



2022-05-03 09:51 CEST

Datorspel kan bryta social isolering och stärka självkänsla

Att spela datorspel kan bryta social isolering och bidra till att stärka självkänsla och självständighet hos barn och ungdomar med en autismsdiagnos. Det visar en kartläggning som Högskolan i Skövde gjort av Datorspelsklubbens verksamhet.

– Att verksamheten fungerar så bra beror främst på att spelintresset används som nyckel för att nå fram till ungdomarna samt personalens kunskap och engagemang, säger Katrin Dannberg, som gjort utvärderingen.

Datorspelsklubben är en verksamhet inom Göteborgs Stad, som riktar sig till barn och ungdomar med en autismsdiagnos. För att vara med i

Datorspelsklubben krävs ett beslut enligt LSS, lagen om stöd och service till vissa funktionshindrade, eller SoL, socialtjänstlagen. Syftet med verksamheten är fungera som en trygg mötesplats med spel i fokus.

Minskad social isolering och mer framtidstro

Ett tydligt resultat av utvärderingen är att många av medlemmarna kommit ur sin sociala isolering. Det finns exempel på barn och ungdomar som tidigare inte gått till skolan, men nu är tillbaka.

Det framkommer också att ungdomarna ser ljusare på framtiden.

-Jag har börjat tänka mer på framtiden, vad jag vill göra och var jag skulle vilja bo, säger en av dem.

Bättre självförtroende och självkänsla

Kartläggningen visar även att ungdomarnas självförtroende och självkänsla har stärkts.

-Vi har upptäckt förmågor hos sonen sedan han började hos Datorspelsklubben, som vi tidigare tog för givet att han inte skulle klara av. Det har växt fram en självständighet och mognad som är fantastisk att se, säger en förälder.

Personalen en stor tillgång

Katrin Dannberg har identifierat två orsaker till att klubbens verksamhet är så framgångsrik. Den ena är att Datorspelsklubben fokuserar på att ta tillvara ungdomarnas spelintresse, och den andra är personals roll. På Datorspelsklubben arbetar så kallade spelledare som är bra på att möta unga människor men som även har ett gediget spelintresse.

-Spelledarna är engagerade och har förmåga att möta ungdomarna där de är, säger Katrin Dannberg.

Medlemmarna ses som gamers

En nyckel till att bryta social isolering är att ungdomarna ska vilja ta del av verksamheten och komma dit. Utvärderingen visar att ungdomarna gillar klubben och uppfattar den som en trygg plats där de får möjlighet att göra det de gillar mest.

Klubben skapar också ett socialt sammanhang där det växer fram en fin

gemenskap. Centralt är att de som kommer dit i första hand ses som spelare och inte en funktionsnedsättning.

-Medlemmarna kommer till en plats som möter deras behov, säger Pelle Öbom, enhetschef på datorspelklubben. Samhörigheten skapas genom att ingen identifieras genom sin diagnos, utan som gamers.

Kontakt

Karin Dannberg, adjunkt vid Högskolan i Skövde, Institutionen för informationsteknologi

Telefon: 0500-44 88 02

E-post: katrin.dannberg@his.se

Pelle Öbom, enhetschef Datorspelklubben, förvaltningen för funktionsstöd

Telefon: 073-983 29 61

E-post: pelle.obom@funktionsstod.goteborg.se

Kontaktpersoner



Förvaltningen för funktionsstöd - Helena Munther

Presskontakt

Pressansvarig

Förvaltningen för funktionsstöd

helena.munther@funktionsstod.goteborg.se

031-366 54 23

073-066 70 29