

# Indhold



<i>Anne Mette Thorhauge og Anne Birgitte Brus:</i>	
Computerspil og afhængighed . . . . .	3
<i>Charlotte N. Ring: Når teenagere bliver mødre . . . . .</i>	25
<i>Dorthe Landholt og Kirsten Jungersen: Flerfamiliestue projekt og tilbud . . . . .</i>	43
<i>FAKTABLOK: Guide til inklusion af børn med høretab i børnehave . . . . .</i>	55
Abstracts . . . . .	56
Anmeldelser	
Lene Tanggaard: <i>Fornyelsens kunst</i> (Birte Kvist) . . . . .	57
Steen Juul Hansen (red.): <i>Professionelle i velfærdsstaten</i> (Henning W. Nielsen) . . . . .	57
Årgangsregister Tidsskriftet Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift 2010 . . . . .	59

### Tidsskriftet "Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift"s Review-panel

Tidsskriftet PÆDAGOGISK PSYKOLOGISK TIDSSKRIFT har tilknyttet et review-panel af udvalgte faglige eksperter, som redaktionen samarbejder med i ønsket om at opkvalificere artiklernes faglige niveau. Udvalgte og anonymiserede artikler tilsendes review-panelet til vurdering. Review-panelets vurderinger af disse artikler indgår i redaktionens endelige beslutning om udgivelse. Det er redaktionens endelige ansvar, hvad der måtte udgives.

#### Review-panelet består af:

Peter Allerup, professor, cand. stat.

Ask Elklit, professor, cand. psych.

Anne Vibeke Fleischer, neuropsykolog,  
cand. pæd. psych.

Gitte Haslebo, organisationspsykolog, cand.  
psych.

Finn Hesselberg, specialist i klinisk psyko-  
logi, Norge

Benny Karpatschof, lektor, dr. phil.

Svend Aage Madsen, chefpsykolog, cand.  
psych.

Jan Mejding, seniorforsker, cand. pæd.  
psych.

Poul Nissen, Ph.D. associate professor

Karen Vibeke Mortensen, professor, cand.  
psych.

Poul Skov, fil.dr.

Anegen Trillingsgaard, chefpsykolog, cand.  
psych.

Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift er bedømt gennem peer-review og registreret i Forsknings- og Innovationsstyrelsens autoritetsliste (niveau 1) over tidsskrifter, der udløser points i Den bibliometriske Forskningsindikator.

Omslagsdesign: Nete Banke, Imperiet

Grafisk produktion: AKA-Print A/S, Århus

Alle rettigheder forbeholdes. Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af eller kopiering fra denne bog eller dele heraf er kun tilladt i overensstemmelse med overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copy-Dan. Enhver anden udnyttelse er uden forlagets skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget herfra er kort uddrag til brug ved anmeldelser.

Abonnement, løssalg og reklamationer:

Dansk psykologisk Forlag

Kongevejen 155, 2830 Virum

Tlf. 3538 1655 – Fax. 3538 1665

e-mail: salg@dpf.dk – hjemmeside: skolepsykologi.dk

**Priser:**

Medlemmer af Pædagogiske Psykologers Forening modtager tidsskriftet gratis.

Ikke-medlemmer af PPF kr. 430,00, stud. kr. 323,00 incl. moms



# Computerspil og afhængighed

*Computerspilafhængighed hævdes at være i stigning, men hvilken problematik er der tale om, og er afhængighed det rette ord at bruge? Artiklen opsummerer den eksisterende forskning på området og foreslår en række alternative forskningsperspektiver med udgangspunkt i computerspilforskningen.*

*Anne Mette Thorhauge, adjunkt,  
Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet  
og Anne Brus, Ph.d. stipendiat,  
Institut for psykologi og uddannelsesforskning, Roskilde Universitet*

## Introduktion

Computerspilsafhængighed er et begreb, som dukker op i den offentlige debat med jævne mellemrum. Det bygger på en implicit antagelse om, at visse børn og unges problematiske spillevaner har sin årsag i selve spillet, og ikke i barnets eller den unges øvrige omgivelser og hverdag. Problemet antages at være stigende. Center for Ludomani modtager for eksempel et øget antal henvendelser fra bekymrede forældre som spørger, om deres børn er afhængige af computerspillene, og en række interesseorganisationer<sup>1</sup> bliver kontak- tet af børn, der spørger, om de er computerspilsafhængige. Afhængighed er imidlertid et meget diffust begreb, som anvendes i flæng om alt fra en passion for kriminalromaner over en tilbøjelighed til at spise slik til misbrug af hårde stoffer. I løbet af det seneste årti har begrebet fået en bredere anvendelse, og det er for eksempel blevet en almindelig opfattelse, at man kan være afhængig

af sukker, ligesom begrebet afhængighed bruges til at beskrive sygelig optagethed af motion og fitness.

Det er altså nødvendigt at få afklaret begrebet afhængighed, og hvordan det helt præcist skal forstås i forhold til problematiske computerspilsvaner. Formålet med denne artikel er dels at gennemgå den eksisterende forskning på området, og dels at se på om forskningen i computerspil kan levere nogle alternative forklaringsmodeller. Hovedparten af forskningen i computerspilafhængighed tager nemlig udgangspunkt i definitioner fra andre fagfelter såsom den psykiatriske diagnose på ludomani eller neurofysiologisk hjerneforskning. Ingen af disse forskningsfelter tager stilling til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør, og dermed går væsentlige pointer tabt. I det kommende vil vi lægge ud med at opsummere den psykologiske og den neurofysiologiske forskning på området, ligesom vi vil beskrive en sociologisk vending, som på det seneste synes at have gjort sit indpas. Efterfølgende

1 Eksempelvis Børns Vilkår og Cyberhus



vil vi vende perspektivet og se nærmere på, hvordan forskningen i computerspiløkonomier, computerspillets genre, spillertyper og spillerfællesskaber kan belyse spørgsmålet om afhængighed. Afslutningsvis vil vi på dette grundlag foretage en kritisk opsamling og skitsere fremtidige forskningsperspektiver.

## 1. Et afhængighedsperspektiv på computerspil

Når vi i det følgende giver et overordnet rids af forskningen i computerspilafhængighed, er det ikke et forsøg på at samle al den forskning, der har været på området – det er mere et ‘state of the art’ på den mest toneangivende afhængighedsforskning. Vi har valgt at tage udgangspunkt i de forskellige faglige traditioner, der har præget diskussionen om computerspil og dets mulige afhængighedsskabende effekt på børn og unge. En sådan indgangsvinkel til emnet kan virke pragmatisk og har svært ved at opfange de nuancer, der ligger i de enkelte forskningsresultater. Når vi alligevel har fastholdt et forskningsfagligt perspektiv på afhængigheden af computerspil, er det fordi, det kan være med til at give en større forståelse for fænomenets kompleksitet. Forskningsgennemgangen er delt op i tre faglige vinkler på afhængighed: Et psykologisk, et neurofysiologisk og et sociologisk perspektiv.

### *En psykologisk vinkel*

Computerspilsafhængighed som begreb kan historisk knyttes til slutningen af 1980'erne og starten af 1990'erne (Shotton, 1989; Brown, 1991; Brown & Robertson, 1993a; Griffiths, 1995). Ifølge en englænderen Marc D Griffiths (Grif-

fiths, 1996b; Griffiths, 2000; Griffiths & Davies, 2005) kan computerspilsafhængighed beskrives ved hjælp af en række nøglekriterier eller symptomer:<sup>2</sup> *Fremtrædende karakter (Salience)* – når computerspil er den dominerende aktivitet i ens liv. *Ændret sindstilstand (mood modification)* – når spiloplevelsen påvirker ens følelsestilstand. *Hærdethed (tolerance)* – når spilleren skal spille stadig mere for at komme i den særlige følelsestilstand. *Abstinenser (withdrawal symptoms)* – når spilleren oplever ubehagelige følelser, når vedkommende stopper med at spille. *Konflikt (conflict)* Spilleren er i konflikt med sig selv, sine omgivelser og andre aktiviteter – *Tilbagefald (relapse)* – Spilleren falder hurtigt tilbage i de tidligere spilmonstre, selv om vedkommende ikke har spillet længe.

På et mere generelt plan kan computerspilsaktiviteten anskues som en mulig ‘ikke kemisk’ adfærdsmæssig afhængighed af teknologi i mere generel forstand (Griffiths, 2000; 1999; 1996a). Teknologiske afhængigheder er alle de afhængigheder, hvor menneske og maskine interagerer passivt (eksempelvis TV) eller aktivt (eksempelvis computerspil) med hinanden. Tilsvarende klassificerer amerikaneren Kimberley Young<sup>3</sup> computerspilsafhængighed som en underkategori af ‘internetafhængighed’ (Young, 1998;), som for eksempel

2 Oversættelsen er foretaget af Egenfeldt-Nielsen & Smiths 2003

3 Young er leder af Center for Internet Addiction Recovery <http://www.netaddiction.com/> (07.01.11) og har siden 1995 tilbudt behandlinger i forhold til Internet afhængighed, herunder også afhængighed af online computerspil

også omfatter “Cybersexual Addiction”, “Cyber-relationship Addiction” og “Net compulsions”.

Begge tilgange bærer præg af, at fokus placeres på selve teknologien og ikke de almindelige hverdagsaktiviteter, den er en del af. Derfor kan man sige, at denne måde at forholde sig til fænomenet på mister sin relevans i takt med, at nye kommunikationsteknologier integreres på alle niveauer af hverdagslivet. Det kan også være en af årsagerne til, at det har været vanskeligt at finde empirisk belæg for, at computerspilsaktiviteter i sig selv kan være afhængighedsskabende (Griffiths, 2000a; 1999; Wiyanto and Griffiths, 2006) – om end det i flere casebaserede studier (Griffiths, 2000b; Young; 1998) antydes, at computerspillet i sig selv kan skabe afhængighed.

Computerspilsafhængighed bliver også knyttet til den psykiatriske sygdom ludomani, også kaldet for patologisk gambling. Ludomani er opført som en psykiatrisk lidelse i DSM IV,<sup>4</sup> og mange af de førnævnte forskere begrebsliggør computerspilafhængighed i forlængelse af denne diagnose. Eksem-

pelvis har Griffiths (1991) foreslået, at computerspil er det samme som pengespil, bare uden penge. Flere forskere (Griffiths, 1991; Gupta & Derevensky, 1997; Fisher, 1994, Griffiths & Davies, 2005) har desuden undersøgt lighedstegn og forskelle mellem det, der på engelsk kaldes for ‘arcade video games’ (arkadespil) og ‘slot machines’ (enarmede tyveknægte). Det hævdes i den sammenhæng, at videospillene har indbygget en kortsigtet belønningsstruktur, der på mange måder minder om den gevinst, man opnår, når man spiller på ‘de enarmede tyveknægte’. Ud fra ovennævnte overvejelser er det derfor også blevet foreslået at få optaget computerspilafhængighed i den kommende DSM V<sup>5</sup> (Pies, 2009; Block, 2008).

Det er dog andre forskere, der kritiserer sammenkoblingen af to så forskellige fænomener som computerspil og pengespil. Der peges på, at det er nødvendigt at adskille de forskellige afhængighedsformer fra hinanden (Charlton & Danforth, 2007),<sup>6</sup> og der stilles spørgsmålstegn ved om allerede godkendte diagnosekriterier som ludomani kan afdække et så u håndgribeligt og altomfattende miljø som Internettet (Yellowlees and Marks, 2007, Young, 2009; Yee, 2006a;2006c).

Foruden koblingen til ludomani og til internetafhængighed i mere generel forstand, er det karakteristisk for de hidtil beskrevne forskningstilgange, at

4 Diagnostic and Statistical Manual (DSM) of Mental Disorders. 4th ed. American Psychiatric Association (APA) <http://www.psych.org/mainmenu/Research/DSMIV.aspx> (07.01.11). Romertallet står for den seneste revision af manualen. Næste revision af manualen vil udkomme i 2011 eller 2013. I Danmark er det officielle diagnose-system WHO's ICD-10 men i forsknings-sammenhænge anvendes ofte det amerikanske diagnosesystem. Forskellen mellem APA's og WHO's diagnosesystem er, at WHO indeholder samtlige sygdomme og helbredsrelaterede lidelser. Der er dog ikke forskel på de to diagnosesystemers kriterier for gambling.

5 Se note 4

6 I afsnittet ‘Penge i spil – kan computerspil sammenlignes med gambling’ forholder vi os mere indgående til spørgsmålet om penges funktion i computerspil, og i hvilket omfang de kan sammenlignes med pengespil på dette grundlag.

de forholder sig relativt ukritisk til spørgsmålet om computerspilafhængighed som sådan. Det vil sige, det antages, at fænomenet eksisterer, og formålet med forskningen består i at nå frem til den mest dækkende beskrivelse, mens der ikke for alvor bliver taget stilling til, om afhængighed er det rette ord at bruge. Andre forskere indenfor det psykologiske forskningsfelt har dog problematiseret begrebet.

Den engelske psykolog Richard T. A. Wood (Wood, 2007) har ud fra fire forskellige casestudies demonstreret, at kriterierne for computerspilafhængighed er direkte misledende og uhensigtsmæssige at bruge. Der er tale om et symptomatisk respons på andre underliggende problemer, mere end der er tale om en afhængighed af selve computerspillet. En tilsvarende holdning finder man hos den amerikanske psykolog Nick Yee, der finder afhængighedsbegrebet behæftet med normative betydninger (Yee, 2006a; Yee, 2006c) – et perspektiv som også andre forskere har peget på (Caplan m.fl., 2009, Johnson, 2009). Eksempelvis er det almindeligt at omtale et særligt godt computerspil som “addictive”, ligesom begrebet “addicted” anvendes som udtryk for en særlig begejstring for en given spiltitel. Yee benytter i stedet udtrykket problematisk brug<sup>7</sup> (Yee, 2005) om de situationer, hvor spilaktiviteten bliver et problem i spillerens hverdag. For nogle computerspillere kan spillene være en måde at flygte fra hverdagslivets problemer på, mens andre drives af pligten til at bidrage til fællesskabets succes og

hermed kommer til at spille for meget (Yee, 2006b).

### ***Et neurofysiologisk perspektiv***

Computerspilafhængighed er også undersøgt som et neurofysiologisk fænomen. Det er specielt neurotransmitterstoffet dopamin, der har haft forskernes interesse. Dopamin er et kemisk stof som spiller en væsentlig rolle i de steder af hjernen man forbinder med hjernens belønningssystemer (Kringelbach, 2008). Forskningen er dog yderst begrænset, og indtil videre er der kun en undersøgelse (Koeppe m.fl., 1998), der har kunnet påvise en mulig sammenhæng mellem udskillelsen af neurotransmitterstoffet dopamin og computerspil. Undersøgelsen handlede dog primært om at måle, hvor og hvordan dopamin udskilles i hjernen. Derudover er det også væsentligt at have for øje, at når denne undersøgelse overhovedet er blevet sat i forbindelse med computerspil, beror det på, at computerspillet repræsenterer nogle gunstige vilkår for at undersøge udskillelsen af dopamin (Sørensen, 2006). Da antagelsen om, at en målrettet bevægelsesaktivitet udskiller dopamin, skulle undersøges ved hjælp af de specielle Position Emission Tomography (PET) scanninger, var det nødvendigt at udvikle et specielt og yderst simpelt computerspil. Der er nemlig ikke mange muligheder for bevægelsesaktivitet, når man ligger inde i scanneren. Computerspillet blev altså brugt, fordi det blev anset for at være det bedste udgangspunkt for at påvise en bestemt hypotese om menneskelig adfærd og dopamin. I forsøget deltog otte mænd i alderen 30-40 år, som skulle føre en tank igennem en slagmark

7 På engelsk: problematic usage,

samtidig med at de skulle destruere en fjende. Konklusionen på forsøget var, at det er muligt at registrere en ændring i hjernens transmitteraktivitet, når der sker en ændring i personens adfærd, og at der muligvis udskilles dopamin i en indlæringsituation, en adfærdsregulerende situation og når en bevægelsesaktivitet integreres i kroppen (Koepf m.fl., 1998). Som ordet 'muligvis' antyder, så hersker der en vis usikkerhed, om antagelsen kan verificeres i andre forsøg.

I helt ny undersøgelse (Gjedde m.fl., 2010) har man kigget på udskillelsen af dopamin i 'basal ganglia'. Basal ganglia er en region i hjernens midte og har betydning for styring af kroppens bevægelser, men også for mere emotionelle og kognitive aspekter (Kringelbach, 2008). Ud fra den psykologiske Zuckermantest blev 18 mandlige forsøgspersoner testet for, hvor spændingsopsøgende de var. Med den viden som udgangspunkt blev personerne efterfølgende scannet for, hvor mange dopaminreceptorer og hvor megen dopamin, der var i hjernen. Ved at sammenligne resultaterne fra PET-scanningen med den psykologiske test blev sammenhængen mellem menneskets behov for risikofyldt spænding og hjernens produktion af dopamin målt. Korrelationen af testen og dopaminmålingen viste, at de personer der havde en høj eller rimelig høj score i Zuckermantesten og dermed ud fra testen blev anset for at have et særligt behov for spænding, samtidig havde et lavt indhold af dopamin og færre dopaminreceptorer i hjernen. Konklusionen i undersøgelsen var følgende:

*“Sensation seeking is a hyperdopaminergic reaction to dopamine receptor occupancy by dopamine, which is greatest in people who express the highest need to seek sensational activities”*

Undersøgelsen konkluderer med andre ord, at behovet for at opsøge spændingsfyldte oplevelser, f.eks. via computerspil, kan skyldes bestemte kemiske processer i hjernen. Undersøgelsen forholder sig dog ikke direkte til computerspil.

Ingen af de nævnte undersøgelser sammenligner computerspilaktivitet med andre spændingsrelaterede aktiviteter, hvorfor den mulige sammenhæng mellem problematiske spillevaner og afhængighed foreløbig kun er påvist på et meget generelt niveau.

Ud over de ovennævnte undersøgelser er der også andre neurofysiologiske forskere, der interesserer sig for computerspil ud fra en mere generel interesse for nydelse, og hvor computerspil – med baggrund i teorien om nydelse – anses for at være en ud af mange andre aktiviteter, hvor der er risiko for at udvikle en afhængighed.

Den danske hjerneforsker Morten Kringelbach (Kringelbach, 2010; 2008) har forsøgt at identificere, de steder i hjernen som har med 'nydelse' at gøre, og hvordan de interagerer med hinanden. Nydelse opnås på flere forskellige måder, både på det bevidste og det ubevidste plan, og at det er derfor nødvendigt at skelne mellem 'behag' og 'lyst'. *Behag* er den egentlige nydelse som udløses som en form for belønning. *Lyst* er selve motivationen for belønningen og kan foregå på det ubevidste plan ved at



fremme lystbetonede processer. Samtidig er lyst også en handling knyttet til det bevidste begær (Kringelbach, 2008). Men selvom lyst og begær er en måde at opnå nydelse på, så er det ikke altid sådan, at man nødvendigvis opnår stor nydelse ved at få, hvad man begærer. Ofte starter en afhængighed ved, at man begærer noget, som er nydelsesfuldt, men som senere udvikler sig til at blive en tvangsmæssig handling. For det meste er hjernens belønningssystem i balance, men balancen er 'hårfin' og kan forskubbes. I nogle sammenhænge kan den mentale ubalance være et afhængighedsforhold, der er blevet til misbrug. Det sker, når personen overdriver brugen af en bestemt nydelse og dermed ikke varierer de forskellige nydelsesformer nok.

*"Too much 'wanting' [på dansk lyst] can readily spiral into maladaptive patterns such as addiction, and is a direct route to great unhappiness"* (Kringelbach & Berridge, 2009:485).

I relation til computerspil kan det altså teoretisk set tænkes, at en stor lyst til at spille computerspil kan risikere at ende i et negativt adfærdsmønster med deraf manglende glæde i livet.

En vigtig pointe er dog Kringelbachs understregning af, at et neurofysiologisk perspektiv ikke kan stå alene. Afhængighed er både subjektivt orienteret, adfærdsreguleret, kulturbestemt og kontekstafhængig. Det er meget vanskeligt at måle en så kompleks størrelse som nydelse, begær og den ubalance der kan opstå i hjernens belønningssystem. Hvis en person bliver af-

hængig af computerspil kræver det en omfattende intervention i form ændringer i måden man lever på og en adfærdsændring. Det er under alle omstændigheder blevet påvist ved hjerne-scanning, at næsten alle former for afhængigheder og misbrug sætter gang i de samme belønningssystemer i hjernen. Det betyder dog ikke, at det på nuværende tidspunkt kan dokumenteres, at computerspilsafhængighed er en hjerneneurologisk ubalance som kræver medicinsk behandling. Det vil være en overfortolkning af de resultater, som forskningen i nydelse har opnået indtil videre (Kringelbach & Berridge, 2009).

### **Den sociologiske vending**

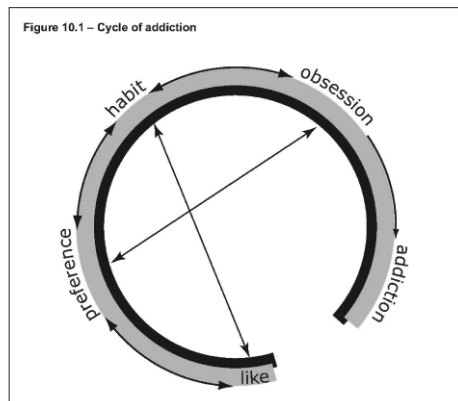
Som det fremgår af de foregående afsnit, har et psykologisk perspektiv meget tidligt anerkendt, at der eksisterer en vis form for afhængighed af computerspil. På mange måder har det skabt et temmelig entydigt fagligt og til tider ukritisk indblik i, hvad computerspilsafhængighed er for et fænomen (Buckingham, 2000) – også selvom vi med det neurofysiologiske afsnit har forsøgt at vise, at også et mere naturvidenskabeligt perspektiv på computerspil gerne vil være medspillere i 'kampen om definitionsmagten'. Det har samtidig betydet, at andre faglige perspektiver på computerspilsafhængighed stort set har været fraværende i diskussionen. Derfor har Griffiths & Davies (2005) indtil for nylig fået lov til at stå alene med deres påstand om, at over 30 timers computerspil om ugen over en længere periode nødvendigvis må have negativ indflydelse på børn og unges sociale liv, og det uanset om det er muligt at definere aktiviteten som afhængig-



hed i en diagnostisk betydning eller ej. Den nyere psykologiske og til dels den neurofysiologiske forskning viser dog, at det kan være nødvendigt at se computerspilsafhængighed i relation til en mere kontekstrelateret hverdagslivs-problematik i en bredere forstand. Samtidigt er det nødvendigt at revurdere afhængighedsperspektivet og i stedet begrebsliggøre fænomenet med det Yee (2005) kalder for problematisk brug af computerspil – det som vi har begrebsliggjort som ‘problematisk spillevaner’.

Når vi har valgt at kalde afsnittet for ‘den sociologiske vending’, er det for at markere, at der ikke kun er tale om et nyt fagligt perspektiv på computerspilsafhængighed men også for at tydeliggøre det markante skift, der er sket på det sociologiske område – fra ikke at have villet anerkende fænomenets eksistens til nu at ville diskutere fænomenet ud fra de styrker som et sociologisk perspektiv kan have på det.

Den australske sociolog Nicola F. Johnson (2009) har undersøgt otte børns intensive brug af online computerspil og internet, og hvordan dette brug påvirkede deres hverdagsliv. Ud fra et kritisk perspektiv på afhængighed har Johnson peget på, at det er nødvendigt se computerspil som en cyklus af forskellige handlingsmønstre, som spilleren bevæger sig rundt i: fra sympati (like) via præference (preference) til vane (habit) til besættelse (obsession), som muligvis kan føre til afhængighed (addiction). Der er altså ikke tale om en statisk tilstand, som den psykologisk inspirerede definition af afhængighed lægger op til men mere om en dynamisk proces.



Fra Johnson 2009:128

Men som det også fremgår af figuren, er afhængighed en dynamisk proces på flere forskellige planer. Det er eksempelvis umiddelbart vanskeligt at forstå, at der ikke er en pil, der fører tilbage fra afhængighed til besættelse. Johnson forklarer selv den ‘manglende’ pil med, at en decideret afhængighed ikke kan stå alene. Der kan altså ifølge Johnson godt være tale om, at spilleren for en periode har en tvangsmæssig adfærd, men i så fald betyder det formentlig også, at der er andre forhold i hverdagslivet, der er problematisk.

Pointen med at illustrere problematiske spillevaner som en cyklus er at vise, hvordan computerspilleren har forskellige handlingsmønstre i forhold til spilaktiviteten. Spilleren bevæger sig i forskellige retninger, frem og tilbage og i forskellige tempi. Handlemønstrene følger ikke nødvendigvis en bestemt logik, men afstemmes i forhold til de muligheder, spillet giver, og i forhold til hvor meget spilleren involverer sig i dette. Selvom børnene i Johnsons undersøgelse i perioder kunne opfattes som afhængige af aktiviteten, så kon-

kluderer hun, at det er nødvendigt at acceptere, at nogle aktiviteter kan betyde en midlertidig besættelse, men at det til trods herfor stadig er muligt at se spilaktiviteten som en positiv handling. Det er altså muligt at bryde de vaner som spilleren har, og det er muligt at vende tilbage til tidligere, mere acceptable spillemønstre set i relation til spillerens hverdagsliv.

De svenske pædagoger Jonas Linderoth og Ulrika Bennerstedt (Linderoth og Bennerstedt, 2007) har interviewet 12 unge, der spillede World of Warcraft mere end 3 timer om dagen. Undersøgelsen havde fokus på tre overordnede spørgsmål: Hvad er det, som er specielt ved dette spil i forhold til tidsforbrug? Hvordan oplever spillerne selv deres spil? Hvilke problemer/konflikter kan der opstå, når man spiller – set i forhold til tidsforbrug? Ligesom Johnson og Yee er Linderoth og Bennerstedt kritiske overfor spilafhængighedsbegrebet og peger på, at det er nødvendigt at skelne mellem flere begreber: 'højkonsumtion', 'højfrekventspillere' og 'problematisk brug'. 'Højfrekventspillere' anvendes som en variation for begrebet 'højkonsumtion' (Medierådet, 2005). Højkonsumtion er en betegnelse for computerspillere, der i perioder spiller mere end 3 timer om dagen. Et højfrekvent spilleforbrug kan skabe et 'problematisk brug', som for nogle spillere får en negativ indflydelse på deres hverdagsliv. De anbefaler derfor Yee's begreb 'problematisk brug' til at beskrive de spillere, som selv giver udtryk for at have et problem med at spille for meget computer men understreger samtidig, at begrebet ikke må anvendes som en definition af en bestemt negativ ad-

færd. Der er snarere tale om et begreb, der beskriver den negative effekt, som computerspil har på spillerens hverdagsliv i konkrete situationer. Det er altså ikke muligt at konkludere, at en højfrekvent spiller nødvendigvis får et problematisk brug af computerspil (Medierådet, 2005). Når børn og unge bruger så meget tid på at spille kan det også skyldes, at det kræver mere sammenhængende tid, for at spillet bliver meningsfuldt for den enkelte spiller.

Ud fra undersøgelsen konkluderer forfatterne, at online spil er en livsstil for dem, der spiller. De unge deltager i et socialt netværk, som kan sammenlignes med alle mulige andre sociale arenaer (Linderoth & Säljö, 2008). Online arenaen er kendetegnet ved at kunne samle mange forskellige personer og personligheder, på varierende alderstrin og livsvilkår. En af de udfordringer der fremhæves i undersøgelsen er, at børn og unge ofte er nødt til at indrette sig efter voksnes livsvilkår. Eksempelvis risikerer børn og unge med deres forholdsvis fast strukturerede hverdagsliv i familien, i skolen og i fritiden at skulle indrette deres spil i forhold til de voksne spillere. Det er problematisk, fordi de voksne spillere i langt højere grad har mulighed for selv at strukturere deres liv med senere og ofte natlige spilletider og i det hele taget mere tid til at spille.

Børn og unge bliver lige så engageret i onlinespillet, som de gør i forhold til en sport eller at gå til musik. Men deres forældre vil ikke anerkende deres engagement i computerspillet som en fritidsbeskæftigelse. I nogle tilfælde betyder det, at forældre ikke ved besked, om det store ansvar, deres børn påtager sig

ved f.eks. at lede en guild. Når børnene og de unge ikke har fået forældrenes samtykke, risikerer de engagerede spillere, at der opstår konflikter med omgivelserne. Når der tales om 'problematisk brug' af computerspil, opstår det derfor oftest i relationen mellem computerspillet og spillerens øvrige liv. Hvis omverdenen har et alt for normativt billede af, hvad der er rigtig og forkert fritidsbeskæftigelse, risikerer man med Goffmans stigmatiseringsbegreb ligefrem at stigmatisere barnet eller den unge (Linderoth & Säljö, 2008; Linderoth & Bennerstedt, 2009).

## 2. Et spillerspektiv på afhængighed

I det foregående har vi gennemgået en række relevante forskningsperspektiver på forholdet mellem afhængighed og computerspil. Det er karakteristisk for meget af denne forskning, at den bygger på definitioner, som er hentet fra andre felter såsom forskning i ludomani og neurofysiologi, og derfor kun i begrænset omfang tager stilling til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør. I dette afsnit vil vi derfor prøve at vende perspektivet og se nærmere på spørgsmålet om spilafhængighed set i lyset af computerspilforskningen. I den forbindelse vil vi slå ned på tre hovedaspekter, som vi finder relevante i forhold til artiklens overordnede spørgsmål. Vi vil først forholde os mere indgående til spørgsmålet om penges funktion i computerspil. Dernæst tager vi fat på nogle af de begreber, der gør sig gældende indenfor computerspilforskningen i almindelighed, og som muligvis kan tjene som alternative forklaringsrammer. Det drejer sig

om genre og opbygning, spillerfællesskaber og spillertyper

### ***Penge i spil – kan computerspil sammenlignes med gambling?***

Som det fremgår af afsnittet omkring psykologiske vinkler på spilafhængighed, kædes problematikken ofte sammen med ludomani eller overdreven brug af pengespil. Sammenligningen synes oplagt, da begge dele involverer spilaktivitet i bred forstand, hvad enten spilleren er engageret i at spille kort, terninger eller fantasiverdener. Endvidere har online spil i stigende grad forskellige former for pengeøkonomi, som blot synes at gøre sammenligningen så meget mere indlysende. Flere af de kriterier, der danner udgangspunkt for diagnosen på ludomani, bygger dog på en antagelse omkring sammenhængen mellem penge og spilaktivitet, som har begrænset relevans, når det kommer til overdreven spilaktivitet i spilverdener som *World of Warcraft* (Blizzard, 2002), *Everquest* (Sony, 1999) og lignende spil. Hvis man for eksempel konsulterer APA's<sup>8</sup> officielle definition på ludomani som psykisk lidelse, dækker de økonomiske aspekter f.eks. at

- Personen forsøger at dække tidligere tab med ny spilaktivitet
- Personen bryder loven med henblik på at finansiere ny spilaktivitet og dække tidligere tab
- Personen søger finansiel støtte hos familie og venner som følge af spilaktiviteten.

Sådanne situationer kan muligvis også opstå i forbindelse med computerspil, men spørgsmålet er, om diagnosekrite-

8 Se note 4

rier som er udviklet med henblik på ludomani er nødvendige og tilstrækkelige til at beskrive den situation, som i daglig tale går som computerspilafhængighed? Når man ser på det aktuelle computerspilmarked er det først og fremmest klart, at computerspil og pengeøkonomi kan kombineres på mange forskellige måder, og det kun er i få tilfælde, resultatet kan sidestilles med gambling i traditionel forstand. Computerspil bygger på varierende former for forretningsmodeller, som indebærer forskellige former for betaling. De involverer ofte en form for intern spiløkonomi, der kan indgå i forskellige former for relationer med den eksterne pengeøkonomi, og i sjældne tilfælde kan de involvere decideret gambling. Disse tre perspektiver på forholdet mellem spil og pengeøkonomi vil nu blive beskrevet enkeltvis.

#### *Computerspillets forretningsmodeller*

Computerspil produceres og stilles til rådighed med udgangspunkt i forskellige typer af forretningsmodeller, der skal sikre, at producenten eller udbyderen får økonomisk kompensation for deres arbejde. Det er der ikke noget nyt i. Kommercialiseringen af spil- og lege-redskaber er en udvikling der begyndte længe før computerspillene gjorde deres indtog på spillemarkedet (Jessen og Baslev, 2003, Jessen, 2008). I den forstand har computerspillene allerhøjest tjent til at introducere nogle nye forretningsmodeller på området.

Således har fordelingen af online spil også givet anledning til en udbredelse af forretningsmodeller, der adskiller sig fra den klassiske “boxed-content” model, hvor man betaler et engangsbeløb for et afgrænset indhold som for eksempel et

skakspil. “Boxed-content” modellen er typisk for det klassiske computerspil og har været karakteristisk for computerspilmarkedet siden midten af 1970’erne. I forbindelse med at online spillene for alvor gjorde deres indtog i slut 90’erne med *Everquest* fra 1999 som den mest afgørende titel, blev “subscription” eller “abonnementformen” dog en alternativ forretningsmodel. Her skifter spillet fra at være et mere eller mindre fysisk objekt, spilleren anskaffer sig, til at være en service, som hun køber sig adgang til, typisk på månedsbasis. De fleste større onlinespil – ikke mindst *World of Warcraft* – baserer sig på denne forretningsmodel. Den indebærer i modsætning til “boxed-content” modellen, at spillerens samlede udgifter til spillet vokser proportionelt med det antal måneder, spilleren vælger at købe sig adgang til spillet. Det siger dog ikke noget om spillerens reelle spilletid, da det ikke gør nogen forskel om hun spiller 5 eller 50 timer i ugen. På den måde vil overdreven spilaktivitet ikke betyde, at udgifterne til spillet øges.

Web 2.0 bølgen og udbredelsen af sociale medier har endelig givet anledning til en sidste kategori af forretningsmodeller, som undertiden omtales som “play for free”<sup>9</sup>. Som navnet antyder, indebærer de, at spillerne i udgangspunktet kan spille gratis, men har mulighed for at tilkøbe særlige

9 Den følgende beskrivelse baserer sig på et seminar omkring play for free konceptet, som blev afholdt af DADIU og Media Desk Danmark den 19. november 2009 i Filmhuset i København. Her deltog en række nøglepersoner fra spilindustrien som beskrev “state of the art” indenfor feltet. <http://www.dadiu.dk/seminar/playforfree/programme.htm> (07.01.11)

ydelse, såkaldte “micropayments”, for særlige genstande eller muligheder i spillet. Desuden benytter spiludbydere sig typisk af flere andre indkomstkilder, såsom annoncering, product placement og salg af data, som ikke har direkte indflydelse på, hvad spilleren skal have op af lommen. Selvom ordet “micropayment” antyder meget små beløb, kan den samlede udgift på denne type spil hurtigt løbe op, og det er typisk spil med denne forretningsmodel, som har givet forældre til computerspillende børn ubehagelige overraskelser.<sup>10</sup> Ikke mindst fordi mange af spillene giver børn mulighed for at benytte mobiltelefonen som betalingsmiddel, hvorfor det ikke er nødvendigt at bede om forældrenes betalingskort. Om der af den grund skulle være tale om et gambling fænomen er dog mere tvivlsomt. Det er ganske givet her, man finder flest eksempler på, at de økonomiske omkostninger i forbindelse med spilaktiviteten er kommet ud af kontrol.<sup>11</sup> På den anden side satses pengene sjældent i forventning om en større spilgevinst, og af den grund indebærer videre spilaktivitet heller ikke en (indbildt) mulighed for at dække tidligere tab. På den måde har disse eksempler muligvis mere tilfælles med overdreven shopping end med gambling.

Der ligger altså ikke i selve spillenes forretningsmodeller et økonomisk incitament på linje med det, man finder i chancespil, og som kunne etablere den

sammenhæng mellem overdreven spilaktivitet og uoverskuelige økonomiske tab, der ligger implicit i koblingen mellem computerspilafhængighed og gambling. Forretningsmodellen er imidlertid ikke den eneste relevante kobling mellem computerspil og pengeøkonomi – flere online spil involverer forskellige typer af spillerdrevne pengeøkonomier, som ofte giver anledning til livlig handel og interaktion spillerne imellem.

#### *Spillerdrevne økonomier i computerspil*

På samme måde som brætspillet *Mata-dor* involverer en fiktiv pengeøkonomi, som spiller en central rolle for spilaktiviteten, så har mange af de store online spil en intern pengeøkonomi. Disse pengeøkonomier regulerer dels spillerens adgang til forskellige typer af indhold i spillet såsom særlige våben eller beklædningsgenstande, men ofte giver de også anledning til kommunikation og økonomiske transaktioner spillerne imellem, som igen indvirker på prisudviklingen i spillet. Det betyder, at spillets interne økonomi på mange måder opfører sig som de pengeøkonomier, der eksisterer udenfor spillets rammer. I bogen “*Synthetic Worlds*” (Castranova, 2005) beskriver økonomien Edward Castranova for eksempel, hvordan disse økonomier kan forstås i kraft af økonomiske begreber som udbud, efterspørgsel og inflation.

Online spillenes dynamiske pengeøkonomier bygger som sagt på spillerens indbyrdes transaktioner. For eksempel er alle byerne i *World of Warcraft* udstyret med auktionshuse, hvor spillere kan sætte forskellige objekter til salg, og hvor værdien af den enkelte

10 I forbindelse med en præsentation af gratisspillet *Battlefield* fortæller spildesigneren Ben Cousins for eksempel, at en enkelt spiller sammenlagt havde betalt omkring 1000 dollars i micropayments

11 Jævnfør note 10

genstand vil afhænge af, hvor mange der har valgt at sætte den til salg på et givent tidspunkt. Afhængigt af den enkelte spillers motiver og præferencer kan dette spille en ganske stor rolle i spilaktiviteten, og det er for eksempel muligt at downloade et spillerudviklet tillægsprogram, der løbende orienterer spilleren om forskellige genstandes værdi på auktionshusene, og hermed i hvilket omfang det kan betale sig at tage dem med.<sup>12</sup> Spillets interne pengeøkonomi giver dog ikke alene anledning til denne type nyttemaksimerende spillestil. Den indgår også i forskellige former for relationer med den eksterne pengeøkonomi. Et af Castranovas centrale argumenter er således, at grænsen mellem spiløkonomierne og de eksterne pengeøkonomier er flydende, og i takt med at online spillene vokser som sociale fænomener, vil den værdi, genstande tillægges indenfor spillets rammer, "smitte af" på den eksterne pengeøkonomi (Castranova 2005). For eksempel er det en udbredt praksis at sælge spilguld, spilvåben eller spilkarakterer på online auktioner såsom ebay, og det har ligefrem givet anledning til et forretningsområde, der går under betegnelsen "goldfarming". Goldfarming betyder, at personer spiller målrettet med henblik på at tjene spilguld, som efterfølgende sælges for "rigtige penge" til andre spillere, som ikke ønsker at bruge tid på denne aktivitet. Hermed får spillets interne pengeøkonomi en eksternt værdi, en decideret kurs, som kan danne udgangspunkt for avancerede forretningsmodeller, hvor opfindsomme

spillere omsætter fiktive værdier til faktiske værdier (ibid. s. 163-166)

På den måde involverer mange online spil ganske avancerede økonomiske systemer, som tilmed indebærer muligheden for at omsætte udbyttet af spilaktiviteten til "rigtige penge". Spørgsmålet er, om der af den grund er tale om gambling eller pengespil? Her må man være opmærksom på, at spil som World of Warcraft primært er et færdighedsspil i den forstand, at chanceelementet er nedtonet. Spillets værdier tilegnes ikke i kraft af hurtige gevinster, men i kraft af mange timers spilaktivitet i kombination med økonomiske kalkuler. Den førnævnte goldfarmers arbejde kan f.eks. bestå i at kæmpe med en bestemt type modstander for at indkassere modstanderens guld, når kampen er overstået, og det økonomiske udbytte vil forholde sig direkte proportionalt med det antal modstandere, man nedlægger, det vil sige, den tid, man vælger at lægge i aktiviteten. På den måde er det økonomiske udbytte dels resultat af spillerens "lønarbejdermentalitet" og dels resultatet af hendes evne til at omsætte værdier indenfor rammerne af spillet til værdier udenfor rammerne af spillet. Det sidste kan måske ligefrem vise sig nyttigt i spillerens videre liv. Det vil sige, verdensøkonomien har som helhed bevæget sig ind i en fase, der i nogle sammenhænge omtales som oplevelsesøkonomien (Pine and Gilmore 1999), og som kredser om immaterielle og oplevelsesbetonede værdier. Her kan evnen til at omsætte værdier i fiktive verdener til værdier i virkelige verdener sagtens være en fordel.

<sup>12</sup> Se f.eks. <http://auctioneeraddon.com/> (07.01.2010)



### *Gambling i computerspil*

Endelig kan computerspil involvere forskellige grader af gambling. Fænomenet er dog ikke specielt udbredt. Eksempelvis er 145 af spillene i PEGIs<sup>13</sup> database på 15147 computerspil, det vil sige under 1 procent, blevet klassificeret på grundlag af deres gambling-indhold. De seneste år har budt på enkelte højt profilerede forsøg på at kombinere computerspil og gambling, som for eksempel *Kwari*, der udkom i 2008. *Kwari* er et online skydespil, der kan spilles af op til 16 personer ad gangen. Spillerne tjener penge hver gang de rammer hinanden, og mister tilsvarende penge, når de bliver ramt, og derudover er der bygget deciderede bonusser og jackpots ind i spillet. Spillet blev lanceret med mottoet "Cash for kills" og de høje pengegevinster i kombination med skydespillets actionelementer, gav da også anledning til en del bekymring.<sup>14</sup> Disse var dog relativt ubegrundede, da firmaet bag *Kwari* allerede samme år gik konkurs. Dette kan muligvis skyldes, at spillet – efter anmeldernes opfattelse – var særdeles dårligt udført, men det kan også skyldes, at sådanne spil ikke har det store publikum. Det vil sige, at spillere der motiveres af færdighedselementet, ikke nødvendigvis også motive-res af gambling elementet og omvendt.

Alt i alt dækker koblingen af penge og spil over en lang række forskelligar-

tede fænomener, hvoraf kun ganske få involverer egentlig gambling. Spil kan involvere forskellige forretningsmodeller og deraf følgende prisstrukturer, ligesom spillere kan tjene penge på at spille på mange forskellige måder. Nogle af disse vil være beslægtede med klassisk gambling, mens størsteparten snarere kan beskrives som en slags alternativt lønarbejde og entrepreneurship. For at vende tilbage til spørgsmålet om afhængighed synes det altså ikke at være penge-elementet, der er den mest fremtrædende faktor. I det kommende afsnit vil vi se på nogle alternative forklaringsrammer, der fokuserer på spørgsmålet om spillenes genre og opbygning, spillertyper og de sociale fællesskaber, der opstår omkring spillet.

### **Genre, spillertyper og spillerfællesskaber**

Siden slutningen af 1990'erne har computerspil været genstand for en voksende akademisk interesse, også udenfor kredsen af afhængighedsforskere. Computerspilsforskningen breder sig over en bred vifte af discipliner og omfatter både en strukturalistisk-formalistisk orienteret forskning med fokus på computerspil som programmerede systemer og som audiovisuelle tekster, og en mere sociologisk og antropologisk orienteret forskning, der fokuserer på spillerne og på de spillerfællesskaber, der etablerer sig omkring spillene. I den aktuelle artikel har vi valgt at fokusere på nogle af de begreber indenfor disse forskningsdiscipliner, som kan fungere som en alternativ forklaringsramme i forhold til spørgsmålet om computerspilafhængighed. Det drejer sig om

13 PEGI står for Pan European Game Information og er en fælles europæisk ordning til aldersklassificering af computerspil. Se [www.pegi.dk](http://www.pegi.dk) (07.01.10)

14 Se <http://www.computerworld.dk/art/42501/tjen-kassen-paa-at-draebe-paa-nettet> (07.01.11) og <http://fjn.dk/digitalt/article1223180.ece> (07.01.11)



computerspillenes genrer og opbygning, og spillerfællesskaber og spillertyper

### *Computerspillets genrer og opbygning*

Et karakteristisk træk ved forskningen i computerspilafhængighed er, at computerspil ofte nævnes over én kam, som en enkel, uproblematisk størrelse. Computerspil er imidlertid et meget bredt og forskelligartet fænomen, der strækker sig over digitalisering af klassiske brætspil (f.eks. computerskak), over småspil (f.eks. *Tetris*) og strategispil (f.eks. *Civilization*) til hårdt pumpe skydespil (f.eks. *Counterstrike*) og langstrakte online verdener (f.eks. *World of Warcraft*). En mere nuanceret forståelse af begrebet forudsætter en forståelse af variationen af spil og den spilaktivitet, de indebærer. Når et spil som *World of Warcraft* ofte sættes i forbindelse med overforbrug kan det for eksempel skyldes, at denne type spil forudsætter en ganske stor tidsinvestering af spilleren i sammenligning med andre spilgenrer. Der er tale om en langstrakt fantasiverden, der kan spilles med mange andre spillere over Internettet, og af den grund kan der gå temmelig lang tid før spillet mister sin fascinationskraft hos den enkelte spiller. Den anden vej rundt kan et spil som syvskabale blive en altopslugende overspringshandling, fordi det netop er noget, der kan spilles i kortere tidsintervaller uden at man behøver at involvere andre spillere. På den måde appellerer forskellige typer af spil til forskellige typer af spilaktivitet, og hvis man vil forstå en spilaktivitet kan skabe problematiske spillevaner er det nødvendigt også at forholde sig til, hvilken type spil der er tale om.

Foruden den overordnede genre, som computerspillet tilhører, har dets konkrete udformning eller design også en betydning for den måde, det bliver spillet på. De fleste skydespil har den samme type programmerede relation mellem våben, ammunition og spillerens mulighed for at beskyde sine modstandere, men små variationer i denne "spilmekanik" kan dog have stor betydning. For eksempel kan relativt simple ændringer i computerspillets pointsystemer have stor betydning for den tidsinvestering, de forudsætter hos spillerne. Et godt eksempel er *World of Warcrafts* "honor system", som undergik en central forvandling et par år inde i spillets levetid. Systemet baserer sig på de points spillere optjener, hver gang de har held til at gøre det af med en anden spillerkarakter. Oprindeligt dannede disse points udgangspunkt for en militær rangorden, som blev beregnet på ugentlig basis på grundlag af samtlige spilleres points.<sup>15</sup> På den måde afhang resultatet ikke alene af spillerens egen præstation, men også hvordan præstationen udformede sig i forhold til andre spilleres præstationer. Det var derfor nødvendigt at holde sin rang ved lige fra uge til uge. I forbindelse med en udvidelse af spillet i 2007, valgte Blizzard dog at ændre systemet. Spillerne kunne fortsat optjene points, men de havde nu karakter af en slags alternativ valuta, som kunne give adgang til særlige genstande i spillet. Den militære rangorden blev sat ud af kraft, og der blevet lavet et loft for, hvor mange points man

<sup>15</sup> Se [http://www.wowwiki.com/Honor\\_system\\_\(pre-2.0\)](http://www.wowwiki.com/Honor_system_(pre-2.0)). (07.01.11)

kunne optjene.<sup>16</sup> Man kan kun gisne om, hvorfor Blizzard valgte at foretage denne ændring, men en plausibel forklaring er, at "honorsystemet" i sin oprindelige form ledte til et u hensigtsmæssigt spillemønster, hvor meget aktive spillere løbende kunne presse niveauet op efter til skade for de mere moderate spillere.

På den måde er det nødvendigt at forholde sig til den brede vifte af fænomener, som computerspillet udgør. Computerspil lægger i kraft af deres genretræk og konkrete opbygning op til forskellige typer af spilaktiviteter og spillemønstre, som for eksempel kan indebære forskellige grader af tidsforbrug. Det er derfor nødvendigt at sætte sig ind i det enkelte spils egenskaber, hvis man vil forstå det problematiske brug, der eventuelt knytter sig til dem. Én ting er dog spillets programmerede egenskaber, et andet er, hvad spillerne og deres spillerfællesskaber bruger spillet til.

### *Spillere og spillerfællesskaber*

I den svenske medierådsrapport som beskrives i afsnittet om sociologiske vinkler på afhængighed, nævnes betydningen af det sociale pres i online rollespillet *World of Warcraft* som en relativt overraskende faktor. De spillere, der indgår i undersøgelsen, omtaler andre spilleres forventning om aktiv deltagelse på til tider upraktiske tidspunkter af døgnet som en væsentlig årsag til, at spilaktiviteten kommer i konflikt med deres øvrige hverdagsliv (Linderoth & Bennerstedt 2007). Dette so-

cial pres baserer sig på, at spil af denne type som hovedregel er designet med henblik på, at spillere skal alliere sig med hinanden, og i takt med at spillere stiger i "level", bliver dette aspekt af spilaktiviteten nærmest uundgåeligt. Det er medvirkende til, at spillerne etablerer midlertidige eller langvarige alliancer i spil, som dels er med til at gøre spilaktiviteten til en positiv og social beskæftigelse, men som altså også kan opleves som et socialt pres.

Rigtig mange spil er designet med henblik på flerspilleraktivitet ved på forskellige måder at gøre spillerne afhængige af hinanden. Braid McQuaid, en af de centrale designere bag online spillet *Everquest*, beskriver for eksempel, hvordan spillets klassesystem og udfordringer er lagt an på kollektiv spilaktivitet. (citeret i Taylor 2005 s. 38). Ved klassesystem skal forstås, at spillernes karakterer besidder forskellige egenskaber og evner, som komplementerer hinanden i spillets univers og som gør, at de med fordel kan alliere sig med hinanden i spillet. Især når udfordringerne i spillet når et omfang, så de ikke kan overvindes af en enkelt spiller alene. Det kan for eksempel være meget vanskelige eller talrige modstandere, som skal overvindes for at nå et bestemt mål i spillet. Et godt eksempel er de såkaldte "raids", som kan involvere over 40 spillere.

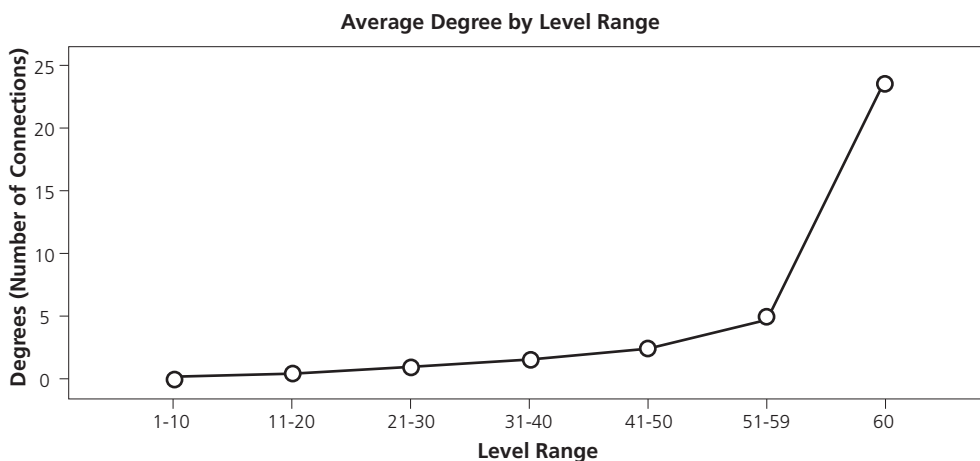
Der er endvidere en sammenhæng mellem spillerniveau og flerspilleraktivitet I en undersøgelse af *World of Warcraft* kunne Duchenaud et al (2006) på grundlag af et meget omfattende datasæt påvise et overraskende pludseligt skift fra enkeltspiller aktivitet til fler-

<sup>16</sup> Se [http://www.wowwiki.com/Honor\\_system\\_\(pre-4.0\)](http://www.wowwiki.com/Honor_system_(pre-4.0)). (07.01.11)

spiller aktivitet når spillerne havde nået et specifikt niveau i spillet. På undersøgelsens tidspunkt var det højest opnåelige level 60, og omkring level 51 kunne forfatterne altså konstatere en påfaldende forøgelse af flerspilleraktiviteten, det vil sige, antallet af forbindelser til andre spillere (se kurven nedenfor) Det får forfatterne til at konkludere, at World of Warcraft på sin vis kan forstås som to spil i et, hvor spilaktiviteten på de lave niveauer i spillet er mindre krævende, og mindre orienteret imod flerspiller aktivitet, mens det forholder sig omvendt i spillets "endgame".

At spille på et højt niveau indebærer således ofte, at man spiller sammen med andre spillere og det forudsætter igen, at spillerne organiserer sig i forskellige former for sociale grupperinger, der almindeligvis går under navnet "guilds". Guilds er varige fællesskaber, som markerer spillerens tilhørsforhold i spillet, og som kan tjene forskellige typer af formål fra almindelig selskabelighed og udveksling af ressourcer til

koordinering af spilaktiviteten. Det er dog karakteristisk, at spillere ved at blive medlem af en given guild forpligter sig på en række forhold, som for eksempel at hjælpe andre medlemmer af den pågældende guild, hvis de kommer ud i problemer (Taylor 2005). Der er stor forskel på de enkelte guilds, og der skelnes flere steder mellem "family guilds" eller "casual guilds" på den ene side, og "raiding guilds" eller "uber guilds" på den anden side (Taylor 2005 Johansson & Verhagen 2010). Her dækker den første kategori over fællesskaber, som ser relativt afslappet på spilaktiviteten og har de sociale relationer mellem spillerne som sit fokus, mens den anden kategori dækker over fællesskaber, som har et større fokus på spilaktiviteten, og som ofte kræver noget mere af spilleren i den forbindelse. Det er således karakteristisk, at medlemskab af en af de mere kompetitive guilds stiller større krav omkring spillerens aktivitetsniveau i spillet: "If somebody calls a raid, you get there"



(Duchenaute et al 2006 s. 308)

(Spiller citeret i Taylor 2005 s. 88). Ifølge Johansson og Verhagen synes raiding guilds mere tilbøjelige til at have skemalagt spilaktiviteten, så spilleren forventes at være online på bestemte tidspunkter.

Ovenstående eksempler er alle taget fra online rollespil såsom Everquest og World of Warcraft, men Johansson og Verhagen beskriver et tilsvarende mønster i forbindelse med onlinespillet first person shooters såsom *Counterstrike* og *Call of duty*. Her omtales spillerfællesskaberne ganske vist ikke som "guilds" men som "clans", men det er muligt at konstatere et tilsvarende mønster vedrørende typen af fællesskaber. Dvs. man kan skelne mellem mere ambitiøse, kompetitive klaner, hvor spillerne forpligter sig på skemalagte spilaktiviteter, og mere afslappede, tilbagelænedede klaner, som baserer sig på mottoer som "family first, the clan second". (Johansson og Verhagen 2010)

Spillerfællesskaber er altså i høj grad med til at strukturere spilaktiviteten. Det er i udgangspunktet en positiv ting, fordi det er med til at gøre spilaktiviteten til en udfordrende og social oplevelse. Samtidig kan fællesskaberne dog opleves som et decideret socialt pres, som kan være med til at øge tidsforbruget uhensigtsmæssigt, og som kan indebære konflikter i forhold til spillerens øvrige hverdagsliv, som når der for eksempel er sammenfald mellem en guildraid og lillebrors fødselsdag. Det kan indlysende nok tolkes som et udtryk for afhængighed, når teenageren ikke deltager i måltider eller mærkedage på grund af spillet, men måske giver det mere mening at sammenligne situationen med ambitiøse sportsaktiviteter,

som tilsvarende ofte griber ind i hverdagslivet. Ambitiøse sportsaktiviteter nyder almindeligvis bredere social accept end computerspil, men der er i begge tilfælde tale om tidskrævende fritidsaktiviteter der kan antage et omfang, der får konsekvenser for spillerens øvrige sociale relationer, hverdagsliv og fremtidsmuligheder.

#### *Spillertyper og deres motiver for at spille*

En sidste vinkel, hvor computerspilforskningen kan belyse spørgsmålet om afhængighed er i forbindelse med såkaldte spillertyper. Dette begreb vandt indpas i forbindelse med Bartles indflydelserige artikel *Hearts Clubs, Diamonds Spades, players who suits muds* fra 1996, hvor han skelner imellem "achievers", "explorers", "socialisers" og "killers". Disse spillertyper orienterer sig ifølge Bartle imod forskellige aspekter af spilaktiviteten, såsom avancement, udforskning, socialt samvær eller muligheden for at gøre livet surt for andre spillere. Det er oplagt at diskutere om problematisk spilaktivitet knytter sig mere til visse af disse spillertemperamenter fremfor andre. Bartles inddeling nævnes i mange sammenhænge men har visse svagheder idet den primært er udviklet med udgangspunkt i MUDs (tekstbaserede rollespilsverden) og ikke baserer sig på systematiske empiriske undersøgelser. Det sidste har Nick Yee (2006) dog fulgt op på ved at lade Bartles spillermotivationer danne udgangspunkt for en surveyundersøgelse med henblik på at præcisere typiske spillermotiver i online rollespil. Yee når her frem til tre hovedmotiver: "Achievement" (herunder advancement, mechanics, competition), "social"

(herunder socialising, relationship og teamwork) og "immersion" (herunder discovery, roleplaying, customization og escapism) der dog ikke, som det er tilfældet med Bartles spillertyper, udelukker hinanden. Yee implementerer i den forbindelse også Youngs diagnose for problematisk brug af internettet og konstaterer af eskapisme er det spillermotiv, der oftest kan sættes i forbindelse med en problematisk spilaktivitet. Det synes for eksempel at veje tungere end et omfattende tidsforbrug, hvilket kan være med til at nuancere forestillingen om problematisk spilaktivitet som et spørgsmål om tidsforbrug alene.

En lidt anden vinkel på spørgsmålet om spillertyper er begrebet 'powergamer'. En powergamer defineres på Wikipedia<sup>17</sup> som en computerspiller der stiller særligt høje krav hardware og spiller computerspil, der kræver de nyeste udstyr men begrebet kan også referere til en særligt nyttemaksimerende og målorienteret spillestil. Her ligger fokus på rationelle kalkuler og på at bemestre spillets programmerede system sublimt (Se TL Taylor 2005 s. 67 og frem). Powergamers omtales ofte som spillere, der tager spillet lidt for alvorligt, og som i modsætning til casual gamers ikke har noget liv (ibid. s. 70), hvilket bl.a. kan have a gøre med, at det kan være temmelig tidskrævende at spille på dette niveau. Det virker derfor umiddelbart indlysende at se nærmere på powergamerbegrebet i forhold til spørgsmålet om problematisk spilaktivitet. Begrebet powergamer benyttes

dog samtidig som en slags skældsord, man benytter om spillere, man ønsker at tage afstand fra (Juul 2010, Taylor 2005). Begrebet bliver på den måde et opsamlingssted for alle de fordomme om computerspillere, man ikke ønsker at blive identificeret med og hermed snarere en form for stigmatiseringsredskab (jf side 10)

Spørgsmålet om spillertyper og deres motiver for at spille er relevant i forhold til spørgsmålet om problematisk spilaktivitet, men som det fremgår, er inddelingerne ofte af normativ karakter og udtryk for omverdenens og spillernes indbyrdes afstandtagen. Yees undersøgelse omkring spillermotivatorer rummer dog væsentlige perspektiver, ikke mindst i hans nuancering af tidsforbruget som eneste faktor og introduktion af spillermotiver som alternativ forklaringsramme.

### **Konklusion: Findes computerspilafhængighed?**

Vi har på de forløbne sider dels opsummeret den eksisterende forskning i computerspilafhængighed og dels set nærmere på, hvad forskningen i computerspil kan bibringe debatten. Hvad det første forhold angår, bygger den psykologiske forskning i vid udstrækning på definitioner hentet fra andre felter såsom forskningen i ludomani, selvom den også byder på mere kritiske refleksioner, blandt andet Yees kritik af afhængighedsbegrebet og alternative fokus på problematisk brug. Den neurofysiologiske forskning fokuserer på udløsningen af belønningsstoffer i hjernen, en egenskab som computerspillet deler med en bred vifte af lystbetonede akti-

<sup>17</sup> Se <http://en.wikipedia.org/wiki/Powergamer>. (07.01.11)

viteter. Endelig har en sociologisk vending – en tradition som vi selv som forfattere er en del af – på det seneste gjort sit indpas, og ser i stigende grad spørgsmålet om computerspilafhængighed eller problematiske spillemønstre i samspil med computerspillerens øvrige hverdagsliv. Hvad det andet forhold angår, kan forskningen i computerspil bringe debatten nogle nye perspektiver. Først og fremmest kan forskningen i spillerdrevne økonomier belyse den fundamentale forskel på penges funktion i chancespil og i online verdener, som alt i alt gør analogien til ludomani problematisk. Derudover kan den mere formalistisk-strukturalistiske forskning i computerspil belyse den brede vifte af former, som computerspil optræder i, og som indebærer vidt forskellige typer af spilaktivitet. Hvis man skal se på en problematisk brug relateret til computerspil, er det derfor nødvendigt at tage højde for spillets genre og for dets konkrete opbygning. Endelig, og måske allervigtigst, kan den mere sociologisk og antropologisk orienterede forskning i de sociale strukturer, spillerne etablerer omkring spillet, forklare nogle af de sociale forpligtelser, og det sociale pres, som undertiden kan være med til at skubbe tidsforbruget opefter.

Alle disse tilgange repræsenterer forskellige forklaringsmodeller i forhold til spørgsmålet om computerspilafhængighed og problematisk spiladfærd. Det er afgørende, hvilket udgangspunkt man vælger, fordi det også har stor betydning for, hvordan man vælger at løse problemet. Hvis man for eksempel udelukkende fokuserer på computerspillet i sig selv som en årsag til det problema-

tiske spillemønster, undlader man at tage stilling til de sociale eller psykologiske problematikker i computerspillerens hverdag, som kan være medvirkende årsager til et stort spilleforbrug. Disse problematikker forsvinder imidlertid ikke, fordi man fratager spilleren adgangen til computerspillet. Det vil formentlig blot lede til en gentagelse af det negative mønster på anden vis. På den måde er det ikke ligegyldigt, hvordan man vælger at definere begrebet, fordi det samtidig vil udstikke de mulige handlingsperspektiver.

Først og fremmest mener vi ikke, man på grundlag af de forskningsperspektiver, der præsenteres ovenfor, kan argumentere for computerspil som en årsag til afhængighed i sig selv. Den psykologiske forsknings analogi til ludomani har åbenlyse svagheder, og den neurofysiologiske forskning kan kun etablere en meget generel sammenhæng til andre afhængighedsfænomener. Her forekommer Yees begreb omkring problematisk spilaktivitet og den sociologiske forsknings fokus på sociale strukturer i og udenfor spillet at være mere brugbar, idet den også tager højde for spillerens øvrige omgivelser og hverdagsliv. Det stiller os imidlertid blot med et nyt definitionsproblem, for hvornår er en spilaktivitet så problematisk? Det mest iøjnefaldende parameter er tidsforbruget, og vi har da også primært fokuseret på problematisk spilaktivitet som et spørgsmål om overdrevent tidsforbrug i forbindelse med vores gennemgang af spilforskningsperspektiver på afhængighed. Hvorvidt et givent tidsforbrug er problematisk eller ej afhænger dog også af konteksten og kan ikke alene bruges til at beskrive et ne-



gativt spillemønster. Det vil variere i forhold til computerspillerens livsfase og om spilaktiviteten for eksempel finder sted midt i en ferie eller midt i en arbejdsuge. Vi ser af den grund et klart behov for videre forskning på området, som kan afklare, hvornår en computerspilaktivitet udgør et reelt problem i computerspillerens hverdag.

Først og fremmest er det nødvendigt at få en afklaring på, hvor stort et problem, der egentlig er tale om. For eksempel i form af en undersøgelse af spillemønstre hos børn og unge i Danmark, herunder hvor meget og hvor ofte de spiller, hvilke spil de spiller, og hvorvidt de selv opfatter deres spilaktivitet som et problem eller som noget positivt i forhold til deres øvrige hverdagsliv. For at resultaterne af en sådan undersøgelse skal have nogen værdi, er det også nødvendigt at stille skarpt på en række nøglegrupper, for at få en mere detaljeret og kvalitativ forståelse af den rolle, som spillene har i deres hverdag. For eksempel i form af enkeltinterviews og fokusgruppeinterviews på grundlag af "computerspildagbøger", hvor spillerne registrerer deres spilaktivitet. Endelig ville det være oplagt at foretage en mere detaljeret analyse af nogle af de computerspiltitler, der indgår i undersøgelsen, både dem der opfattes som problematiske og som mindre problematiske for at se, om der også i selve spillene kan findes relevante perspektiver på spørgsmålet om problematisk spilaktivitet.

### Litteraturhenvisninger

American Psychiatric Association (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, IV<sup>th</sup> ed., Washington, D.C.: American Psychiatric Association, 400-415

- Bartle R. (1996). "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs" *Journal of MUD research*, mud.co.uk
- Block, J.J. (2008). "Issues for DSM-V: Internet Addiction" *Editorial, American Journal of Psychiatry* 165:3 306-307
- Brown, R.I.P. (1991). "Gaming, gambling and other addictive play". In: J.H. Kerr & M.J.Apter (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach*, Amsterdam: Swets & Zeitlinger 101-118
- Brown, R.I.F. & Robertson, S. (1993a). "Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptual and developmental aspects". In: W.R. Eadington & J.A.Cornelius (Eds.): *Gambling behavior and Problem Gambling*, Reno, University of Nevada Press. 451-471.
- Brown, R.I.F. & Robertson, S. (1993b). "Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions" In: I.W.R. Eadington & J.A. Cornelius (Eds.): *Gambling behaviour and problem gambling* 241-272)
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood*, Cambridge: Policy Press
- Caplan, C., Williams, D. & Yee, N. (2009): Problematic use and psychological well-being among MMO players, Computers in Human Behaviour, <http://www.nickyee.com/pubs/CIHB%20-%20Caplan,%20Williams,%20Yee%20%282009%29.pdf> (07.01.2011)
- Castranova E. (2005). *Synthetic Worlds*. University of Chicago Press
- Charlton, J.P. & Danforth, I.D.W (2007). "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing". *Computers in Human Behavior*, Volume 23, 1531-48
- Duchenaud et al. (2006) "Building an MMO with mass appeal". *Games and Culture* 1, 4
- Crawford C. (2003). *On game design*. New Riders Publishing
- Fisher, S. (1994): "Identifying video game addiction in children and adolescents" *Addictive Behaviours*, Volume 19, Issue 5, Sep-Oct 545-553
- Gjedde, A.;Kumakura, Y; Cumming, P.; Linnet, J and Møller, A.(2010): "Inverted-U-shaped correlation between dopamine receptor availability in striatum and sensation seeking". *Proceedings of the National Academy of Science of the United States of America* vol. 107 no. 8. 3870-3875.
- Griffiths, M.D. (1991). "The observational analysis of adolescent gambling in UK amuse-



- ment arcades" *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 1, 309-320
- Griffiths, M.D. (1995). "Technological addictions". *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19
- Griffiths, M. D. (1996a). "Internet "addiction": An issue for clinical psychology?" *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36
- Griffiths, M.D. (1996b). "Behavioral addictions: An issue for everybody?". *Journal of Workplace Learning*, 8(3),19-24
- Griffiths, M. D (1999). "Internet addiction: Internet fuels other addictions" *Student British Medical Journal* 7, 428-429
- Griffiths, M.D. (2000a): "Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? Some Case Study Evidence" *Cyber Psychology & Behavior*, Volume 3, Number 2, Mary Ann Liebert, Inc
- Griffiths, M. D (2000b). "Internet addiction – Time to be taken seriously?" *Addiction Research*, 8, 413-418
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005). "Does video game addiction exist?" In: Raessens, J. & Goldstein, J. (ed.): *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England
- Gupta, R. & Derevensky, J.L. (1997). "The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents" *Journal of Gambling Studies*, Volume 12, pages 375-394,
- Herz, J. C. (1997). *Joystick nation*. Little, Brown & Co. Inc.
- Jessen, C. (2008). "New play culture and playware". i Beth Juncker (red): *Det æstetiske betydning i børns hverdagspraksis* BIN Norden
- Jessen, C & Nielsen, C. B. (2003) "The changing face of children's play culture" i *LEGO Learning Institute*, Danmarks Pædagogiske Universitet, København.
- Johansson and Verhagen (2010) "And Justice for All – the 10 commandments of Online Games, and then some..." paper præsenteret ved Nordic-Digra konferencen i Stockholm august 2010.
- Johnson, N.F. (2009). *The Multiplicities of Internet Addiction. The Misrecognition of Leisure and Learning*. Ashgate: Cornwall Great Britain
- Koepp, M.J., Gunn,R.N., Lawrence, A.D., Cunningham, V.J., Dagher, A. Jones, T., Brooks, D.J., Bench, C.J. & Grasby, P.M. (1998) "Evidence for Striatal Dopamin Release During a Video Game". *Nature* 393, s. 266-268
- Kringelbach, M.L. (2008). *Den nydelsesfulde hjerne. Nydelsens og begærets mange ansigter*. Gyldendal.
- Kringelbach M.L. (2010). "The hedonic brain: a functional neuroanatomy of human pleasure" In Kringelbach M.L & Berridge K.C. (eds.) *Pleasures of the brain*, Oxford University Press, pp. 202-221.
- Kringelbach M.L. & Berridge K.C. (2009) "Towards a functional neuroanatomy of pleasure and happiness. *Trends in Cognitive Sciences*13(11): 479-487.
- Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007): *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*, Medierådet for Ungar & Medier [www.medieradet.se/upload/.../Att\\_leva\\_i\\_World\\_of\\_Warcraft.pdf](http://www.medieradet.se/upload/.../Att_leva_i_World_of_Warcraft.pdf) (07.01.11)
- Linderoth, J. & Bennerstedt, U.: "Jaktten på den försvunna verkligheten: Om hur spelare posotionerar sig mot 'det normala'" In: Linderoth, J. *Individ, teknik och lärande*, Cals-son Bokförlag, Stockholm 2009
- Linderoth, J. & Säljö, R. (2008): "'In here I am pretty' – onlinerollspel, stigma och identitet". In: R. Säljö & H. Rystedt (Eds.). *Lärande och människans redskap: Bildning för hand och tanke*. Lund: Studentlitteratur.
- Medierådet (2005). *Ungar & Medier*. Medierådet [http://www.medieradet.se/Bestall-Ladda-ned/ungar\\_medier/196/Ungar-och-medier-2005.pub](http://www.medieradet.se/Bestall-Ladda-ned/ungar_medier/196/Ungar-och-medier-2005.pub) (07.01.2011)
- Pies, R. (2009): "Should DSM-V Designate 'Internet Addiction' a Mental Disorder" *Psychiatry* (Edgmont), Volume 6 (2): 31-37
- Pine, J. and Gilmore, J. (1999) *The Experience Economy*, Harvard Business School Press.
- Poole, S. (2004). *Trigger happy, videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing.
- Rollings, A., Morris, D. (1999). *Game Architecture and Design*. Coriolis Group Books
- Shotton, M.A. (1989): *Computer addiction? A study of computer dependency*, Taylor & Francis, London
- Sicart, M. (2008). "Defining game mechanics" i *Game studies*, 8, 2
- Sørensen, A. (2006). *Notat om dopamin*. Medierådet for børn og unge. [http://www.dfi.dk/Boern\\_og\\_unge/Medieraadet/Computerspil/Viden-og-publikationer.aspx](http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Computerspil/Viden-og-publikationer.aspx) (07.01.2011)
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds*. Mit Press.
- Therkelsen, B. og Christiansen, J.: Hjerner på spil, Jyllandsposten d. 9.4.2006

- Thorhauge, A.M. (2007): *Computerspillet som kommunikationsform*. Ph.d. afhandling ved Københavns Universitet
- Widyanto, L. and Griffiths, M. (2006). "Internet Addiction: A Critical Review" *International Journal of Mental Health and Addiction*, Volume 1, Number 4
- Wood, Richard T. A. (2007). Problems with the Concept of Video Game 'Addiction': Some Case Study Examples" *International Journal of Mental Health and Addiction* Volume 2, Number 6
- Yellowlees and Marks (2007). "Problematic Internet use or Internet Addiction". *Computers in Human Behavior* 23, 1447-1453
- Yee, N. (2005). "Problematic Usage" *The Daedalus Project*, Vol. 3, 3, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001336.php> (07.01.11)
- Yee, N. (2006a). "A new Disorder is Born" *The Daedalus Project*. Vol. 4-1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001494.php> (07.01.11)
- Yee, N. (2006b). "The Labor of Fun – How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play". *Games and Culture*. Volume 1, Number 1. 68-71.
- Yee, N. (2006c). "The Trouble with 'Addiction'". *The Daedalus Project*. Vol. 4-5. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php> (07.01.11)
- Young, K. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of the Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery*. Kindly Books,
- Young, K (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents" *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372, Routledge, Taylor and Francis Group,

# Når teenagere bliver mødre

– En katastrofe eller en mulighed?



*Hvordan er det at være en teenagemor og benytte sig af tilbuddet Ung Familie på Vej? En ung mors livssituation og forløb i et udviklingspsykologisk støttende behandlingstilbud følges, og det belyses, i hvilken grad og hvordan moren udvikler sig og profiterer af tilbuddet. Artiklen bygger på en kvalitativ undersøgelse, et singlecasestudie med kvalitative interviews og afkrydsninger i ratingscales, som valideres teoretisk ift. forskningsbaseret empiri. Undersøgelsen viser, at denne teenagemor har oplevet moderskabet som en stor omvæltning og en positiv forandring, og at hun har haft brug for tilbuddet og støtten i Ung Familie på Vej.*

Charlotte N. Ring

Psykolog i UFV og i Familiehuset i en kommune på Sjælland

## Introduktion

I Danmark fødes der ca. 65.000 børn om året, og knapt 1000 af disse børn har en ung mor under 20 år, en teenagemor (www.dst.dk; Hansen & Stevnshøj, 2004; Grøndahl, 2005).

Socialforskningsinstituttet har oplyst i alt 13 typer af børnefamilier, som tilhører de svageste, og her nævnes teenagemødre uden positive forældremodeller og på overførselsindkomst, som den første kategori (Bundgård, 1997). Flere af de helt unge mødre er i forvejen kendt i det sociale system (ibid., Vinnerljung et. al., 2007). Ofte er graviditeten ikke planlagt, og mor og barn har fra begyndelsen ikke egen bolig. Moderen er ofte alene om omsorgen for barnet, og når der en kendt far, lever forældrene tit hver for sig. Den unge families økonomi er som regel trang, da de fleste unge mødre er på elevløn, SU eller kontanthjælp (Hansen & Stevnshøj, 2004).

Mange kvantitative undersøgelser viser, at de unge kvinder, som bliver teenagemødre, ofte er i en vanskelig livssituation og har en belastet livshistorie, hvilket gør dem og deres børn til en potentiel risikogruppe (Christoffersen, 2003; Christoffersen & Hussain, 2008; Vinnerljung et al., 2007; Jaffee et al., 2001). Og godt ¼ af små anbragte børn i Danmark har en mor, som var teenager, da hun fik sit første barn (Egelund et. al., 2004).

Mange unge mødre beskriver også selv, at de har brug for noget ekstra (Byriel, 2001; Bundgård, 1997; Wahn & Nissen, 2005). De har brug for støtte fra deres netværk og for at møde andre unge mødre for at opbygge nye forældrefællesskaber. De har også brug for at få ekstra støtte og vejledning fra professionelle. Flere danske kommuner har da også etableret særlige tilbud til denne målgruppe. I vores kommune

hedder tilbuddene: "Ung Familie på Vej" og "Ung Mødregruppe".

Denne artikel omhandler spørgsmålet: Hvordan er det at være en teenagemor og benytte sig af tilbuddet Ung Familie på Vej (herefter UFV)? En ung mors livssituation og forløb i UFV følges, og det belyses, i hvilken grad og hvordan en ung mor med umodne forældrekompetencer og en vanskelig livssituation profiterer af et udviklingspsykologisk støttende behandlingstilbud. Desuden beskrives og diskuteres, hvad kvantitativ og kvalitativ forskning viser om teenagemødre som forældregruppe. Er unge mødres forældrekompetencer utilstrækkelige?

### Litteraturoversigt

I Danmark er emnet teenagemødre undersøgt af Socialforskningsinstituttet, som har foretaget en longitudinal kvantitativ undersøgelse af alle piger født i Danmark i 1966 (i alt 41.362 piger), som blev fulgt som 15-19-årige teenagere (Christoffersen, 2003). Formålet var at undersøge, hvor mange af disse unge kvinder, der blev teenagemødre, hvor mange der fik abort, samt disse gruppers sociale baggrund. Baggrundsoplysningerne vedr. teenagepigerne og deres forældre er hentet fra folkeregistre og er sammenkørt. Det drejer sig om oplysninger vedr. sundhed, uddannelse, familieopløsning, selvmordsadfærd, misbrug, kriminalitet og arbejdsløshed, og da hele årgangen er fulgt, er det muligt at sammenligne de specifikke grupper ift. hele årgangen som kontrolgruppe.

Undersøgelsen viser, at ca. 3% (1190) af alle kvinder født i 1966 fik deres første barn som teenager. Derudover blev

andre ca. 6% (2369) gravide som teenagere, men valgte abort. Undersøgelsen viser også, at alle de unge kvinder, som blev gravide som teenager (begge ovenstående grupper) generelt tilhørte en risikogruppe, dvs. havde en belastet livshistorie og var i en vanskelig livssituation. Undersøgelsen viser videre, at de ca. 3% som blev teenagemødre var i en mere belastet og ugunstig livssituation, end de som valgte abort. Belastningerne/risikofaktorerne var mange facetterede så som at være opvokset hos forældre med misbrug og omsorgssvigt og at have været anbragt udenfor hjemmet som barn. Desuden var der en høj frekvens af skilsmisser og brud i familierne. Teenagemødrene havde også oftere selv en teenagemor, kaldet det intergenerationelle mønster, hvilket betyder, at det er normen/mønstret i disse familier, at man i generationer vælger tidligt moderskab. Dette fænomen er også beskrevet i mange andre internationale undersøgelser (f.eks. Meade et al., 2008). Desuden ses der oftere længerevarende arbejdsløshed samt et lavere uddannelsesniveau hos forældre til teenagemødrene (Christoffersen, 2003). Undersøgelsens konklusion er, at teenagemødre generelt har dårlige odds, og at teenagepiger fra højrisikogrupper har større sandsynlighed for at blive teenagemødre, end teenagepiger fra andre grupper. I forlængelse heraf fremhæves det, at gravide højrisiko teenagere, som vælger forældreskabet, har brug for kvalificeret støtte for at undgå at komme til at videreføre en ugunstig familiesituation til deres børn.

Christoffersen og Hussain har i 2008 foretaget endnu en undersøgelse af teenagegraviditeter i Danmark, denne

gang for årgang 1981 (i alt 26.824 piger). I denne årgang blev 3,9% (1038) teenagemødre og 6,9% (1860) fik en abort. Undersøgelsens design svarer til førnævnte undersøgelse, og igen ses, at teenagere, som kommer fra høj-risikogrupper, oftere bliver teenagemødre, og at teenagere, som har oplevet familieopløsning (separation, skilsmisser og dødsfald hos forældre) og som har været anbragt udenfor hjemmet i barndommen er overrepræsenteret. Det intergenerationelle mønster ses igen, og desuden ses, at teenagemødrenes forældre ofte har lav socio-økonomisk status, samt at teenagemødrene ofte ikke har klaret sig godt i skolen.

I Sverige er der foretaget lignende kvantitative undersøgelser af hele 12 fødselsårgange baseret på oplysninger fra det nationale folkeregister (Vinnerljung et. al., 2007). Både drenge og piger født i årgangene 1972-1983 er blevet fulgt (i alt 1.178.207 personer), og igen ses det, at ca. 3% af pigerne pr. årgang blev teenagemødre. Men for unge piger, som i forvejen var kendt som klienter i det sociale system, var tallene betydeligt højere, da 16-19% af disse piger blev teenagemødre. Altså ses der en betydeligt forhøjet frekvens af teenagemødre blandt risikogrupper.

Vinnerljung et. al. har udarbejdet et review over mange internationale undersøgelser, som peger i samme retning. Blandt andre Jaffee et als. 20-årige longitudinale studie af 1037 børn født i 1972-73 i Zew Zealand (2001). Denne undersøgelse viser, at børn af teenagemødre udgør en risikogrube, og at det tidlige moderskab ofte påvirker børnene i en uheldig retning. Undersøgelsen viser, at teenagere, som er

født af teenagemødre, er i risiko for at forlade skolen tidligt, blive arbejdsløse, selv at blive forældre tidligt samt at udvise antisocial og voldelig opførsel. Det beskrives, at børn af teenagemødre ofte er dårligt socio-økonomisk og psykosocialt stillet, og at det generelt går disse børn dårligere end andre børn på sigt. En af Jaffee et als. påstande er, at: "the timing of birth in a mother's life course may be merely an indication of the risk, she will convey to her offspring" (ibid, p. 378).

Som beskrevet ovenfor findes der flere kvantitative undersøgelser om teenagemødre i vores del af verden. Der findes også en del danske interviewbøger og rapporter om unge mødre (Byriell, 2001; Bundgaard, 1997; Grøftehaug, 2004; Duus, 2007), men det har været svært at finde egentlige videnskabelige kvalitative undersøgelser om teenagemødre og deres perspektiver i vores del af verden. En svensk undersøgelse er fundet og skal omtales, og desuden vil nogle især engelske og amerikanske undersøgelser blive omtalt, selvom engelske og amerikanske forhold ikke er ligeså sammenlignelige med danske.

I Sverige har Wahn og Nissen interviewet 20 gravide og nybagte teenagemødre om deres oplevelse af at blive og være teenagemor (2005). Flere af disse teenagemødre beskriver det intergenerationelle mønster; at de har valgt at blive mor tidligt, fordi det er naturligt i deres familie. Desuden har flere oplevet at mangle (andre) muligheder i deres liv, og flere har også et ambivalent forhold til prævention. De interviewede teenagemødre beskriver, at de oplever moderskabet som en positiv overgang til voksenlivet, men også som fy-

sisk og psykisk krævende. Teenagemødrene beskriver også, at de har brug for støtte fra familie, venner og samfundet for at få et succesfuldt forældreskab.

I England har Seamark & Lings foretaget en kvalitativ interviewundersøgelse af 9 teenagemødre (2004). Undersøgelsen viser, at disse mødre har oplevet, at det tidlige moderskab har påvirket deres liv på positiv vis. At få barn tidligt har betydet en pause i studier og arbejdsliv, men mødrene har ikke følt, at deres liv var ovre. Nogle mødre mente endda, at det at få et barn havde motiveret dem til at tage mere ansvar for deres liv og at komme i gang med uddannelse og karrierer, både for deres egen og barnets skyld. Undersøgelsen konkluderer, at det at skulle tage sig af et barn har en stor værdi og betydning for mødrene og giver dem anledning til at tage ansvar og planlægge deres liv og fremtid. Forfatterne påpeger det skisma, at politikere og professionelle ser teenagemødre som et problem for samfundet, mens teenagemødrene selv opfatter deres og deres børn situation langt mere positivt. På baggrund af denne og flere andre undersøgelser kommer forfatterne med påstanden, at problemer med omsorgssvigtede og depriverede børn relaterer sig mere til mødrenes baggrund end til mødrenes alder. Denne undersøgelses fund er interessante og særdeles positive, men da deltagelsesprocenten er forholdsvis lav (kun 9 ud af 17 mulige), og da mødrene er interviewet et par år efter barnets fødsel, har dette formodentligt været medvirkende til at give fundene en særlig positiv bias.

Yardley har undersøgt teenagemødrenes oplevelse af stigmatisering i USA

(2008). 20 amerikanske teenagemødre er interviewet og konklusionen er, at der er et modsætningsforhold i mellem, hvordan teenagemødre ser deres egen situation, og hvordan samfundet ser på dem og deres situation, tilsvarende Seamarks & Lings undersøgelse. I mange af teenagemødres familier ses det intergenerationelle mønster, hvor familierne anser det som naturligt, værdifuldt og meningsfuldt at blive mor tidligt, mens samfundet og politikkerne anser det som problematisk. Og derfor ser teenagemødrene sig som stigmatiserede og uretfærdigt behandlet, da de ikke selv mener, at deres unge alder behøver at være problematisk og bringe dem og deres børn i en risikogruppe.

Dornig et. al. har foretaget en kvalitativ undersøgelse af 113 unge, etniske minoritetsforældre i USA (2009). Undersøgelsen er foretaget efter 2 forskellige dataindsamlingsmetoder, dels på baggrund af analyser af breve skrevet af unge forældre til deres børn (90 forældre), og dels gennem fokusgruppeinterviews (23 forældre). Undersøgelsens fund viser, at de unge forældre har mange nuancerede refleksioner omkring deres barn og forælderrollen. Temaerne omhandler: at blive voksen, at begynde at tænke som en forælder (hvilket indebærer at tage forældreansvar og at drage omsorg for barnet), tilknytning, at få et bedre liv (uddannelse, arbejde og økonomi), at beskytte barnet i opvækstmiljøet, forventninger og pres. Undersøgelsen er interessant, fordi den både er ret omfattende og dybtgående, men da der er anvendt flere forskellige dataindsamlingsmetoder, er det vanskeligere at vurdere metoderne. Desuden er det svært at vide, i hvilket om-



fang fundene kan relateres til unge forældre i Danmark, da livsbetingelserne og samfundets støttemuligheder tilsyneladende er meget forskellige i USA og her.

Clemmens har gennemført internationale databaserne for kvalitative undersøgelser vedr. teenagemødres oplevelser af at blive mødre, og hun har benyttet en meta-etnografisk sammenlignende metode for at samle og analysere fundene (2003). Analysen bygger på fund fra 18 kvalitative undersøgelser (vedr. 257 teenagemødre) foretaget i årene 1990-2001 i USA, Canada, Kina, England og Australien. Hun fokuserer på mødrenes egen oplevelser og udtalelser, som generelt er mere positive og flertydelige, end de kvantitative undersøgelser fund, der ofte fokuserer på problemer og negative konsekvenser af teenagemødrskab, som omtalt tidligere. Clemmens finder 5 overordnede karakteristiske temaer vedr. teenagemødrskab: Moderskabet medfører besværligheder, det er som at leve i to verdener (ungdomsliv og moderskab), moderskabet er en positiv forvandling, babyens stabiliserende påvirkning, samt at et støttende netværk er vendepunkt for fremtiden.

Sidst skal nævnes Duncans artikel, som undersøger det skisma, som Seamark & Lings, Yardley, Clemmens med flere peger på, nemlig at politikere og samfundet generelt ser teenagegraviditeter som et problem, mens teenageforældre selv ser langt mere positivt på sig selv og egen situation (Duncan, 2007). Hvor politikere og samfundet arbejder ihærdigt på at nedbringe teenagegraviditeter, fordi disse anses som problematiske for mødrene, børnene og

samfundet generelt, ser mange teenagemødre, at moderskabet er en positiv forandring og en udviklingsmulighed i deres liv. Skismaet formuleres som: Er teenagemødrskab en katastrofe eller en mulighed?

Duncan argumenterer for det problematiske i, at politikere ser teenageforældreskab som et alvorligt socialt problem, da han ikke mener, at der er forskningsvidens for denne holdning. Duncan refererer kvalitative undersøgelser fra både USA og England, hvor teenagemødre beskriver, at det tidlige moderskab har fået dem til at føle sig stærkere, mere kompetente, mere knyttet til deres familie og samfundet og mere ansvarlige. Moderskabet har givet dem styrke og selvtillid, og nogle mødre får endda mod til at skifte retning i livet og komme i gang med uddannelse og arbejde. Moderskabet bliver et vigtigt vendepunkt for nogle unge kvinder. Duncan argumenterer for, at der er en klasse- og værdi-forskel vedr. tidligt moderskab, således at det i arbejderklassen anses for mere positivt at blive mor tidligt, mens det i middelklassen og blandt de fleste politikere anses for at være bedre at vente med at få børn til man er ældre, uddannet og etableret på arbejdsmarkedet.

Duncan konkluderer, at der bør være en refokusering, således at man i stedet ser på kvaliteten af forældreskabet. At man støtter de unge teenageforældre og fokuserer på de positive oplevelser ved forældreskabet. At fokusere på uddannelse og arbejde bør kun være en komponent, men at støtte selve forældreskabet i barselsorloven, hvor man er fuldtidsforældre, er væsentligt for forældrene, barnet og samfund på længere



sigt, hvilket jo netop er ideen i vores tilbud, UFV. Teenageforældreskab bør ses som en mulighed frem for som en katastrofe.

Samlet ses, at der er et skisma og nogen diskrepans imellem, hvad kvantitative og kvalitative undersøgelser viser om teenagemødre. De kvantitative undersøgelser fund er bekymrende, problemfokuserende og påpeger begrænsninger i forældrekompetencerne, mens de kvalitative undersøgelser påpeger nogle vanskeligheder men i høj grad fremhæver positive aspekter og udviklingsmuligheder i forbindelse med tidligt moderskab. De kvantitative undersøgelser viser, at teenagemødre har dårlige odds, og at der er en betydelig forhøjet frekvens af teenagemødre blandt risikogrupper, mens de kvalitative undersøgelser viser, at teenagemødrene modnes, udvikler sig personligt og udvikler forældrekompetencer, når de bliver mødre. Både kvantitative og kvalitative undersøgelser viser dog, at teenagemødre har brug for ekstra støtte fra netværk og samfund.

### **Undersøgellesdesign og metode**

Ideen med denne undersøgelse og artikel er at foretage et lille stykke praksisforskning vedr. vores arbejde i tilbudet "Ung Familie på Vej" (UFV). At sammenholde forskningsbaseret empiri med en ung mors oplevelser og erfaringer. Metoden er et singlecasestudie med kvalitative interviews og afkrydsninger af ratingscales (Nissen, 2007; Ramian, 2006). Der er foretaget 2 kvalitative interviews på baggrund af 2 semistrukturerede interviewguides; et interview tidligt i UFV-forløbet (i graviditeten), og et ca. 5 mdr. senere, hvor

barnet er godt 4 mdr. gammel. (Kvale, 1996; Kruuse, 2006). Interviewene er optaget på dvd og efterfølgende transkriberede og analyserede fænomenologisk og tematisk. Dvdér og de transkriberede interviews foreligger som dokumentation. Fundene vil blive fremlagt og diskuteret ift. andre undersøgelses fund.

I forlængelse af interviewene er der også foretaget en skriftlig evaluering og effektundersøgelse af den unge mors livssituation og forløb i UFV ved hjælp af afkrydsning på 2 ratingscales, ORS og SRS (Murphy & Duncan, 2008). Disse evalueringsskemaer er effektorienterede visuelle analoge ratingscales, hvor man måler forløbets effekt samt alliancen mellem klient og terapeut, ved at klienten afkrydser på de 2 ratingscales, ORS og SRS, i afslutningen af sessionen.

ORS, Outcome Rating Scale, er et papir med 4 vandrette linier på hver 10 cm, som klienten afkrydser på. De lave bedømmelser ligger til venstre, og de høje til højre. De 4 linier på hver 10 cm giver en samlet score på 40 (scoren er blot summen af klientens afkrydsninger målt i cm med en decimal, målt med en linial). De 4 linier omhandler 4 aspekter af, hvordan klienten har det på følgende områder i sit liv: (1) individuelt/personligt, (2) nære relationer (familie, venner osv.), (3) socialt (arbejde, skole, bekendte) og (4) generelt (generel følelse af velbefindende). Den samlede score giver et tal vedr. samlet velbefindende, hvor max. scoren er 40.

SRS, Session Rating Scale, er opbygget tilsvarende ORS, men omhandler sessionerne og alliancen mellem klient og terapeut. SRS består også af 4 linier/

aspekter af hver 10 cm: (1) styrken af relationen (fra jeg følte mig ikke hørt, til jeg følte mig hørt, forstået og respekteret), (2) mål og emner i samtaler (fra vi arbejdede ikke med det jeg gerne ville tale om, til vi arbejdede med det jeg gerne ville arbejde med), (3) tilgang eller metode (fra terapeutens måde at arbejde på passer ikke til mig, til terapeutens måde at arbejde på passer til mig) (4) samtalen generelt (fra der manglede noget i dagens samtale, til alt i alt var dagens samtale passende for mig). Erfaring og forskning viser, at en SRS-score under 34 vidner om en dårlig alliance, mellem 35-38 vidner om en tilfredsstillende alliance og mellem 39-40 om en god alliance. SRS-scores under 34 skal tages op med klienten (ibid, kap. 4). Ud over at være korte og lette at gennemføre, har disse visuelle analoge skalaer stor umiddelbar validitet for klienterne, og det er godtgjort, at ORS og SRS er reliable, valide og gennemførlige (ibid).

Udvælgelsen af netop denne teenager/mor/informant er efter tilfældighedsprincippet (Kruuse, 2006). Da undersøgelsen skulle påbegyndes i vinteren 2009, er hun valgt efter princippet: den første gravide teenager, som henvender sig og visiteres ind i UFV. Heldigvis var hun, "Stina", positivt indstillet overfor at medvirke, og hun fremstod desuden som en rigtig god informant, da hun er velformuleret og reflekterende. Hun falder indenfor UFV's målgruppe, da hendes livssituation er vanskelig og hendes baggrundshistorie er belastet, men hun fremstår også som relativt velfungerende og intellektuelt mere ressourcerig end gennemsnittet af teenagemødre i tilbuddet. Som interviewer

afholdt jeg en forsamtale med "Stina", hvor hun blev informeret om undersøgelsen og formålet, og hvor hun så det neutrale lokale i familiehuset, hvor interviewene skulle foregå. Normalt kommer UFV's brugere ikke i familiehuset men i sundhedsplejens lokaler. Bortset fra interviewene har informanten ikke kontakt med undertegnede, da hun går i forløb hos 2 kollegaer i UFV.

### Stinas historie

Informanten, Stina, er 18 år og gravid i 6. måned, da hun første gang møder op i UFV. Hun er henvist af egen læge. Stina er netop kommet hjem fra Afrika, hvor hun har boet i 1 år med sin afrikanske kæreste, som hun mødte på en rundrejse. Han er far til barnet, men han er ikke rejst med tilbage til Danmark pga. kulturelle, religiøse og økonomiske barrierer. De har fortsat kontakt via internettet, men de er ikke kærestepar pt. Graviditeten var ikke planlagt, men de var enige om at få barnet.

Stina har et begrænset netværk i Danmark. Hendes mor er død, og Stina ser kun sin far sporadisk. Han er alkoholiker, og som Stina udtrykker det: "ikke helt til at regne med". Stina er tæt knyttet til sin moster, som overtog forældremyndigheden og mange forældrefunktioner efter morens død, og til sin kusine og 2 søskende. Flere af Stinas gamle venner er faldet fra efter udenlandsrejse og i forbindelse med, at Stina skal være mor. Stina er opsat på at etablere et nyt netværk, gerne med andre unge mødre, og hun vil gerne i Ung Mødregruppe. Hun vil også gerne i tilbuddet UFV, da hun ønsker tæt støtte fra sundhedsplejerske oa. professionelle, da hun føler sig usikker i sin situa-

tion som gravid, enlig og ung. Stina er boligløs, men med hjælp fra UFV og kommunens sagsbehandler lykkedes det at skaffe hende egen lejlighed kort før fødslen. Stina har gennemført 1. år på gymnasiet men har holdt orlov pga. udenlandsrejsen og er nu på barselsorlov. Stina føder en søn i april 2009.

(Stinas historie er naturligvis anonymiseret).

### **Om Ung Familie på Vej (UFV)**

UFV begyndte som et projekt i 1997-1999 med tilskud fra Socialministeriets FAK-midler og blev efterfølgende et permanent tilbud. Formålet er at yde en tidlig indsats og at forebygge udviklings- og kontaktforstyrrelser hos børn af unge forældre, som kunne formodes at have vanskeligheder med at yde tilstrækkelig omsorg for deres børn (Nielsen, L.K. & Gierløff, A., 2000). At undgå omsorgssvigt og evt. anbringelse udenfor hjemmet ved at give mødrene indsigt i og forståelse for deres børns signaler og behov, og at støtte mødrene i personlig udvikling, som giver selvværd og evne til at planlægge deres liv med børnene (ibid, s. 4). Tilbuddet gælder alle unge, gravide forældre under 22 bosat i Brøndby kommune, som skønnes at have behov. Alle i målgruppen kan få op til 3 orienterende, afklarende og fødselsforberedende samtaler i graviditeten, hvorefter det afgøres, om forældrene skal indskrives i tilbuddet. Medarbejderne i UFV består af et tværfagligt team af sundhedsplejersker og børnepsykologer, som er ansat i tilbuddet deltids og samtidig tilknyttet henholdsvis kommunens sundhedspleje og Familiehuse. Familierne indskrives i graviditeten, hvor der afholdes samtaler frem til fødslen. Her-

efter er der ugentlig kontakt i perioden lige efter fødslen, hvorefter kontakten ofte nedsættes til hver 14. dag. Familierne er som regel i tilbuddet indtil barnet er ca. 1 år og starter daginstitution, men kontakten kan holdes frem til at barnet fylder 3 år. Indsatsen består af hjemmebesøg, hvor sundhedsplejersken giver sundhedspleje- og vejledning, og hvor psykologen supplerer med psykologfaglig viden. Der fokuseres på at støtte kontakten og relationen mellem forælder og barn, og der er mulighed for, at forældre også kan få individuelle samtaler/terapi hos psykologen, hvis det skønnes relevant. Den teoretiske referenceramme er primært nyere udviklingspsykologi og tilknytningsteori (Brodén, 1991, 2004; Killen, 1993; Stern, 1991, 1997, 2004; Fonagy et. al, 2007). Ved siden af tilbuddet UFV er der også en Ung mødregruppe. Man kan vælge både at være i UFV og i Ung Mødregruppe.

### **Stinas oplevelser – fund og analyse**

Gennemgangen af fundene er struktureret efter 4 punkter: 1. Stinas baggrund og livsomstændigheder i graviditeten, 2. Stinas oplevelse af at blive (teenage-) mor, 3. Stinas erfaringer med tilbuddet UFV og 4. Stinas scores på ORS og SRS.

#### **1. Stinas baggrund og livsomstændigheder i graviditeten**

Som det ses af Stinas historie kort beskrevet ovenfor, har hun en belastet baggrund med risikofaktorer som familieopløsning, tab i forbindelse med dødsfald, vold og misbrug i familien. Og hun er enlig og boligløs i graviditeten. Men Stina er også ressourcefuld, idet

hun er intellektuelt velfungerende og reflekterende, har klaret sig godt i skolen og er i gang med uddannelse, er handlekraftig, ønsker råd og vejledning, har nære relationer, håb og fremtidsplaner.

I Stinas familie ses også det intergenerationale mønster med at blive mor i en ung alder, selvom det ikke lyder til, at familien anser det som en generel positiv værdinorm:

*“Min mor var 17, da hun fik min storesøster, og min søster var 19... Vi har altid fået banket ind i hovedet, at det var dårligt at få barn tidligt, men jeg tror det er noget, der ligger i generne”.*

I graviditeten gør Stina sig mange forældreforberedende tanker. At være en god mor indebærer for Stina at tage forældreansvar, skabe trygge rammer, give kærlighed og omsorg og at prioritere sit barns behov højt, og at man knytter sig tæt og livslangt til barnet. Disse temaer er i tråd med fundene i de tidligere refererede internationale undersøgelser:

*“Jeg har tænkt mange ting... Det kan være overvældende at blive mor, når man selv stadig er teenager. Det der MOR er meget stort for mig, et meget stærkt ord, og jeg er sikker på, at det bliver hårdt, men jeg glæder mig også til... at have et ansvar. Mit liv har været hurtigt, rodet og spontant... og det skal mit barn ikke have. Så trygge stabile rammer, det går jeg meget op i, at han får”.*

*“En god mor én, der kan gi omsorg og kærlighed og som samtidig kan være streng og sige fra og give et trygt hjem. Og én, der ikke forlader en. Og én der har tid og overskud til sit barn, det hav-*

*de min mor ikke. Hun arbejdede dag og nat, havde tre børn og var alene. En god mor har tid og overskud og vælge ikke en mand frem for sit barn. Min søn skal ikke have et liv, som jeg har haft...”*

*“Jeg glæder mig rigtig, rigtig meget. Det med at få et menneske i mit liv, som ikke forlader mig, det har jeg rigtig meget brug for, og det gør, at jeg vil blive en god mor. (Føler du dig parat til at indgå i en nær relation?) Ja, nærmest en pagt. Det skal være os to for evigt...”*

Stina fortæller flere gange, at hun selv har manglet positive forældreforbilleder, og at hun selv ønsker at være en anden slags forælder:

*“Jeg er selv vokset op i et hjem, hvor alting var meget rodet og meget voldsomt, og det ved jeg, at mit barn ikke skal prøve”... “Jeg har en far, men han er ikke noget i mit liv. Han er alkoholist og har aldrig rigtigt kunne tage ansvar som far. Jeg har ikke lyst til at se ham, han er for ustabil. Nu skal jeg have barn og har ikke lyst til at have sådan et menneske i mit liv”.*

## **2. Stinas oplevelse af at blive mor**

5 måneder senere fortæller Stina, at det går rigtig godt med barnet. Om det at være mor fortæller hun, at det er hårdt, men også vidunderligt, sjovt og motiverende, igen temaer som ligner andres fund.

*“Det er HÅRDT, det er det. Jeg havde ikke regnet med, at det ville blive så hårdt. Ikke så hårdt fysisk, men psykisk. Fordi man har det her store ansvar for den lille baby, og man er PÅ hele tiden. Nu er du mor, og der er nogle ting, du skal vise overfor dig selv og barnet og andre, at du kan”*

... "og så er det jo selvfølgelig også vidunderligt. At vågne op til sin lille baby, som ligger og smiler til én og synes, at man er det mest fantastiske menneske i hele verden, det er jo skønt... Der er kommet en helt anden ro over mig og min person, efter at han er kommet... og så er det også sjovt at være mor. At se udviklingen og sådan. Bare på de fire måneder har han jo udviklet sig helt vildt, der sker jo hele tiden noget nyt".

"Vi står sammen, mig og ham. Han motiverer mig og giver mig styrke til at klare nogle forhindringer, som nogle gange kan virke uoverskuelige. Når jeg ser på ham, tænker jeg: Nej, jeg skal sgu klare det. Det skal nok gå. Han er der for mig, og jeg er der for ham, så det er helt sikkert en pagt".

Stina fortæller også, at det er svært og hårdt at være alenemor:

... "Men det er svært at have et barn med én, man ikke ser, for jeg savner at have én at dele ham med, og hvem kan forstå det bedre end faren selv."

... "Det er også fysisk hårdt ind i mellem. Man er træt i kroppen af at sidde med barnet hele tiden. Bare sådan når man skal i bad eller ha mad... det kunne være rart, at der var én der sagde: Nu tager jeg ham lige et par timer, og så kan du gøre det, du gerne vil".

Om at blive mor tidligt, som teenager, fortæller Stina, at hun især ser fordele:

"Jeg tror, man har mere overskud som ung mor... overskud til f.eks. at gå ud og lege med sit barn og lave en masse ting med sit barn... Man har heller ikke skabt sig den der store familie og mand og arbejde og 10.000 ting. Jeg har kun denne her baby, og så mig selv. Så over-

skud tror jeg man har mere af som ung. Man kan være en ligeså god mor som 18-årig, som når man er 30".

"Og så har jeg også den holdning, at bare fordi man får et barn, behøver ens liv jo ikke at gå helt i stå. Man kan jo godt tage ud og opleve nogle ting med sit barn, som er sjove og ungdommelige, ikke vilde, men gode oplevelser sammen med sit barn, det er der ikke noget galt i".

Adspurgt om der er noget der taler imod at få barn tidligt, svarer Stina: "Ja, for når man har fået et barn, forsvinder hele ens ungdomsliv jo. Fuldkommen. Det kan man ikke længere... feste og være sammen med en masse veninder og venner hele tiden og gøre lige hvad man har lyst til. Det kan man ikke, og det kan godt være svært engang i mellem, når man ser på sine veninder og hører om deres liv... Men samtidig ville jeg jo ikke gide. Jeg begyndte allerede at gå i byen, da jeg var 13 år, så jeg har ligesom haft alle de år, hvor jeg har festet og festet og gjort alle de der dumme ting, man skal gøre i sine teenageår. Jeg har nået det. Måske er det sådan, vi gør i vores familie. Vi starter tidlig og vil så også gerne være mødre i en tidlig alder...".

"Jeg synes godt, det kan kombineres (at være ung og mor), men man skal være indstillet på det. Er du ikke klar til at lægge dit liv fuldkommen om, lave om på alle rutiner, slut med at sove længe og gøre lige hvad man har lyst til, så er man heller ikke klar til at få et barn. For det er, hvad det handler om. Rutiner, faste rytmer og det samme hver dag. Det har jeg fundet ud af efter fødslen".

Stina er stolt over sig selv og sit liv nu:

*“Nogle gange stopper jeg lige op og kigger på mit liv og min situation og tænker, at det er sgu ret godt gået. Jeg bliver stolt af mig selv. Jeg har en masse ideer og drømme, og de skal nok blive til noget. Og lige nu slapper jeg af og nyder det med min baby...”*

Stina har håb og mange planer og ideer for fremtiden:

*“Jeg har allerede skrevet min søn op til privatskole. Jeg har selv oplevet, at folkeskolen ikke altid er rar. Der er for mange elever i klasserne, mobning, dårlige lokaler og gamle materialer. Og så tænker jeg også på hans hudfarve. Jeg kan huske, at indvandre ikke havde det godt i skolen. Og på denne privatskole har børnene alle farver, og der er ingen fordomme. Og der bliver slået hårdt ned på mobning”. “Jeg skal selv færdiggøre gymnasiet, og så kommer det an på mit snit. Jeg prøver at sige til mig selv, at alt er muligt. Måske skal jeg på universitet, læse samfundsvidenskab ... Jeg har mange ideer...”*

### **3. Stinas erfaringer med tilbuddet Ung Familie på Vej**

Stina mødte UFV, da hun var i 6. måned, netop vendt tilbage til Danmark og boligløs. Meget har ændret sig siden.

*“Da jeg mødte UFV 1. gang havde jeg det personligt meget skidt... I mine nære relationer, i skolen, uden bolig og sådan. Jeg følte mig meget alene, og der var meget kaos i mit liv. Jeg har snakket meget med Anne (psykologen), og det har gjort, at jeg har fået det meget bedre. Vi har aftalt, at frem til fødslen taler vi om mig som person, og det har gjort, at jeg har fået det meget bedre. Jeg har*

*også vendt mig til at være i Danmark igen, accepteret min situation og fået det bedre med min familie”.*

Stina siger, at hun som ung, enlig og uden egen mor havde ekstra behov for støtte:

*“I starten vidste jeg ingenting og tænkte at, hvad skulle jeg der... (i UFV), men allerede efter 1. gang synes jeg, at det var rart. Det er rart, når man er alene og førstegangsfødende, at der er nogle som hjælper og tager hånd om én. At nogen, som ikke er min familie, kan lære mig ting og hjælpe mig på vej – til det med at være mor og samtidig give mig psykologhjælp. Det er ikke nok bare at gå til jordmoder, for man har jo 1000 spørgsmål, når man skal være mor for 1. gang. Og det du sagde med omsorgen er også rart. (Tror du det er særligt i din situation, fordi du ikke har din egen mor mere?) Ja, det er klart. Det er svært, når man skal være mor, og ikke selv har en mor”.*

Den stigmatisering, som andre undersøgelser omtaler, har Stina også oplevet, og hun havde brug for opbakning og håb:

*...“Og så er det også rart, at nogen ser positivt på ens graviditet, for samfundet har meget med at dømme mig på forhånd. (Har du oplevet det?) Ja, som uansvarlig og for ung. Folk kommer med kommentarer, når man går på gaden, og man bliver ked af den negative indstilling. I en butik sagde de: Er du ikke for ung til det der?”*

Stina fortæller om tvivl, usikkerhed og fordomme, som sniger sig ind under huden:



*“Engang i mellem kan jeg få en følelse af: Er jeg nu en god mor, hvor jeg føler, at jeg ikke slår til. En stræben efter at være perfekt. Måske dømmes jeg mig selv lidt, fordi jeg er ung og skal ud og bevise, at unge mødre ikke bare er sådan nogle, som ryger deres barn op i hovedet, som man ser i tv. Nogle gange føler jeg, at folk har fordomme imod mig, men nogle gange er det måske også mig selv, som dømmes mig. Og det har vi talt om. Og de (psykologen og sundhedsplejersken) synes, jeg klarer det rigtig godt, og jeg kan mærke på dem, at det er vigtigt, at jeg forstår det. Og det hjælper mig. Det betyder noget. Jeg synes faktisk, de giver mig mere, end de burde, ikke dårlig ment. Jeg kan rigtig godt lide, at de engagerer sig så meget. At det her ikke bare er et job. Det er en fed fornemmelse...”*

Stina har oplevet tværfagligheden i teamet som en styrke:

*“Det er rigtig rart, at der både er psykolog og sundhedsplejerske. De opvejer eller supplerer ligesom hinanden. Når du skal have et barn er opdragelsen f.eks. mest psykisk, men der er også alle de fysiske ting og sådan noget”. (Har du følt det ubehageligt eller for meget, at de var 2?) “Det kunne godt føles som ekstra opsyn på mig, fordi jeg er ung, men jeg har bagefter tænkt, at jeg jo har haft brug for det. De giver mig bekræftelse, og de vil gerne hjælpe mig, og jeg har haft brug for det. Man må acceptere, når man har brug for hjælp. Det er ok”.*

Stina evaluerer forløbet i UFV meget positivt:

*“Det har været godt, synes jeg, og det har hjulpet mig rigtig meget. For de er*

*utrolig gode til at støtte mig og give mig råd og vejledning. (Hvad har de hjulpet dig med?) Alt. Alle de spørgsmål jeg har haft... De lærer mig, hvordan man stimulerer sit barn, og alle de ting, man går og grubler over. Gør jeg det nu rigtigt? Er jeg en god mor? Hvordan gør man det her? Sanne (sundhedsplejersken) har lært mig rigtig mange ting, giver mig en masse gode råd og ideer, og Anne (psykologen) har hjulpet mig på det psykiske plan, under graviditeten, hvor jeg havde det meget dårligt og syntes det var svært at være til i det hele taget. Nu er jeg kommet ovenpå igen. Jeg har skabt nye rammer her, og nu bliver vi her”.*

Stina har også en smule konstruktiv kritik, som omhandler, at vi professionelle skal huske at formulere os anerkendende og respektfuldt:

*“Jeg synes, det fungerer rigtig godt, men hvis jeg skal komme med noget... Der var én gang, hvor jeg følte en kritik af mig og mit barn. En episode ved puslebordet. Noget der ikke var helt godt. Der følte jeg det som om, at jeg fik et kryds i den sorte bog, det blev vist også skrevet i den grønne barnets bog... Hvor jeg følte: Slap lige af... Hvor sundhedsplejersker generelt måske skal gi lidt mere plads til, at den unge mor også kan have sine egne ideer. Men ellers har det været rigtig godt”.*

Stina har også en kommentar specifikt til psykologens fremtoning og metode:

*“Jeg har gået til rigtig mange psykologer, og jeg ved, hvordan jeg vil have det. Og Anne er rigtig god til mig og forstår mig. Det er godt, at hun selv stiller spørgsmål, det er rart, for tit har psyko-*



loger det med bare at sidde og lytte, og det kan godt være hårdt. Det er rart med én der spørger og hjælper samtalen på vej”.

#### 4. Stinas scores på ORS og SRS

Da Stina møder UFV er hun meget trist og utilfreds med sit liv. Hendes afkrydsninger viser, at hun ved opstart af forløbet har en samlet ORS-score på 15,5. Kort før fødslen, ved. 1. interview, afkrydser hun igen og denne gang med en samlet OSR-score på 29,4. Ved 2. interview, da barnet er godt 4 mdr. gammel, er hendes samlede OSR-score på 35,7. Den kliniske cut-off-score på ORS ratingscale er 25, hvilket angiver skillelinien mellem de klienter, der har brug for hjælp og dem, der ikke har samme behov (Murphy & Duncan, 2008). Computerprogrammet ASIST udregner på grundlag af Stinas scorer på ORS en effektstørrelse på 1,71, hvilket er langt over middel, som udtryk for, at hun har fået det bedre under behandlingsforløbet. Således svarer Stinas afkrydsninger fint overens med hendes beskrivelser af sit liv, som er blevet betydeligt bedre, således at hun nu fremtræder generelt glad og tilfreds med sit nye liv som mor.

I 1. interview henviser Stina selv spontant til afkrydsningerne, da hun i slutningen bliver spurgt til, hvad hun gerne vil have ud af at være med i UFV. Hun siger: *“Jeg vil jo gerne have alle mine krydser over i den positive ende”*, hvilket ses som udtryk for, at disse visuelle ratingscales har været meningsfulde for hende.

Stina afkrydser også SRS-skemaerne, og her ses, at hendes SRS-score vedr. UFV ved 1. interview er 31,8,

mens den 5 mdr. senere er 39,4. Adspurgt forklarer Stina, at den lidt lave score ved 1. interview hang sammen med, at den sundhedsplejerske, hun plejede at have i UFV, var syg, hvorfor hun denne gang skulle tale med en anden sundhedsplejerske vedr. specifikke sundhedsfaglige spørgsmål, som psykologen ikke kunne svare på. *“Jeg havde nogle spørgsmål om fødslen, som Anne ikke kunne svare på, og så hentede hun en anden sundhedsplejerske, men det var bare ikke helt det sammen, men til gengæld ringede Hanne nogle dage efter, og det var rigtig rart”*.

#### Sammenfatning af undersøgelsens fund og besvarelse af forskningsspørgsmålet

På baggrund af interviewene med Stina og hendes afkrydsninger i ORS og SRS kan det konkluderes, at det for Stinas vedkommende har været en rigtig positiv oplevelse og forandring at blive mor. Hun beskriver det som rigtig hårdt, men også som vidunderligt, sjovt og motiverende at blive mor. Om det at blive mor tidligt, som teenager, beskriver Stina primært fordele, idet hun synes, man har mere overskud og energi og færre andre forpligtelser som ung mor end som ældre. Hun har dog også erfaret, at det at blive mor betyder en kæmpe omvæltning og omstrukturering af sit liv, og at man langt hen af vejen må være indstillet på at opgive sit teenageliv, når man får barn. Hun mener godt at man kan kombinere det at være ung og mor, men man skal være meget indstillet på at prioriterer barnet højt og at leve med rutiner og faste rytmer. Stina er stolt over sig selv og glad for sit liv nu, og hun har masser af håb, planer og

drømme for sin søns og sit eget liv fremover.

Stinas erfaringer med forløbet i UFV er ligeledes særdeles positive. Hun beskriver, at hun har haft brug for tilbudet og støtten, fordi hun har følt sig meget alene, usikker og belastet i graviditeten. Hun føler, at hun både har fået hjælp til sig selv personligt og til at blive mor. Hun synes, det har været rart og støttende at nogen så positivt på hendes graviditet, da hun som ung mor har oplevet fordømmelse fra samfundet. Hun har til tider følt stor tvivl og usikkerhed i forbindelse med mor-rollen, og hun har fundet det hjælpsomt at kunne vende sin tvivl og spørgsmål med psykolog og sundhedsplejerske i UFV. Tværfagligheden i teamet beskrives som en styrke. Stina har også lidt konstruktiv kritik, som omhandler, at vi professionelle skal huske altid at formulere os anerkendende og respektfuldt, da man som ung mor er ekstra sårbar overfor kritik.

## Diskussion

Med udgangspunkt i viden fra de mange internationale kvantitative undersøgelser, som viser, at unge kvinder der vælger tidligt moderskab oftere har en belastet baggrund og svære livsomstændigheder, er det vigtigt at have fokus på unge gravide kommende mødre (Christoffersen, 2003 og 2008; Vinnerljung et al., 2007; Jaffee et al., 2001). Disse kvantitative undersøgelser fund er bekymrende og peger på behov for, at man støtter teenagemødre og hjælper de unge familier på vej. Som Christoffersen skriver, har teenagemødre dårlige odds (Christoffersen, 2003). Derfor er det vigtigt at få kontakt med gravide

kommende teenagemødre allerede i graviditeten, for at kunne identificere de særligt udsatte gravide, sådan at de kan tilbydes støtte i graviditeten og i barselsperioden. Det er vigtigt at støtte teenagemødrenes trivsel, så de kan udvikle sig til glæde og gavn for dem selv og deres barn, som Stinas historie bevidner. Det er vigtigt at forsøge at forhindre, at en eventuel negativ social arv videreføres.

Det er dog ikke nødvendigvis den unge alder i sig selv, men den belastende baggrund, der er bekymrende, som Seamark and Lings fremhæver (2004). Men samtidig skal det bemærkes, at de unge mødre som gruppe generelt har en mere belastet baggrund end andre, som f.eks. Christoffersens undersøgelser viser. Altså skal vi ikke pr. automatik se spøgelse og katastrofer og sætte alle teenagemødre under lup, men vi skal være opmærksomme, opspore og fokusere på netop de teenagemødre, som har en belastet baggrund, en svær livssituation og et udviklingspotentiale. Det er vigtigt at finde netop de unge mødre, som Stina, som selv har haft en svær opvækst og ønsker at give noget anden og bedre videre til deres barn, end det de selv har fået. Disse teenagemødre har behov for støtte og opbakning, som Stina fortæller og som flere kvalitative undersøgelser også viser (Wahn & Nissen, 2005; Clemmens 2003). Teenagemødrene skal støttes i personlig udvikling og i at udvikle gode forældrekompetencer.

Vores erfaringer i UFV er, at det er vigtigt at få kontakt med den unge mor allerede i graviditeten, da hun her er særligt motiveret for at forberede sig på forældreskabet og at arbejde med sig

selv og egne indre mentale repræsentationer af forældre og børn (Ad. Brodén, 2004). Dette er der også gode eksempler på i Stinas historie.

Informanten Stina ses som et godt eksempel på en ung mor, som både har mange belastninger, som kunne være en hindring for udvikling af en god og tryk relation mellem hende og hendes barn, men som også er motiveret og ressourcefuld, i det hun er bevidst og reflekterende ift. sine egne belastninger, tunge erfaringer og svære situation. Hun ønsker selv at være en anden slags forælder, end hendes forældre var for hende, men hun er usikker og har brug for støtte til, hvordan hun kan blive en god mor, og denne støtte får hun bl.a. i UFV.

Duncan fremhæver ressourcer og styrker ved det tidlige moderskab og ser teenagemoderskabet som en mulighed frem for som en katastrofe, fordi det at få barn tidligt, kan blive et positivt vendepunkt for nogle unge kvinder, hvilket må siges også at være gældende for Stina (Duncan, 2007). Som Duncan konkluderer, bør man refokuserer og i stedet støtte de unge teenageforældre og deres børn. Fokusere på at opbygge og støtte en god forældre-barn relation tidligt og igennem barselsorloven, hvilket jo netop er, hvad vi gør i UFV. Pt. er der i Danmark især stor fokus på at få de unge mødre videre i uddannelse og arbejde (Duus, 2007; Mouridsen, 1999), hvilket også er vigtigt, men ikke hele løsningen. Vi skal også udnytte graviditets- og barselsperioden og støtte udviklingen af den vigtigste tidlige relation, forældre-barn-relationen. For når barnet får god kontakt i sine tidligste relationer forebygges mange personlige

problemer og relationsforstyrrelser senere i livet.

Det er således vigtigt at være opmærksom, og at balancere, for ikke at falde i hverken den ene eller den anden grøft. Teenagemoderskab er ikke nødvendigvis en katastrofe men heller ikke bare ren idyl! Stina og de andre unge mødre fra de refererede kvalitative undersøgelser beskriver selv, at det er hårdt, og at man har brug for støtte, men også at man modnes og får motivation og livsglæde via forældreskabet. Der bør derfor være en særlig opmærksomhed på, om den gravide teenager har behov for særlig støtte for at kunne udvikle sig til at blive en god og kompetent forælder. Og her kan samfundet og det private netværk med rette træde til og støtte teenageren i at blive en god mor. Og derfor er vores tilbud Ung Familie på Vej rigtig meningsfuldt og vigtigt, som en tidlig støttende forebyggende kommunal indsats.

Det skal også lige nævnes, at nogle teenagemødre, som andre mødre i øvrigt, som udgangspunkt har så få forældrekompetencer og så store personlige problemer, at det ikke er tilstrækkeligt at støtte dem via et ambulans tilbud som UFV. Nogle gravide teenagemødre afvises i UFV og visiteres videre til f.eks. parallelanbringelse på en døgnfamilieinstitution for at sikre, at spædbarnet ikke lider overlast, mens forældrekompetencerne afprøves, udvikles og vurderes.

De to ratingscales ORS og SRS skal også kort kommenteres og evalueres. De er afprøvet ifm. dette singlecasestudie, og de har været virksomme og lette at anvende og har også virket meningsfulde for Stina. Men det har det vist sig

at være en mangel ved ORS, er der ikke er et visuelt symbol, som angiver, hvilken side det er negativ og positiv på linierne, som det er på børneudgaven, CORS, (Duncan, Sparks, Miller, Bohanske & Claud, 2006; Murphy & Duncan, 2008)), hvor der er vist en sur og en glad smiley. Beskeden står i teksten i toppen af papiret, men det bør også være vist ved smileyér eller ved minus og plus symboler. Dette forvirrede Stina, som ikke fik læst teksten grundigt nok og derfor afkrydsede forkert/omvendt i første forsøg, hvilket vi dog ved udspørgningen blev opmærksomme på. Derfor benytter vi nu børneudgaven, CORS.

### Undersøgelsens begrænsninger

Alle kvalitative undersøgelser har af natur svært ved at leve op til traditionelle positivistiske metodekrav som reliabilitet, validitet og generaliserbarhed. Kvalitative undersøgelsesmetoder hører hjemme i den fænomenologiske og hermeneutiske videnskabstradition, hvor metodekravene nødvendigvis må retolkes (Kvale, 1979; Fog, 1995; Kruuse, 2006).

Reliabilitet omhandler, om informanternes beretning fremstår pålidelig og troværdig, og om kontakten mellem informant og interviewer har været god nok til, at informanten har haft lyst og tryghed til at fortælle sandfærdigt. Desuden afhænger reliabiliteten af, at undersøgeren ikke må forvrænge materialet, hvorfor dvd og transkriberede interviews principielt skal være tilgængelige (ibid.). Det vurderes, at interviewene fungerede godt, og at Stinas beretninger og udsagn er reliable.

Validitet omhandler gyldighed. Om man har undersøgt det, man tror man har undersøgt, og her har kvalitative undersøgelser gode muligheder, fordi man netop har mulighed for at spørge ind og gå i dybden. Og Stinas beretninger fremstår valide. Validitetsproblemet er nærmere, om fundene i Stinas beretning kan generaliseres til også at gælde andre teenagemødre (ibid.).

Fundene fra interviewene med Stina svarer på mange punkter godt overens med fundene fra de refererede internationale kvalitative undersøgelser (Wahn og Nissen, 2005; Seamark og Lings, 2004; Yardley, 2008; Dorning, 2009; Clemmens, 2003), hvilket taler for teoretisk validitet, at Stinas oplevelser kan være gyldige for flere unge mødre udover hende selv. Men man kan ikke generalisere mekanisk til alle unge mødre, blot angive mulige tendenser og almindelige temaer. Det ses, at flere af Stinas udsagn og temaer minder om temaer fra de andre kvalitative undersøgelser, som f.eks. at moderskabet medfører en positiv forandring i morens liv, og at barnet får en stabiliserende og motiverende indflydelse på morens liv. Der er også fund, som kan generaliseres rent teoretisk, som f.eks. Stinas arbejde med sig selv og egne indre mentale repræsentationer under graviditeten (ad. Brodén, 2004).

Desuden skal det omtales, at Stina har været en rigtig god informant og en relevant bruger i UFV, men at hun ikke er specielt repræsentativ for gruppen, da hun på nogle punkter er betydeligt mere velfungerende og reflekterende end flertallet. Hun er dog en relevant bruger, da hun har en belastet historie, har manglet sin egen mor som støtte, i

udpræget grad har været motiveret og har udnyttet tilbuddet og udviklet sig rigtig positivt som mor. Hun har i stor grad profiteret af støtten, fundet egne arbejds punkter, taget ansvar og er vokset og modnet med forældreansvaret. Stinas historie er en rigtig solstrålehistorie, som de unge mødre og vi også har brug for at få fortalt.

### Perspektivering og implikationer

Igennem arbejdet med denne undersøgelse og artikel er det blevet endnu mere klart, at arbejdet med målgruppen unge mødre, er relevant, meningsfyldt og vigtigt forebyggende arbejde. Desto mere bekymrende og ærgerligt er det, at tilbuddet "Ung Familie på Vej" pt. er i fare for at blive lukket, da kommunen skal spare mange penge på børneområdet.

Ad begrænsningsmæssige årsager er det helt fravalgt også at fokusere på fædrene, selvom vi også har fædre i Ung Familie på Vej. Det kunne være interessant og meningsfuldt at undersøge fædrenes perspektiv en anden god gang...

### Referencer

Brodén, M. (1991). *Mor og barn i ingenmandsland*. København: Hans Reitzels Forlag

Broden, M. (2004). *Graviditetens muligheder*. København: Akademisk forlag.

Bundgaard, L (1997). *Unge forældre – på vej!* UFC-Unge i samarbejde med Socialministeriet og Sundhedsministeriet. København: www.sm.dk.

Byriell, L (2001). *Et nyt liv – en brugsbog om unge mødre*. Mødrehjælpen og Komiteen for Sundhedsoplysning. København.

Christoffersen, M. N. (2003). *Teenage motherhood and induced abortion among teenagers*. Working paper. København: Socialforskningsinstituttet.

Christoffersen, M.N. & Hussain, M.A. (2008). *Teenage pregnancies: consequences of poverty, ethnic background and social conditions*. Working paper. København: Socialforsknings-Instituttet

Clemmens, D (2003). Adolescent motherhood: a meta-synthesis of qualitative studies. I *The american journal of maternal/child nursing* vol. 28 p. 93-99. USA: University of Connecticut.

Dornig, K et. al. (2009). "You gotta start thinking like a parent": Hopes, dreams and concerns of ethnic minority adolescent parents. I *Families in Society: The journal of contemporary human services*, vol. 90 (1), s. 51-60. USA: UCLA.

Duncan, B, Sparks, J., Miller, S., Bohanske, R., & Claud, D. (2006). Giving youth a voice: a preliminary study of the reliability and validity of a brief outcome measures for children. *Journal of brief therapy*, 5 (2), 71-88

Duncan, S. (2007). What's the problem with teenage parents? And what's the problem with policy? *Critical Social policy* 2007, vol. p. 307-334. UK: University of Bradford.

Duus, G. (2007). I gang med uddannelse eller arbejde – som ung mor. Rapport udarbejdet for Mødrehjælpen af Gitte Duus. Fra mødrehjælpens hjemmeside www.moedrehjælpen.dk

Egelund, T. Hestbæk, A. & Andersen, D. (2004). *Små børn anbragt udenfor hjemmet*. En forløbsundersøgelse af anbragte børn født i 1995. København: Socialforskningsinstituttet.

Fog, J (1995). *Med samtalen som udgangspunkt – det kvalitative forskningsinterview*. København: Akademisk forlag.

Fonagy et. al. (2007). *Affektregulering, mentalisering og selvets udvikling*. København: Akademisk forlag.

Grøftehaug, M (2004). *Mor 15+*. København: CDR-Forlag.

Grøndahl, M (2005). Teenagemødre. Faktalink 2005-07-29

Hansen, A. & Stevnshøj, A.L. (2004). *Ung og sårbar mor – fra før graviditet til job*. Aarhus: CABI (Center for Aktiv Beskæftigelsesindsats).

Hansen, A, Hansen, S.P. & Stevnshøj, A.L. (2002). *Meget unge og sårbare mødre*. Aarhus: FormidlingsCenter Aarhus.

Jaffee, S et. al (2001). Why are children born to teenmothers at risk for adverse outcome in young adulthood? Results from a 20-year

- longitudinal study. *Development and psychopathology*, vol. 13, p. 377-397. USA: Cambridge University Press.
- Killen, K (1993). *Omsorgssvigt er alles ansvar*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Kruuse, E (2006). *Kvalitative forskningsmetoder i psykologi og beslægtede fag*. (6.ed). København: Dansk Psykologisk forlag.
- Kvale, S. (1979). Det kvalitative interview. I Broch et al (1981). *Kvalitative forskningsmetoder i dansk samfundsforskning*. København: Munksgaard.
- Meade, C., Kershaw, T & Ickovics, J (2008) The intergenerational cycle og teenage Motherhood: an ecological approach in *Health Psychology*, vol. 27, no. 4, p. 419-429. Yale University, USA.
- Mouridsen, B. (1999). *Teenage mothers – Three training modules for young mothers*. Copenhagen: ACIU, The Danish Center for International Training Programmes.
- Murphy, J.N. & Duncan, B.L. (2008). *Intervention I skolen*. København: Dansk Psykologisk Forlag.
- Nielsen, L.K. & Gierløff, A. (2000). *Ung familie på vej-rapport*. Kan rekvireres hos Sundhedsplejen, Horsedammen 36 A, 2605 Brøndby eller på telefon 43282399.
- Nissen, P (2007). *Formidling af effektundersøgelser*. København: Dansk psykologisk forlag.
- Ramian, K (2006). *Casestudiet i Praxis*. København: Academica.
- Seamark, C & Lings, P (2004). Positive experiences af teenage motherhood: a qualitative study. I *The british journal of general practice*, november 1; 54 (508), p. 813-818. UK.
- Stern, D.N. (1991). *Barnets interpersonelle univers*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Stern, D.N. (1997). *Moderskabskonstellationen*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Stern, D. N. (2004). *Det nuværende øjeblik*. København. Hans Reitzels Forlag.
- Vinnerljung, B. Franzen, E & Danielsson, M. (2007). Teenage parenthood among child welfare clients: A swedish national cohort study of prevalence and odds. I *Journal of Adolescence* 30, p. 97-116. Stockholm: Center for epidemiology.
- Wahn, E.H. & Nissen, E. (2005). Becoming and being a Teenage Mother: How teenage girls in south Western Sweden view their situation. I *Health Care for woman international*, 26, p. 591-603. Stockholm: Department of woman and child health.
- Yardley, E. (2008). Teenagemothers' experience of stigma. *Journal of Youth Studies*, vol. 11, (6), p. 671-684. UK: Aston University



# Flerfamiliestue projekt og tilbud



*Københavns Kommune arbejder med udvikling af specialområdet under Specialreformen.*

*Flerfamiliestuen i distrikt Vesterbro/Kgs. Enghave (VKE) indfrier målsætningen om at skabe et udviklingsorienteret tilbud til daginstitutionsbørn, hvor arbejdet med inklusion og samarbejdet mellem almen- og specialområdet er i fokus.*

*Der arbejdes med metodeudvikling, hvor Marlboroughmetoden tilpasses arbejdet i en daginstitution. Pædagogerne i Flerfamiliestuen har fået et kompetenceløft, gennem kursus og sparring med psykologer samt indbyrdes sparring og læring i praksis.*

*I projektperioden kunne Flerfamiliestuen rumme seks familier i et kursusforløb på 12 uger. Der deltog fem familier, de fire gennemførte forløbet, de har alle haft udbytte af arbejdet i projektet, hvorfor det må betegnes som en succes.*

*Flerfamiliestuen som tilbud kan rumme seks familier, men kursusperioden er forlænget til 20 uger på baggrund af erfaringer fra projektperioden.*

*Projekt Flerfamiliestuens praktiske forløb var fra marts til juni 2009 og blev implementeret som tilbud i august 2009.*

*Projektet var, og tilbuddet er, en foregribende og forebyggende foranstaltning. Den ønskede effekt er at bringe flere børn i bedre trivsel og udvikling og som følge heraf færre støtteansøgninger, færre PPR indstillinger og færre underretninger til SOF (Socialforvaltningen).*

*Der mangler effektmålinger i forhold til succeskriteriet, på grund af den korte tid Flerfamiliestuen har fungeret, men på baggrund af det år vi har arbejdet med Flerfamiliestuen, ser det lovende ud.*

*Af Dorthe Landholt, psykolog, aut. PPR Vesterbro/Kgs. Enghave og Kirsten Jungersen, leder af PPR Vesterbro/Kgs. Enghave*

## Indledning

### Arbejdet med indsatser i forhold til børn med særlige behov i distrikt VKE

Distriktet udarbejdede i 2006 sammen med institutionslederne en udviklingsplan for understøttelse af institutionernes arbejde med børn med særlige behov. Der var især opmærksomhed på samarbejdet mellem institution og for-

ældre samt metoder til en øget inddragelse af forældrene i forhold til deres barns trivsel og udvikling.

Pædagogisk Psykologisk Rådgivning i distrikt Vesterbro/Kgs. Enghave (PPR-VKE), havde længe ønsket at etablere et tilbud, der kunne støtte op om daginstitutionernes arbejde med børn i vanskeligheder og deres familier. Specialreformen gjorde dette muligt, først som et projekt og siden som et tilbud.

## Specialreformen

I 2008 besluttede Børne- og Ungdomsudvalget, Københavns Kommune, at iværksætte en reform af Special- og almenområdet (Specialreformen). Reformen udmøntes i det praktiske arbejde i Børne- og Ungdomsforvaltningen.

Formålet er blandt andet at fokusere på tidlig indsats, inklusion og tværfagligt samarbejde.

Målsætningen er at udvikle bedre tilbud til børn og unge med særlige behov. Et centralt omdrejningspunkt i Specialreformen er inklusion og udviklingen af flere inkluderende indsatser

Hensigten med Specialreformen er, at videreudvikle pædagogers og læreres faglige kompetencer med henblik på at arbejde med inklusion samt at videreudvikle samarbejdet mellem almen- og specialområdet.

PPR-VKE fik i slutningen af 2008 mulighed for at søge midler til at etablere et projekt i forhold til specialreformen. Der blev bevilget midler til den faglige opkvalificering af de tilknyttede fagpersoner.

## Hvorfor en Flerfamiliestue?

PPR oplever i arbejdet med indstillede børn, at den problematik der betyder, at barnet bliver indstillet hænger sammen med den kontekst barnet lever i. Vi oplever, at indsatser der alene er målrettet barnet ikke fører til de ønskede forandringer.

Formålet med Flerfamiliestuen er at iværksætte en tidlig, inkluderende indsats. Denne skal være med til at skabe et bedre grundlag for arbejdet med børn i vanskeligheder. Det er vigtigt, at fokusere på forældres og pædagogers arbejde med egen praksis og der

skal endvidere fokuseres på relationen mellem barn og voksen i forhold til arbejdet med børns udvikling og trivsel. For at der kan ske en ændring af børnenes udvikling er det nødvendigt at pædagogerne får en anden tilgang til deres pædagogiske praksis i forhold til arbejdet med børn og forældre. Det er vigtigt, at de får indsigt i arbejdet med *relationen* frem for at arbejde med børn alene.

Målgruppen er børn der kan have følgende vanskeligheder:

- skal blive bedre til at gøre som de voksne siger
- skal blive bedre til at blive lænere i en aktivitet
- skal blive bedre til at vente på tur
- bedre til at indgå i fællesskaber på egne præmisser

Forældrene skal have øget deres kompetencer på

Følgende områder:

- at formulere krav i stedet for spørgsmål til børnene
- at sikre sig børnenes opmærksomhed i relationen
- at kunne tackle konflikter uden at give op
- at blive mere bevidst om samværet med børnene f.eks talemåde og taletid

Familierne er bliver visiteret på baggrund af børnenes adfærdsmæssige fremtrædelsesform i daginstitutionen, hvilket kan læses ud af ovenstående problemfelter.

Flerfamiliestuen udvikler og tilvirker Marlborough metoden så den kan understøtte det pædagogiske arbejde i daginstitutioner.

Der er knyttet to støttepædagoger og tre psykologer til Flerfamiliestuen, som rummer seks familier. De mødes hver onsdag fra kl. 15.30-18.30

Programmerne for Flerfamiliestuen i de 12 ugers varighed varierer lidt, men har overordnede fælles træk. Eftermiddagen starter med henholdsvis voksensamling og for børnenes vedkommende fri leg. Voksensamlingen indeholder tanker siden sidst. Derefter er der målfokus og orientering om dagens aktivitet. Efter aktiviteten giver pædagogerne feedback og til sidst er der fælles spising og oprydning.

Aktiviteterne er tilrettelagt så de udfordrer de mål, der er sat for børn og familier. De sikrer, at der er noget at arbejde med. Forældrene bliver orienteret af pædagogerne om målene og forandringsprocesserne bliver etableret.

De aftalte mål bliver scoret efter aktiviteterne. Scoringssystemet er enkelt og tydeligt: Et klistermærke til barnet for at have været til stede, to klistermærker hvis barnet har øvet sig og arbejdet med målene og tre klistermærker hvis barnet har gjort det godt og hvis det er lykkedes at ændre adfærd

Pædagogerne intervenserer i forhold til forældrenes guidning af deres barn, efterfulgt af en dialog ud fra 5-trinsmodellen. Af og til intervenserer de også i forhold til børnene. Pædagogerne spejler det de ser, hvilket der efterfølgende tales med forældrene om.

Flerfamiliestuen blev i projektperioden placeret i Kgs. Enghave (Sydhavnen), det område i distriktet der har den største sociale belastningsgrad og det område der har flest støtteansøgninger til daginstitutionsområdet.

I det følgende afsnit vil der blive redegjort for det teoretiske grundlag for at etablere en Flerfamiliestue og arbejdet med udviklings- og forandringsprocesser.

## **Teoretisk grundlag i forhold til Flerfamiliestuen**

Arbejdet i Flerfamiliestuen er forankret i Bowlbys og Sterns teori om, at børn udvikler sig i et samspil mellem barnets medfødte potentialer og det omgivende miljø, med barnets primære omsorgspersoner og familien som de vigtigste faktorer. Det er derfor *relationen* til forældrene, som spiller en meget stor rolle for barnets udvikling, som grundlag for det fælles arbejde med forandring af adfærd.

Seikkula (2008) arbejder med grænsesystemer og mikrosystemer og han vægter det tætte samarbejde mellem de mikrosystemer barnet er en del af. Når dialogen dør ud i grænseområdet mellem mikrosystemer, kan det bl.a. bidrage til vanskeligheder for barnet (Seikkula, 2008) – vanskeligheder i forhold til trivsel og funktion i såvel daginstitution som i familien.

Flere familier sammen skaber grobund for at arbejde med relationerne i den enkelte familie og giver samtidig familierne mulighed for at spejle sig i hinandens måde at være sammen med deres børn på. Det giver mulighed for at tage andres handlemåder ind og at tale med andre, der også er i gang med en forandringsproces, om dette følsomme område.

I det følgende afsnit redegøres for Flerfamiliestuen som projekt, faglig opkvalificering, mål, målgruppe, og det

praktiske arbejde samt evaluering og effekter af projektet.

### **Flerfamiliestue – projekt**

Flerfamiliestue projektet blev til i tæt samarbejde mellem pædagoger og psykologer i PPR, de to institutioner der deltog i projektet og den følgegruppe der var knyttet til projektet.

### **Faglig opkvalificering**

De professionelle, der var involveret i Flerfamiliestuen som projekt, deltog i et forløb med teoretisk input og sparring fra PsykCentrum. Dette var en grundpille i projektet, PsykCentrum ved psykolog Gitte Haag, var med til at skabe det fundament som Flerfamiliestuen bygger på og sikrede det fælles teoretisk udgangspunkt. Alle omkring Flerfamiliestuen som projekt var en del af refleksionerne omkring udviklingen af projektet og beslutningerne. I forløbet forandrede vi den metode som Marlborough Family Service har udviklet så formen kom til at passe til arbejdet med småbørn, deres forældre og stuepædagoger.

Det metodiske fundament var Marlboroughs Flerfamilieterapi, det teoretiske grundlag var systemisk og narrativ teori samt tilknytningsteori. Der var fokus på, at arbejde med flere småbørnsfamilier på samme tid og at inddrage forældrene i forhold til hinanden.

Projektgruppen arbejdede med mange temaer i forhold til terapeutisk arbejde med flere familier samtidigt og her skal nævnes nogle få:

### *Forandring/udvikling af Marlboroughmetoden – fra skolebørn til småbørn*

Marlboroughmetodens måde at strukturere på bevaredes i et vist omfang. Der blev fokuseret på aktiviteter i stedet for undervisning og aktiviteterne blev planlagt fra gang til gang, så de bedst muligt understøttede arbejdet i forhold til de mål der var sat.

*Mål:* I Marlboroughmetoden arbejdes, der samtidigt med alle de satte mål. I Flerfamiliestuen vælges et mål ud for hver aktivitet, som der fokuseres specifikt på.

Et mål for hver familie, i hver aktivitet.

*Feedback-runderne* fandt sted to gange på en “Flerfamiliestue”, hvor der i Marlboroughmetoden lægges op til én gang. Dette blev forandret, for at sikre at de yngre børn og deres forældre får en hyppig tilbagemelding på, hvordan det gik i den foregående aktivitet.

*Samtalerne med familierne* og daginstitutionspædagogerne blev tilpasset efter barnets alder og barnet blev inddraget i forhold til alderen. Jo ældre børnene var jo mere var de “på” i disse samtaler og der var større forventning til deres deltagelse.

### *Det fælles ansvar i forandrings/udviklingsprocessen*

Flerfamiliestuen og det pædagogiske arbejde blev tilrettelagt, så forældrene kunne komme i “arbejdstøjet” i forhold til egen praksis og samvær med deres barn, således at barnet fik nye handlemuligheder. Det var ikke kun i forhold til den enkelte familie, men også i forhold til at skabe de rammer,

der gjorde det muligt for forældrene at sparre, udfordre eller støtte hinanden.

#### *Den professionelle rolle*

Pædagogernes rolle forandredes. Deres funktion blev, at være katalysatorer i forhold til arbejdet med familierne dvs. "at sidde på sine professionelle hænder" og bruge sine kompetencer uden, at overtage det der sker.

Der skete en aflæring af gamle handlemønstre – de skulle gøre noget andet end de plejede.

Psykologernes rolle ændredes fra at undersøge og observere børn til at yde konsultativ bistand til pædagogerne.

#### *Tilrettelæggelse*

Flerfamiliestuen blev tilrettelagt så der skabtes udviklingsrum, hvor forældre og børn blev udfordret gennem de planlagte aktiviteter. Aktiviteterne bragte det i spil, som der skulle fokus på.

#### *Målfastsættelse*

Målene var tydelige og enkle, det var mål, der var realistiske.

Målene tog udgangspunkt i forandringsønsker, såvel fra forældre som daginstitutionspædagoger. Disse vægtes, så der blev arbejdet med de vigtigste, de der kan skabe synlig forandring, så barn, forældre og daginstitution fik mulighed for, at opleve succes.

#### *Samtalerne*

Processen i samtalerne/møderne med børn, familier og institutioner var i fokus. Optimeringen af samtalerne og inddragelsen af børnene, sikrede at såvel forældre som stuepædagog kom til orde. Forandringsprocessen startede allerede ved den første samtale.

#### *Arbejdet med forståelse ud fra den teoretiske ramme*

Det var vigtigt, at få skabt forståelsen af, at børnenes og forældrenes handlinger var en invitation til det videre arbejde, at pædagogerne og psykologerne blev opmærksomme på, hvad det var de fortalte os og hvordan de kunne bringe det i spil samtidig med, at de anerkendte det og arbejdede her ud fra.

#### *Scoring,*

Der blev scoret i forhold til de fastsatte mål i såvel daginstitutionen som i Flerfamiliestuen. Dette skete for at sikre en tydelig og genkendelig feedback til børn og forældre i forhold til, hvor de var henne i udviklingsprocessen.

Den opmærksomhed der var på det, at score ud fra børns adfærd og diskussionen om dette, forventede vi ville fortsætte med at være der. Denne forventning blev opfyldt, og vi forventer forsat at den vil være der så længe der scores. Dette var og er positivt, da det konstant skærpede og skærper vores opmærksomhed, på det vi gjorde og gør og hvorfor vi gjorde og gør det.

#### *Intervention i aktiviteterne forhold til forældre og børn*

Korte feedbacksløjfer – man gjorde noget (deltog i en aktivitet), så fik man feedback fra Flerfamiliestuepædagogen eller en af de andre forældre i aktiviteten. Så gjorde forældrene og/eller børnene noget andet, de fik feedback og gjorde noget tredje etc. Denne her og nu feedback understøttede forældrenes udviklings- og forandringsarbejde og børnene skulle ikke vente på tilbagemelding. Samtidig støttede den udviklingen af forældrenes forhold indbyrdes,

således at de kunne bruge hinanden som sparringspartnere og søge råd og vejledning hos hinanden.

#### *Feedback-runden (det Flerfamilieterapeutiske arbejde)*

Det var vigtigt, at skabe klare og tydelige rammer for runden. Forældrene skulle bringes i en reflekterende position i forhold til eget og andres børn, egne og andres handlinger. Børnene skulle bringes i en reflekterende position, hvor de blev gjort opmærksom på, hvordan de agerede, når de var sammen med forældrene og andre voksne.

Der skulle laves klare aftaler om, hvordan man bød ind i runden.

De andre forældre skulle bringes i spil ved, at pædagogerne bad dem om hjælp, til at sige hvad de havde set og hvad de tænkte. Der skulle tales med familierne om, hvordan det var at deltage i den fælles refleksion og hvordan man kunne tage hensyn til hinanden.

#### *Intervention i forhold til forældre og barn*

Der blev udviklet korte feedback-sløjfer til forældrene, hvor "5-trinsmodellen" anvendes. Pædagogerne arbejdede med at udholde kaos og ikke overtage i forhold til forældrene, men skabe refleksion og dialog.

#### *5-trinsmodellen*

5-trinsmodellen var og er den måde, hvorpå pædagoger i Flerfamiliestuen henvendte sig til forældrene, interviewede i forhold til dem:

1. Jeg lægger mærke til..... (observation)
2. Er det også sådan du ser det? (checke observation)

3. Er det den måde du ønsker det skal være (tilfredsheden)
4. Hvis ikke, hvordan kunne du så tænke dig det udvikle sig (inviterer til mulig forandring)
5. Hvad måtte du sige eller gøre for, at tingene udviklede sig, som du kunne ønske det (inviterer til handling).

### **Mål og målgruppe**

Projektets målsætning var at skabe et kvalificeret tilbud til børn i vanskeligheder og deres familier, hvor de i fællesskab med andre skabte forandring og udvikling.

Flerfamiliestuens målgruppe var familier, hvor børnene enten var i, eller kunne komme ind i en uheldsmæssig udvikling. Forældre og institution skulle være motiverede for at skabe forandring i måden at være sammen med barnet på og at skabe udvikling i relationen mellem barn, forældre og daginstitutionspædagoger.

Målgruppen lå i gråzonen mellem normalområdet og at være på vej til "børn med særlige behov".

### **Indhold i Flerfamiliestuen – rent praktisk**

Projektet blev målrettet to institutioner Børnehuset Bavnehøj og Børneplanetten Benediktegården. Førstnævnte husede Flerfamiliestuen og en pædagog fra institutionen var med i Flerfamiliestuen. Årsagen til, at børn, familier og pædagoger kom fra to institutioner, var ønsket om, at få skabt en tæt kontakt mellem institutioner og projekt samt for at få skabt grundlag for overførsel af metoder og tankegang.



Etableringen af projektet var en kon-  
tinerlig proces. I den indledende fase  
blev der arbejdet med sikring af et fæl-  
les teoretisk udgangspunkt, udarbejdelse  
af pjecer, indgåelse af aftaler omkring  
lån af lokaler og andre praktiske forma-  
liteter. Arbejdet med teoretisk fælles  
forståelse og praktisk planlægning fore-  
gik under hele projektperiodens forløb.

Projektgruppen havde en særlig op-  
mærksomhed på flere grundliggende  
områder der skulle arbejdes med, for at  
arbejdet kunne lykkes. Nogle af dem  
var: At de professionelle ville/turde kig-  
ge på egen praksis, at institutionernes  
ledelse skulle medinddrages, at både  
børn og forældre skulle arbejde og at  
børnene skulle være med til alle samta-  
ler

#### *Inddragelse af institutionerne*

De to institutioner fik besøg af pædagog  
og psykolog fra Flerfamiliestuen på et  
personalemøde inden opstart. På mødet  
blev institutionens personale introdu-  
ceret til det teoretiske grundlag og de  
praktiske aktiviteter i Flerfamiliestu-  
en.

Kontaktpædagogerne til de børn og  
familier der var i et kursusforløb besøgte  
Flerfamiliestuen mindst én gang.

#### *Ressourcer*

Projekt Flerfamiliestue fik økonomiske  
midler fra støttepuljen i distriktet og en  
sum penge fra Støtte og Rådgivning til  
den faglige opkvalificering. Psykologer-  
nes arbejdstid var en del af PPRs små-  
børnsarbejde.

Ressourceforbruget var stort i meto-  
deudviklingsperioden med 16 støttepæ-  
dagog timer om ugen og tilsvarende for-  
brug af psykologtimer.

#### *Samtalerne og indholdet i disse*

Familierne havde fire samtaler/møder i  
løbet af et kursus.

Introduktionsmødet: Formålet med  
mødet var sammen med forældrene at  
afklare om forældrene var indstillede  
på at indgå i arbejdet i Flerfamiliestu-  
en, indstillede på at de skulle i arbejds-  
tøjet i forhold til deres eget barn og i  
forhold til gruppen.

Målfastsættelsesmødet: Forældre,  
barn og pædagogerne fra barnets dag-  
institution deltog på mødet. På dette  
møde fandtes der frem til hvilke ønsker  
forældrene og institutionen havde til  
forandring, herudfra blev det aftalt,  
hvilke mål, som der skulle arbejdes  
med i såvel Flerfamiliestue som i dagin-  
stitutionen.

Midtvejsevaluering: Forældre, barn  
og pædagogerne evaluerede den for-  
gangne periode ud fra målene og der  
kunne aftales nye mål, når de satte mål  
er nået.

Den afsluttende samtale: I den af-  
sluttende samtale, hvor forældre, barn  
og pædagogerne deltog, blev der talt om  
fremtid og om hvordan forældre og in-  
stitution kunne fortsætte det fælles ar-  
bejde.

Alle de involverede deltog i alle sam-  
taler for, at sikre at alle vidste, hvad  
der blev talt om og havde mulighed for,  
at ytre sig i forhold hertil. Dette var  
med til at sikre den fælles indsats – det  
fælles ansvar.

Til hver familie er knyttet en Flerfa-  
miliestuepædagog og en psykolog, som  
var katalysatorer i samtalerne og dem  
som sikrede processen.

*Børnene deltog i disse samtaler.* Det var  
vigtigt, at børnene var med og deltog i

det omfang de magtede. De professionelle fra Flerfamiliestuen sikrede at de blev inddraget og at de fik "fri" alt efter, hvad de magtede og hvad der blev talt om. Når børnene havde "fri" opholdt de sig i rummet; legede, tegnede eller andet. De havde stadig mulighed for at lytte til, hvad der blev talt om.

Børnene var vigtige samarbejdspartner i den proces der foregik. De vidste at der blev talt om dem og den udvikling alle gerne vil se. Når de deltog og/eller var til stede, havde de større mulighed for at være en samarbejdspartner i processen. Deres grundlag for at forstå hvad der skete var bedre og det var med til, at skabe større trykthed for dem.

### **Indholdet i de 3 timer familierne mødes**

Et typisk program for Flerfamiliestuen så ud som følger:

- 15.30-15.40 Ankomst
- 15.40-16.00 Voksensamling – tanker siden sidst/orientering om besøg i Familiestuen mv./børnene fri leg
- 16.00-16.10 Målfokus – forældre og børn samt orientering om dagens aktivitet
- 16.10-16.30 Børnene leger ud fra strukturerede og rammesatte aktiviteter
- 16.30-16.35 Feedback ved pædagogerne
- 16.55-17.00 Pause
- 17.00-17.30 Madlavning ved udvalgte børn, forældre og pædagog, de andre børn leger under opsyn og intervention fra den anden pædagog
- 17.30-17.50 Feedback og scoring ved spisebordet

- 17.50-17.55 Fælles borddækning
- 17.55-18.20 Spisning
- 18.20-18.30 Fælles oprydning
- Tak for i dag

### **Evaluering af projektet**

Projektet blev evalueret ud fra en kvalitativ tilgang, hvor projektets deltagere, andre samarbejdspartner og repræsentanter fra Følgegruppen blev interviewet.

På baggrund heraf blev der udarbejdet en evalueringsrapport, der beskrev projektet og dets resultater i detaljer.

Der blev evalueret i den afsluttende samtale med forældre og institution. I samtalen var der fokus på fastholdelse af den udvikling, der var sket og at der fortsat skulle skabes forandring. Yderligere var der fokus på forældrenes oplevelse af, at have deltaget i projektet og på ideer til fortsat udvikling af arbejdsmåden.

### **Det unikke i projekt Flerfamiliestue**

Projekt Flerfamiliestue havde været med til at skabe en positiv udvikling hos alle de børn og familier der deltog i projektet. Der blev skabt forandringer i relationen mellem forældre og børn i en retning så børnene udviklede sig mere hensigtsmæssigt. Forældrenes opmærksomhed på deres store betydning for deres barns udvikling blev øget. Der blev skabt større opmærksomhed på vigtigheden af relationen mellem forældre, daginstitutionspædagoger og børn. Forældre og stuepædagog fik et større kendskab til hinanden og forståelse for hinanden, hvilket skabte et bedre afsæt for det fremtidige samarbejde.

## Effekt af Flerfamiliestuens arbejde

Samtlige deltagere i projektet havde arbejdet i forhold til de aftalte mål. Forandringen blev målt ud fra forandringen i børnenes adfærd, dvs. i forhold til opfyldelsen af deres udviklingsmål og at de har fået nye mål i perioden.

Alle børnene havde opfyldt minimum ét mål. De havde udviklet sig/forandret sig, men alle havde stadig mål at øve sig på og opnå. Flere af børnene havde opfyldt flere mål og der blev aftalt nye mål. Eksempler på mål: "At gøre hvad de voksne siger", "at rydde op efter sig", "at give ting en chance".

Målene blev nået ved at forældrene havde været i arbejdstøjet, – de havde forandret deres måde at være sammen med barnet på.

Eksempler på forandringer i forældrenes handlinger: Forældrene var tydeligere over for barnet i forhold til krav og ønsker, forældrene sørgede for at sikre sig kontakt med barnet i krav-situationer, forældrene sørgede for at sikre sig barnets opmærksomhed, når de var i dialog, forældrene fik tilpasset deres måde at kontakte barnet på i forhold til at barnet var klar over hvad forældrene ville og kunne magte at gøre dette og forældrene blev opmærksomme på at skabe forudsigelighed og struktur for deres børn.

### *Børn og familier*

Forældrene gav udtryk for en større bevidsthed om, hvordan de handlede i forhold til deres barn, hvordan de var sammen med barnet, hvilke forudsætninger børnene skulle have for at kunne leve op til de krav der blev sat og hvordan de skabte rammerne for barnet. De oplevede, at de via de samtaler, de havde

med hinanden og med pædagogerne som katalysatorer, kunne hjælpe hinanden i forhold til at nå de aftalte mål. De oplevede endvidere, at det var mere brugbart med gensidige refleksioner end hvis pædagogerne intervererede og børnene oplevede et fællesskab som de glædede sig til hver onsdag. Forældrene gav udtryk for, at de gerne ville have været i Flerfamiliestuen over en længere periode.

### *Institutionerne*

Institutionslederne gav udtryk for, at de kunne se en positiv udvikling i forhold til de satte mål. De nævnte at det var en god ide at arbejde med mål i forhold til børn. De havde alle registreret, at børnene glædede sig til hver onsdag, når de skulle i Flerfamiliestuen. De udtrykte endvidere et ønske om en større inddragelse i forhold til kursusforløbet, så indsatsen i forhold til det konkrete barn blev opkvalificeret. De ønskede, at kunne implementere metoden til institutionens samarbejde med forældre i al almindelighed.

### *De professionelle*

Pædagoger og psykologer gav udtryk for, at den fælles faglige opkvalificering havde været afgørende i forhold til projektets succes. Den havde skabt et fælles grundlag, givet mening i det vi har udviklet og udviklet en samhørighed blandt de professionelle.

Pædagogerne gav udtryk for, at supervisionen fra psykologerne var konstruktiv, støttende og gav nogle udfordringer, som var nødvendige i udviklingen af arbejdet.

Dette gav blod på tanden til at etablere Flerfamiliestuen som tilbud. I det

kommende vil de forandringer, der er sket i arbejdet i Flerfamiliestuen i forhold til projektet kort beskrives.

### **Flerfamiliestuen – tilbud**

Gennem interviews med projektets deltagere, andre samarbejdsparter og repræsentanter fra Følgegruppen er der fremkommet flere opmærksomhedspunkter i forhold til oprettelse af et permanent Flerfamilietilbud.

Disse opmærksomhedspunkter har betydet tilpasninger af arbejdet med Flerfamiliestuen og arbejdet med at skabe de bedst mulige rammer for forandringsprocesser for deltagerne. Gruppen omkring Flerfamiliestuen er hele tiden opmærksomme på optimering af arbejdet.

I det følgende nævnes de områder, hvor der er sket ændringer i forhold til projektperioden.

### **Visitationsprocedure**

Der er udarbejdet en enkel og gennemskuelig visitationsprocedure, som gør det let for institutionerne at ansøge om et forløb i Flerfamiliestuen på vegne af forældrene. Visitationen sker løbende og der skal udfyldes et enkelt skema, som sendes til visitationsudvalget.

Alle daginstitutioner kan indstille børnehavebørn og deres familier til Flerfamiliestuen. Institutionen er ansvarlig for den første kontakt til forældrene. Efterfølgende mailer institutionen indstillingsskemaet til visitationsudvalget

Visitationsudvalget består af de to psykologer, der er tæt knyttet til Flerfamiliestuen og den psykolog der varetager supervision og kursusafholdelse.

Visitationsudvalget vurderer om Flerfamiliestuen vil være et relevant

tilbud til familierne. De skal endvidere sikre, at sammensætningen af gruppen er af en sådan karakter, at forældrene har mulighed for at spejle sig i de andre forældre, hvis situation kan minde om deres egen. Gruppen skal have en vis homogenitet, men samtidig skal der også kunne skabes muligheder for råd og vejledning familierne imellem.

### **Forældregruppe**

Der er etableret en "forældregruppe". Denne fungerer hver fjerde gang i Flerfamiliestuen og ca. halvdelen af tiden er afsat til forældregruppen. Forældrene er sammen med en Flerfamiliestuepædagog og en psykolog. På møderne tales om emner, som forældrene bringer op, emner der er dukket op i den Flerfamilieterapeutiske runde, eller på anden måde er relevante i forhold til gruppen.

Det er vanskeligt at få forældrene til at foreslå emner, så der arbejdes med forskellige tiltag, hvor dette kommer til at ske i højere grad end nu.

### **Varigheden af et kursusforløb**

Kursusforløbet er blevet forlænget med fire uger for, at sikre lidt bedre tid til udviklings- og forandringsprocesserne. Forældrene har mulighed for at få et kursusforløb forlænget og dette sker når forældrene ønsker det og institutionen er indforstået med det samt at de professionelle fra Flerfamiliestuen vurderer, at det er hensigtsmæssigt.

### **Faglig opkvalificering af stuepædagogerne i daginstitutionerne**

En institution der indstiller et barn til Flerfamiliestuen siger samtidig ja til at den stuepædagog der er barnets kon-

taktpædagog deltager i et kursus og i et ERFA-gruppe forløb.

Stuepædagogerne introduceres til Flerfamiliestuens teoretiske grundlag og arbejdsmetoder på et to timers kursus. Efterfølgende deltager de i en ERFA-gruppe hver femte uge á to timers varighed.

I ERFA-gruppen arbejdes med deltageres erfaringer, teoretiske forankring og udveksling af erfaringer og ideer pædagogerne imellem.

Det er en psykolog tilknyttet Flerfamiliestuen der er ansvarlig for indhold og proces.

Stuepædagoger besøger Flerfamiliestuen minimum én gang i et kursusforløb.

### **Implementering af tankegangen og metoden i distriktets daginstitutioner**

Den institution der huser Flerfamiliestuen tilbydes at de professionelle fra Flerfamiliestuen kommer med på et eller flere personalemøder, hvor de introduceres til teori og metode.

Institutionen har mulighed for at disponere over to til tre pladser i Flerfamiliestuen.

Dette er med til at sikre mulighed for at institutionen kan arbejde med egen praksis i forhold til forældresamarbejde i al almindelighed.

PPR afholder to årlige informationsmøder for alle distriktets institutioner, hvor teoretisk grundlag og metode gennemgås og hvor der informeres specifikt om Flerfamiliestuen og arbejdet der.

### **Feedbackrunder**

Der arbejdes med en feedbackrunde hver gang Flerfamiliestuen mødes – en

runde fordi der er meget kort tid at arbejde i og der er behov for tid til proces og refleksion.

### **Samtaler med barn, forældre og stuepædagog**

Samtalerne med børn, forældre og stuepædagogerne; målfastsættelse, midtvejsevaluering og afsluttende samtale, har stor opmærksomhed. Der arbejdes med måder, at gribe disse an på, så børnene får mest muligt ud af at være til stede. Der arbejdes bl.a. med hvordan forældrene får fokus på de rette mål og hvordan stuepædagogens rolle skal defineres.

### **Ressourceforbrug**

Midlerne til Flerfamilietilbuddet kommer fra støttemidlerne og PPR's småbørnsspsykologer.

Flerfamiliestuen som tilbud, anvender væsentlig færre ressourcer end i projektfasen. De to pædagoger har hver 11 timer pr. uge, de to psykologer der er tæt knyttet har hver 7 timer pr. uge og den psykolog der er tovholder i forhold til tilbuddet og varetager forløbet i ERFA-gruppen har 3 timer pr. uge

### **Sammenfatning**

PPR-Vesterbro/Kgs. Enghave har etableret Flerfamiliestuen først som projekt og senere som tilbud. Flerfamiliestuen indfrier intentionen om at skabe et udviklingsorienteret tilbud til daginstitutionsbørn, hvor arbejdet med inklusion, samarbejdet mellem almen- og specialområdet og øget forældreinddragelse er i fokus.

Marlboroughmetoden er udviklet så den passer til arbejdet med småbørn og kan anvendes i forældresamarbejdet i en daginstitution.

Der skabes forandring og udvikling hos forældre, børn, disses kontaktpædagog fra daginstitutionen og hos de professionelle i Flerfamiliestuen.

Børnene i målgruppen har udviklet deres kompetencer, så de nu kan magte flere af de forandringsønsker forældre og institutioner havde. Forældrene er blevet mere klar over hvad det er de ønsker forbedret, dvs. at de er blevet tydeligere i kommunikationen med barnet. Relationen mellem forældre og barn og forældre og pædagoger er endvidere blevet kvalificeret gennem arbejdet med opfyldelsen af de aftalte mål.

Projektet og tilbuddet er en forebyggende foranstaltning, hvor effekten er børn i en hensigtsmæssig udvikling og forældre der bedre kan understøtte deres børns udvikling. Endvidere giver det institutionerne redskaber til at samarbejde med forældrene på en anden måde end tidligere. Der er endelig en effekt i forhold til færre støtteansøgninger, færre PPR indstillinger og underretninger til SOF. Der mangler dog endnu eksakte effektmålinger i forhold til dette succeskriterium.

## Litteraturliste

- Asen, Eia og Dawson, Neil, McHugh Brenda (2004): Flerfamilieterapi – nye veje i familierarbejde, Hans Reitzels Forlag
- Bowlby, John (1994): En sikker base, Det lille Forlag
- Carr Alan (2009): What Works with Children, Adolescents and Adults, Routledge
- Hertz, Søren (2008): Børne- og Ungdomspsykiatri – Nye perspektiver og uanede muligheder, Akademisk Forlag
- Hertz, Søren (2005): Marlborough konceptet i en dansk sammenhæng – et konkret eksempel på ideen om at skabe oplevelse af sammenhæng, Psykologisk Pædagogisk Rådgivning 5-6, 663-79
- Hillerød Kommune (2006): "Vi kan – når vi er fælles om ansvaret" Dagtilbud Børn, Familier og Sundhed
- Schore, Allan N (1994): Affect Regulation and the Origin of the Self, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers Hillsdale, New Jersey
- Seikkula Jaakko (2008) Åben dialog og netværksarbejde. Hans Reitzels Forlag
- Seikkula Jaakko og Arnkil Tom Erik (2008) Sociale netværk i dialog. Akademisk forlag
- Specialreformen (2008-2010): Københavns Kommune
- Stern, Daniel N (1997): Moderskabskonstellationen, Et helhedssyn på psykoterapi med forældre og små børn, Hans Reitzels Forlag
- White, Michael (2006): Narrativ teori, Hans Reitzels Forlag



## FAKTABLOK

### **Guide til inklusion af børn med høretab i børnehave**



Videnscenter for Hørehandicap har i samarbejde med talehørekonsulenterne Anne Haven og Vibeke Rødsgaard-Mathiesen, Viborg Kommune, udarbejdet to vejledninger om børn med høretab i børnehave. Vejledningerne henvender sig til henholdsvis forældre og børnehavens personale og indeholder information og anbefalinger inden for forskellige områder som sprog, støj, børn med særlige behov, tekniske hjælpemidler mv.

I begge vejledninger findes også et appendiks, som blandt andet indeholder relevante links til lovgivning, referencer, forklaring af et audiogram, beskrivelse af høretab og andre funktionsnedsættelser mv.

Det er videnscentrets håb, at de to vejledninger kan hjælpe børnehaver og forældre til at skabe gode forudsætninger for en vellykket inklusion af børn med høretab. Vejledningerne skal ses som et bidrag til denne inklusionsproces.

De to vejledninger er i første omgang udsendt til PPR-kontorer i hele landet. PPR distribuerer vejledningerne videre til de af kommunens børnehaver, som har eller snart modtager et eller flere børn med høretab samt til forældre til børn med høretab i alderen 3-6 år.

Vejledningerne kan også bestilles på videnscentrets hjemmeside [www.hoere-handicap.dk](http://www.hoere-handicap.dk) og vil desuden være tilgængelige som pdf-filer, som kan hentes fra hjemmesidens publikationsliste.

1. Thorhaug; Anne, Mette & Brus; Anne, Birgitte (The University of Copenhagen and The University of Roskilde). **Computer Games and Addiction.** *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift, 2011, Vol.44, 1, 3-25.* – Research in several different areas has been performed to shed light on the dependency of computer games; e.g. whether Ludomania might be similar, whether neuropsychological studies might give answers, and sociological studies. The path chosen is decisive also for the kinds of solutions you might offer. The games themselves cannot be responsible, whereas the concept “problematic usage” by Yees is more useful, comprising the players’ surroundings and daily life style. The most outstanding parameter is the time spent on the games. First of all it is necessary to isolate the magnitude of the problem. Interviews and “computer diaries” may reveal important information. – *Bjørn Glæsel*

2. Ring, Charlotte, N. (- - - - - ?). **When Teenagers Become Mothers.** *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift, 2011, Vol. 44, 1, 26-43.* – What is it like to become a teenage mother and a user of the counseling center, “Young Families on the Way”? The life and progress of a young mother in the program is followed, and it is shown to what degree and how the mother develops and profits from the counseling. The article is a single-case study with qualitative interviews and rating scale markings. It is validated by research based investigations. The analysis shows that this teenage mother experienced her motherhood as a large upheaval and a positive change, and that she has gained much from the support offered in this program. – *Charlotte N. Ring.*

3. Landholt, Dorthe & Jungersen, Kirsten (Psychologist at the school psychological office of Copenhagen and chief s.p. of this office). **A Multi-Family Project.** *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift, 2011, vol.44, 1, 44-55.* – Inspired by the Marlborough method, a multi-family project for preschool children was established in Copenhagen. Its aim was to prevent problems and to further the well-being and development of the children, thus minimizing the needs of sp.ed. later on. The teachers involved were trained and supervised by psychologists. Five families participated for a period of 12 weeks. All families report having profited. – *Bjørn Glæsel.*

## Fornyelsens kunst

Lene Tanggaard: *Fornyelsens kunst. At skabe kreativitet i skolen*. Akademisk Forlag. 2010, 160 sider, 249,00 kr.

I de to første kapitel præsenteres forskellige traditioner for teorier om kreativitet. Derefter fremfører forfatteren sin egen teori, der ser kreativitet som fornyende og forpligtende. Det er ikke tilstrækkeligt at tale og fantasere, men der skal følge en handling og en ændring af egen praksis. Denne praksis skal både være mere effektiv og bæredygtig. Der fokuseres på at beskrive betingelserne for kreativitet for elever og lærere i skolen.

I kapitel 3-5 beskriver forfatteren sin empiri på hhv. Landsbyskolen, stationsskolen og Storbyeskolen. Hun har interviewet lærere på de forskellige skole. Lærerne udtaler sig om, hvordan de selv og skolen forstår og benytter sig af kreativitet i deres daglige praksis. Efter interviewene opsummerer forfatteren indholdet og prøver at kategorisere lærernes forståelse af kreativitet. Afsnittet slutter med gode råd til udvikling af kreativitet.

De sidste kapitler 6-8 omhandler forfatterens bud på at skabe en praksisudviklende kreativitetsmodel. Modellen består af 3 trin: 1) Fordybelse 2) Fuseri og 3) Materialets modstand. Dvs. der skal være tid og mulighed for fordybel-

se og forsøg (=fuseri) med eget arbejde. Det materiale som man arbejder med giver en modstand, der er provokerende og inspirerende for processen. Forfatteren pointerer, at der bag kreativitet ligger både arbejde, videnstilegnelse og især et undervisningsmiljø, der er befordrende for kreativiteten. Udover at fremme den personlige kreativitet, kæder forfatteren kreativitet sammen med idealer om bæredygtighed i det moderne samfund. Derfor skal kreative ideer også bygge på social ansvarlighed og være med at skabe resultater til brug og værdi i samfundet.

Sidst i bogen er der en opsamling over hvilke betingelser der skal være i skolen for at skabe optimal kreativitet. I bogen er der også arbejdsspørgsmål til studiebrug.

Forfatterens opfattelse af kreativitet falder godt i tråd med tidens ideer om iværksætteri og KIE-modellen, og kan ses som et supplement til denne tænkning.

*Birte Kvist*

## Professionelle i velfærdsstaten

Steen Juul Hansen (red.): *Professionelle i velfærdsstaten*. Hans Reitzels forlag, 2010, 216 sider. 250,00 kr.

Bogen er spændende og tankeprovokerende læsning. Med sit bestemte sigte

opfylder den et behov for forståelse af, hvad der er betingelserne for at være ansat i det offentlige system, som det har udviklet sig gennem de seneste år.

Bogen er teoretisk velfunderet med træk på mange kilder. Den har en stringent disposition og er skrevet i et let forståeligt sprog med mange nuancer og en omhyggelig definition af de ret mange begreber der benyttes.

Indholdet er delt i 6 kapitler, der tilsammen skaber en god forståelse af betingelserne for det professionelle arbejde i offentlige institutioner i bred forstand.

Første kapitel om velfærdsstaten og de professionelle giver en god diskussion af de forskellige typer af velfærdsstat, og af hvad der er det særlige ved den danske model og af hvorfor den er under pres. Den historiske udvikling og de tendenser der karakteriserer de seneste år er fint beskrevet. Den fremherskende ideologi "New Public Management" sættes dermed ind i en fin ramme.

I det andet kapitel behandles styringen af de professionelle i velfærdsstaten. Her sættes en traditionel forståelse af den parlamentaristiske styringskæde op overfor mere komplekse styringsmodeller og de ansattes måder at møde styringen på, og de problemer der ligger i at forskellige anskuelse og ideologier støder sammen.

Tredje kapitel som omhandler professioner, de professionelle og deres opgaver uddybes det konfliktsuelle indhold i forskellige forståelser af professionsbegrebet og de forskellige former for etik der kendetegner professionerne. Særlig interessant er en skelen mellem tam-

me og vilde problemer, hvor de tamme problemer klares gennem standardiserede procedurer, mens de vilde problemer kræver individualiserede løsninger, som i deres natur en langt mere komplicerede.

Det tværprofessionelle samarbejde behandles i kapitel 4. Faglighed som begreb diskuteres og der nævnes kernekompetencer, overlappende kompetencer og fælles kompetencer som noget centralt, og de forskellige sprog og koder der kendetegner de enkelte professioner tillægges stor vægt. En analyse af disse forhold vil i sig selv være et nyttigt tiltag på mange arbejdspladser.

Det femte kapitel omhandler forholdet mellem professionel og borger. Det bygger i stort omfang på en grundig analyse af magtbegreber, diskussionen er fint underbygget af mange teoretiske tilgange, navnlig får Bourdieu og Foucault en fremtrædende plads.

Det afsluttende kapitel handler om ledelse af de professionelle. Her er udgangspunktet "Hvorfor gider de offentlige ansatte ikke være chefer?" Analysen peger nok i retning af, at man ikke endnu mange steder har været i stand til at finde frem til en rimeligt nutidig forståelse af, hvad ledelsesfunktionen kan indeholde.

Bogen er særdeles velegnet til at støtte den faglige udvikling af PPR. Den kan give anledning til nogle overvejelser over centrale områder og kritiske problemstillinger, som har betydning for hvordan PPR profilerer sig, og så er den ikke sværere tilgængelig end den kan læses i fællesskab.

*Henning W. Nielsen*

# Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift

Årgang 47 – nr. 1/2 - 6

## Artikler

Helle Rabøl Hansen og Inge Henningsen: <i>Lærerforståelser om elevmobning – En lærersurvey</i> . . . . .	3
Louise Böttcher: <i>Hjerneskader og indlæringsproblemer hos børn med cerebral parese; en udfordring i praksis</i> . . . . .	24
Elise J. Nielsen: <i>Samarbejde, læring og udvikling i PPR</i> . . . . .	35
Eia Asen: <i>Mentalization-Based Family Therapy</i> . . . . .	49
Nikolaj Rotne: <i>Mindfulness som en relations- og ressourcefremmende holdning i en LP kontekst</i> . . . . .	55
Sverker Belin: <i>Psykodialys</i> . . . . .	69
Pia Høgh Andersen: <i>Hvad er – KFS?</i> . . . . .	73
Lone Svinth: <i>Kvalitet i daginstitutioner</i> . . . . .	87
Peter Ø. Andersen: <i>Forskellige perspektiver på vurdering af kvalitet</i> . . . . .	89
Klaus Kasper Kofod: <i>Kvalitet i ledelse af daginstitutioner</i> . . . . .	106
Charlotte Ringsmose: <i>Kvalitet i systemperspektiv</i> . . . . .	115
Charlotte Ringsmose, Anne-Marie Jensen, Michael Elm Olsen: <i>Dagtilbud gør en forskel</i> . . . . .	124
Berit Bae: <i>Rom for medvirkning? Om kvaliteter i samspillet mellem førskolelærer og barn</i> . . . . .	133
Lone Svinth: <i>Børns deltagelse i pædagogiske aktiviteter – hverdagslivets læringsmuligheder i en børnehave</i> . . . . .	149
Ditte Winther Lindqvist: <i>Social identitet som baggrund for intervention i børnehaven</i> . . . . .	165
Barbara Hoff Esbjørn mfl.: <i>Kognitiv adfærdsterapi af børn med angstlidelse</i> . . . . .	183
Birthe Rolighed: <i>Børn med myelomeningocele</i> . . . . .	191
Dorthe Bek-Pedersen og Nicoline Hemager: <i>Nonverbale indlæringsvanskeligheder (NLD)</i> . . . . .	203
Karen Vibeke Mortensen: <i>Psykoanalytisk børneterapi</i> . . . . .	223
Lone Aggernæs Thornberg: <i>Børnesamtalen – en svær ret, men ikke nødvendigvis en ubehagelig pligt</i> . . . . .	234
Jarle Sjøvoll: <i>Individuelle opplæringsplaner som utviding af opplæringskontekst</i> . . . . .	242
Søren Hertz.: <i>ADHD – selve forkortelsen forstyrrer vores nysgerrighed</i> . . . . .	267
Camilla B. Dyssegaard: <i>Inkluderende pædagogik – fra ideal til praksis</i> . . . . .	287
Charlotte Ringsmose & Jo Juncker: <i>Daginstitutionen som sproglig læringsmiljø</i> . . . . .	307
Sanya Gertsen Pedersen: <i>It i skolen i Danmark – erfaringer og perspektiver</i> . . . . .	317

Stefan Svedberg: <i>Förslag till IT-strategi for grundskolan med inriktning mot ett lärande arbetssätt</i> . . . . .	322
Lone Husby: <i>Mindfulness Meditation – en mulighed for forældre til børn med autisme?</i> . . . . .	326
Lena Boström & Maria Calissendorff: <i>Lärstilar i nordisk forskning; teoretiska utgångspunkter och empiriska iakttagelser om grammatik och musik</i> . . . . .	337
Tine Basse Fisker: <i>Inklusion og interaktion: muligheder og forhindringer</i> . . .	359
Niels Egelund: <i>Hvilke barrierer er der for at nå Regeringens 95 % målsætning?</i> . . . . .	373
Helle Kjærgård, Bente Støvring, Aase Tromborg og Ann-Lisbeth Højberg: <i>Indlæring hos drenge med Duchennes muskeldystrofi</i> . . . . .	384
Jette Lentz, Christina Bundgaard og Ole V. Rasmussen: <i>Uddannelse af PPR i konsultative praksisformer i Københavns Kommune</i> . . . . .	396
Kit Stender Petersen: <i>Kan mobning gå i børnehave?</i> . . . . .	409
Benedicte Ejlers: <i>Unge og pengespil</i> . . . . .	421
Ane Stallknecht og Margit Næsby van der Klein: <i>Anbringelsesreformen under lup</i> . . . . .	453
Ditte Dalum Christoffersen: <i>Forskerpositionering blandt skolebørn</i> . . . . .	473
Kristine Kousholt: <i>Børneperspektiver, læring og evalueringspraksis</i> . . . . .	485
Maria S. Ovesen: <i>PPR's bidrag til skole-hjem samarbejdet med forældre til tosprogede elever</i> . . . . .	499
Ole V. Rasmussen: <i>PPR, tværfagligt arbejde – og jazz: en spejling af praksis</i> . . . . .	512
Ole Juul Nielsen: <i>Kommentarer til Finansministeriets rapport om specialundervisning</i> . . . . .	536

## Omtale af ny litteratur

Brian Degn Mårtensen og Torben Pedersen: <i>AKT Håndbogen (Dorte Ritz Nissen og Jytte Bock)</i> . . . . .	78
Espen Jerlang: <i>Sociologiske tænkere (Jørgen Mark Pedersen)</i> . . . . .	79
Jan Tønnesvang: <i>Skolen som vitaliseringsmiljø – for dannelse, identitet og fællesskab. Klim 2009 (Birte Kvist)</i> . . . . .	80
Henrik Fischer: <i>En lærer bliver til – i mødet med praksis (Bjørn Glæsel)</i> . . . .	179
Mikael Lundgren og Kent Lökhholm: <i>Motiverende samtaler med børn og unge (Bjørn Glæsel)</i> . . . . .	180
Susanne Broeng: <i>Fokus på relationer: psykiatri i praksis (Rikke Schwartz)</i> . .	259
Martin Kuscher: <i>ADHD – Et liv uden bremses (Birgit Marott)</i> . . . . .	261
Benny Lihme: <i>Invitation til Socialpsykiatri (Bjørn Glæsel)</i> . . . . .	262
Karina Lange: <i>Hvis din hest er død – så stå af (Bjørn Glæsel)</i> . . . . .	263
Ane Stallknecht: <i>Håndbog for specialundervisningens aktører (Bjørn Glæsel)</i> . . . . .	353



Helle Plauborg m.fl.: <i>Læreren som leder – klasseledelse i folkeskole og gymnasium</i> (Bjørn Glæsel) . . . . .	354
Lotte Rubæk: <i>Selvskadens psykologi</i> (Birgit Bruun) . . . . .	432
Grethe Bruun: <i>Storytelling i terapi og supervision</i> (Birgit Bruun) . . . . .	433
Anders Broberg m.fl.: <i>Tilknytning i praksis</i> (Charlotte Ljunggren) . . . . .	434
Per Lorentzen: <i>Dialog med usædvanlige børn</i> (Else Bendtsen) . . . . .	436
Jørgen Riber: <i>Relationskompetence</i> (Henning W. Nielsen) . . . . .	438
Arne Tveit: <i>Anerkendelse, ros og klare regler i klasseværelset</i> (Tine Schaarup) . . . . .	438
Martin L. Kutscher og Marcella Moran: <i>Børn med organiseringsvanskeligheder</i> (Birgit Marott) . . . . .	439
Pär Nygren m.fl.: <i>Handlekompetence og ideologi</i> (Lars Grønbæk) . . . . .	440
Inger Bergkastel m.fl.: <i>Relationsorienteret klasseledelse</i> (Bjørn Glæsel) . . . . .	441
Lars Dencik m.fl.: <i>Familie og børn</i> (Anne Møller) . . . . .	442
Jan Trost m.fl.: <i>Interview i praksis</i> (Jørgen Mark Pedersen) . . . . .	443
Jytte Birk Sørensen (Red.): <i>Mønsterbrud i opbrud</i> (Bjørn Glæsel) . . . . .	444
Katrine Zeuten: <i>Kærlighed og overlevelse</i> (Benjamin Viberg) . . . . .	445
Richard Maisel m.fl.: <i>Inspiration til modstand</i> (Henning W. Nielsen) . . . . .	448
Leif Strandberg: <i>Vygotskij i praksis</i> (Lars Grønbæk) . . . . .	449
<i>KvaN 86 It og medier</i> (Helge Kastrup) . . . . .	541
Søren Pjengaard: <i>Pædagogisk psykologi – Motivation, identitet og læring</i> (Henning W. Nielsen) . . . . .	542
Uta Frith: <i>Autisme og Aspergers syndrom – En introduktion</i> (Birgit Marott) . . . . .	544
Stanley I. Greenspan: <i>Barnet med ADHD – Skab ro, engagement og focus i hverdagen</i> (Birgit Marott) . . . . .	545





Søg på:

- Titel
  - Forfatter
  - Tekst
- Søgetekst

søg

[Info](#) [Bestilling](#) [Forfattervejledning](#) [Dansk psykologisk Forlag](#) [Salg & leveringsbetingelser](#)

