigheder og behov og fremhævede at denne gruppe af unge søger udstyr og sparringspartnere som de kan dele og avancere deres digitale evner med.

## 5. KONKLUSION

DiGi projektets feltstudie to har eksperimenteret med digital intervention som blev iscenesat i via produktion af video tutorials på de tre deltagende instituitioner. Disse interventioner har bidraget med viden om de unge som digitale producenter. Studiet viser at de unge bruger digital produktion i mange typer af fællesskaber og eksemplificerer resultater fra projektets første feltstudie med eksempler på hvordan de unge bruger digital produktion til at indgå i interessebaserede fællesskaber og hvordan de unge bruger digitale produktioner til at forme og vedligeholde digitale fællesskaber i deres nære relationer.

De digitale interventioner har også givet indsigt i de unge deltageres digitale ambitioner og hvordan de går ind i rollen som digitale producenter. Resultater viser, at:

- det for nogle unge er en vanskelig udfordring at håndtere digitale ambitioner,
- at de unge som har vanskeligt ved digital produktion har glæde af at lave små digitale produktioner dvs. værdien af små digitale proudtioner ikke skal undervurderes – digital produktion er ikke kun for de teknisk stærke
- at unge også ser det digitale som en platform for at etablere fysiske sociale aktiviteter
- og at nogle unge mestrer det digitale til et niveau hvor udfordringen er udstyr som kan støtte dem i at udfolde deres digitale evner og sparringspartnere som de kan dele og avancere deres digitale evner med.

Mange digitale fællesskaber er baseret på digital produktion og de unges digitale produktion er afgørende for deres deltagelse i disse digitale fællesskaber – det ved de og derfor har de digitale ambitioner. Det er med andre ord centralt ikke blot at se de unge som digitale bruge og forstå deres digitale aktiviteter (jf. resultater fra feltstudie 1) men i ligeså høj grad vigtigt at se de unge som digitale producenter og og forstå deres digitale produktioner. Resultaterne fra feltstudie 2 viser, at de unges digital produktion kan støttes og iscenesættes på mange måder – og bør støttes og iscenesættes på forskellige måder da der er stor forskel på de unges udfordringer og engagement. Generelt viser feltstudie 2 dog at aktiviteter der tager udgangspunkt i de unges digitale interesser fremmer engagement.

Det er DiGi projektets mål at bidrage med viden og strategier som kan inspirere og støtte unge med kognitive handicap i at udvikle og fastholde sociale fællesskaber. Foreløbige konklusioner fra projektets andet feltstudie peger på at

1. digital produktion er et væsentligt element i de unges digitale liv og udvikling af digitale strategier bør derfor ikke blot fokusere på at støtte de unge i at anvende digitale teknologier men også i digital produktion.
2. rollen som digital producent kommer med ambitioner og krav om digitale færdigheder. Udvikling af digitale strategier til målgruppen bør derfor også fokusere på at støtte de unge i at håndtere egne ambitioner og udvikle egne digitale færdigheder så de støttes i at kunne udtrykke sig digitalt
3. udvikling af og/eller adgang til ressourcer der kan støtte de unge i digital produktion er centralt for institutioner og ressourcepersoners evne til at omsætte denne viden til praksis.

DiGi projektets tredje og afsluttende studie evaluerer erfaringer fra projektets aktiviteter og muligheder for implementering af projektets resultater via interviews og workshops med ansatte på de tre deltagende institutioner.

## 6. REFERENCER

Alper, M. (2014). Digital youth with disabilities. MIT Press.

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

Karadechev, P., Kanstrup, A. M., & Davidsen, J. (2021). Digital Producers with Cognitive Disabilities: Participatory Video Tutorials as a Strategy for Supporting Digital Abilities and Aspirations. In C. Ardito, R. Lanzilotti, A. Malizia, A. Malizia, H. Petrie, A. Piccinno, G. Desolda, & K. Inkpen (Eds.), Human-Computer Interaction - INTERACT 2021: 18th IFIP TC 13 International Conference, Bari, Italy, August 30 – September 3, 2021, Proceedings, Part II (1 ed., Vol. 12933, pp. 170-191). Springer. Lecture Notes in Computer Science [https://doi.org/10.1007/978-3-030-85623-6\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-85623-6_12)

