



# Gaming eller fællesskab Pædagog

# GAMING ELLER FÆLLESSKAB PÆDAGOG

## Casebeskrivelse

### GAMING ELLER FÆLLESSKAB

David er pædagog i Byparkens Ungdomsklub. Klubben arbejder med at styrke de unges deltagelse i fællesskaber, særligt gennem planlagte aktiviteter. Ledelsen har fokus på at reducere skærmtid og øge fysisk aktivitet, da mange unge opholder sig passivt i caféområdet.

#### Situation

Det er torsdag eftermiddag i Byparkens Ungdomsklub. Stemningen er høj i caféområdet, hvor mange af de unge sidder og hænger ud efter skoletid. David, pædagog, er ved at gøre klar til dagens planlagte fællesaktivitet: et udendørs boldspil, som klubben gerne vil styrke deltagelsen i. Han har lovet ledelsen, at han vil arbejde mere systematisk med at få de unge ud i fællesskabet – især fordi der er kommet klager over, at mange bare sidder foran skærme.

Da David er i gang med at samle boldnettet sammen, kommer 13-årige Noah hen til ham med to controllere i hånden. Noah smiler skævt og siger: David! Skal vi ikke lige nå én kamp mere på PlayStation? Vi mangler bare finalen! David kigger på klokken. Aktiviteten skal egentlig starte om ti minutter, og han kan allerede se, at tre andre unge hænger i sofaerne og venter på, at Noah kommer tilbage til konsollen. Noah, vi skal til at ud og spille bold nu, svarer David og forsøger at holde stemmen rolig: Læg controllerne tilbage, så mødes vi ude på multibanen. Noah sukker tungt og holder controllerne tæt ind til sig: Men vi er lige midt i det! Det er finalen, mand... Kom nu, bare ti minutter!

David mærker et stik af dårlig samvittighed. Han ved, at Noah ofte trækker sig fra fællesskabet og mest hænger i gamerhjørnet alene. Han har haft god kontakt med de tre andre den sidste halve time, hvor de smågrinende har kommenteret spillet sammen.

David kigger ud ad vinduet og ser kollegaen Mette stå alene ude på pladsen og forsøge at gøre klar. De andre unge i sofaerne kigger afventende på David. En af dem mumler: Vi gider alligevel ikke det bold-noget. David føler presset. Han mærker sveden i håndfladerne og et lille stik af irritation. Han tager en dyb indånding og siger: Jeg kan godt høre, hvor vigtig finalen er for jer. Men vi har sagt, at vi starter boldaktiviteten nu, og Mette står alene derude. Kan I komme med ud – så kan vi måske spille finalen

senere? Noah spænder kæben og siger hårdt: Det er bare ikke det samme... glem det. Han smider controlleren i sofaen. David mærker situationen eskalere og forsøger at justere: Okay drenge, hvad hvis vi laver en turnering på PlayStation efter boldspillet? Jeg vil gerne være med. Seriøst? spørger Noah. Ja svarer David, men så skal vi også afsted nu. Drengene kigger lidt på hinanden og trækker på skulderne: Okay. Men vi vælger hold. David smiler lettet: Deal. De fire drenge hiver hættetrøjerne over hovedet og bevæger sig langsomt mod døren. David tager boldnettet og følger efter, mens han mærker sin egen lettelse.

#### Arbejdsspørgsmål til diskussion og refleksion

- Hvordan balancerer David mellem klubbens organisatoriske forventninger (øget deltagelse i fællesaktiviteter) og de unges egne ønsker?
- Hvilke tegn ser vi på, at Noah og de andre drenge er i gang med at opbygge et fællesskab omkring gaming, og hvordan kan dette ses som et legitimt ungdomskulturelt læringsrum?
- Hvordan påvirker kollegiale og organisatoriske normer (f.eks. at Mette står alene ude på multibanen) Davids måde at træffe beslutninger på i situationen?
- Hvilke faglige greb lykkes, og hvor opstår nye pædagogiske spørgsmål?

#### Casens faglige område

Fællesskaber og deltagelse  
Ungdomskultur og digitale praksisser  
Motivation og didaktik  
Relationsarbejde  
Pædagogiske dilemmaer  
Organisatoriske rammer og normer

#### Supplerende litteratur

Sundhedsstyrelsen (2023, 8. februar). Sociale medier påvirker unges sociale liv og trivsel på godt og ondt. [Sociale medier påvirker unges sociale liv og trivsel på godt og ondt - Sundhedsstyrelsen](#)

Sundhedsstyrelsen (2024, 12. juni). Anbefalinger om brug af skærm. [Anbefalinger om brug af skærm | Sundhedsstyrelsen](#)

## GAMING ELLER FÆLLESSKAB PÆDAGOG

---

### Uddybende læsning

Fynbo, L., Rayce, S. B., Hoffmann, S. H., Thøstesen, A., Linander, C., Dam, A. og Tønnesen, S. (2022). Digitalt mediebrugs betydning for sociale relationer, fællesskaber og stress blandt unge - Et systematisk litteraturreview. Sundhedsstyrelsen. [Digitalt mediebrugs betydning for sociale relationer, fællesskaber og stress blandt unge](#) (s. 23-49).

Kierkegaard, L., Pommerencke, L. M., Bonnesen, C. T., Madsen, K. R. Thorhauge, A. M. (2020). Digital mediebrugs betydning for sociale relationer, fællesskaber og stress blandt børn og unge – En litteraturgennemgang. Statens Institut for Folkesundhed. [Digital mediebrugs betydning for sociale relationer, fællesskaber og stress blandt børn og unge](#) (s. 25-52).