



”

*Nu kan jeg tage
med til LAN
og have det sjovt!*

Gaming for alle

Tekst og foto: Louise Hollænder Svendsen og Sissel Madsen, juni 2022

Alle skal have mulighed for at spille – game – gå til e-sport, hvis de har lyst!

Det er vores grundindstilling, især efter vi gennem et år har arbejdet med E-sport for alle.

Vi har nu erfaring for, at personer med håndmotoriske vanskelig-

heder kan udvikle sig både fysisk, kognitivt og socialt via tilpassede gaming fællesskaber og udstyr, der tager udgangspunkt i deres udfordringer.

Derfor har vi skrevet en del af vores erfaringer ned. Vi håber, de kan bruges af terapeuter, lærere, pædagoger, personlige hjælpere

og andre fagpersoner, som dagligt støtter op omkring børn, unge og voksne med særlige fysiske og kognitive udfordringer.

Med venlig hilsen

Louise og Sissel
Center for Kommunikation og
Velfærdsteknologi (CKV)

En fritidsinteresse som alle andre!

Børn, unge og voksne med fysiske funktionsnedsættelser vil jævnligt i forbindelse med fysiske aktiviteter opleve, at de er begrænsede. Men i en virtuel verden i et computerspil vil de kunne møde værdifulde fællesskaber og skabe relationer.

Relationer!

Mennesker, som pga. motoriske og kognitive udfordringer i dag står uden for de virtuelle e-sports fællesskaber, kan gennem brug og tilpasning af eksisterende specialiseret udstyr få adgang til fællesskabet, på lige fod med andre.

Gennem rådgivning og vejledning kan mennesker med funktionsnedsættelser få viden om, hvilke spil de kan være aktive i, hvilke meningsfulde fællesskaber de kan deltage i og hvilke tekniske hjælpemidler eller produkter de konkret har brug for, for et funktionelt ligeværdigt samvær med andre gamere.

Virkning

Gaming både alene og fysisk eller virtuelt sammen med andre kan give nye kompetencer.

Som menneske holder vi af belønning og ros, det frigiver hormoner, så vi oplever glæde. Derfor kan vi, enten selv eller med hjælp fra andre, lede efter aktiviteter og situationer, hvor vi kan opnå den gevinst.

For nogle kan det opnås via gaming. Når man finder lige det spil, som er interessant, indeholder elementer gameren synes om, og kan tilpasses, så det lige præcist er på et niveau, hvor gameren bliver udfordret. Så vil man opleve, at det at spille er meningsfuldt og noget man mestrer.

Oplevelsen af mestring kan føre til øget selvværd og når selvværdet er højt, så har gameren mere selvtillid. Når gameren oplever det at spille som meningsfuldt, så bliver gameren motiveret til at fortsætte og lige gøre en ekstra indsats for at få tingene i spillet, men også det udstyr man bruger til spillet, til at virke.

Det betyder, at når motivation er høj, så er der mulighed for at opleve øget læring og selvtræning.

For at synliggøre de erfaringer, der er opsamlet i projektet eksemplificeres gamere i tre forskellige grupper:

En passiv gamer, der stimuleres ved at observere spil

Gameren oplever spillet og følger med, så det kan være på linje med at se en film eller en fjernsyns-udsendelse. Men hvis gameren sidder ved siden af den, der spiller spillet, vil det være en udvidet oplevelse, da gameren kan se udførerens ansigtsudtryk, spilbevægelser og øvrige gestik.

Gameren har på den måde mulighed for at lære handlingen i spillet og spillets regler, især hvis udføreren kommenterer under spillet.

”

Det blev interessant at se på computeren, da spillet blev interessant.”

Hvis udføreren inddrager gameren, har gameren mulighed for at "fjernstyre" udføreren og dermed spille med. Der er mulighed for medbestemmelse og medinddragelse i beslutninger i spillet og der kan være både fysisk og verbal kontakt med både udføreren og andre fysiske eller virtuelle gamere.





En aktiv gamer, der spiller med sig selv og computeren/konsollen

For at gameren selv kan spille, er det ofte nødvendigt at se på både udstyret og spillet, for at kunne finde en løsning.

Alternativt udstyr kan fx være:

- en enkelt kontakt, som gameren aktiverer med en kropsdel for at sparke til en bold
- et joystick og en kontakt, så gameren kan bevæge en figur rundt i et spil og aktivere kontakten for at hoppe
- to joysticks og en række kontakter, så gameren kan bevæge sig, se rundt i spil og "hakke" og "mine" med to kontakter

Den sidste løsning ligner det, man gør på en controller, men her er det muligt at rykke på størrelser, vinkler og hårdhed.

De særlige løsninger sammenholdt med spil med mange indstillingsmuligheder betyder, at gameren kan deltage i spil, som mange kender. Men det kan være nødvendigt at vælge fx et bestemt bilspil frem for det venen har, fordi lige dét bilspil kan styres med få tryk, bilen automatisk holder sig på banen eller har autopilot.

”

Jeg er blevet en bedre holdspiller, er hurtigt ovre og hjælpe.”

Det kan være nødvendigt at forholde sig til spillenes kompleksitet i forhold til de kognitive udfordringer, der kan følge med en fysisk funktionsnedsættelse. Det kan handle om, hvor hurtigt billederne skifter, hvor tydelig grafikken er, om talen er på ens modersmål, om de taler for meget, om spillets handling er lineær og om figuren bevæger sig i en 2 eller 3 dimensional verden.

”

Han er vokset med at kunne noget selv.”

At spille alene kan øve tålmodighed, for der er kun en selv til at klare opgaverne. Det kan øve læseevnen, hvis der er skrevne instruktioner, som skal læses eller oplæses, for at man kan komme videre i spillet.

En aktiv gamer, der spiller med andre enten fysisk eller online

En gamer, som er sammen med andre om spillet eller i spillet, skal kunne koncentrere sig om både at være aktiv i spillet og på den platform, hvor der kommunikeres, som kan være skriftligt eller

mundligt i spillet eller på en tjeneste, der kører ved siden af. Nogle gamere har også gang i flere enheder samtidig, så kommunikationen ikke foregår på den samme enhed som spillet.

Alt i alt er det en øgning af kompleksiteten, både at skulle have kendskab til flere platforme, at navigere på flere enheder, at kommunikere på forskellig vis og samtidig udføre handlinger i spillet.

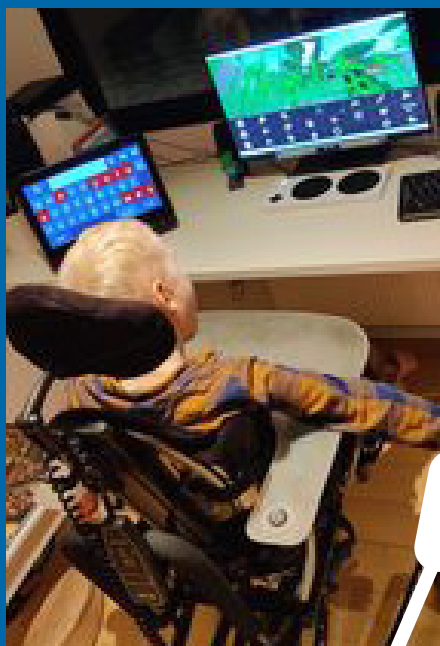
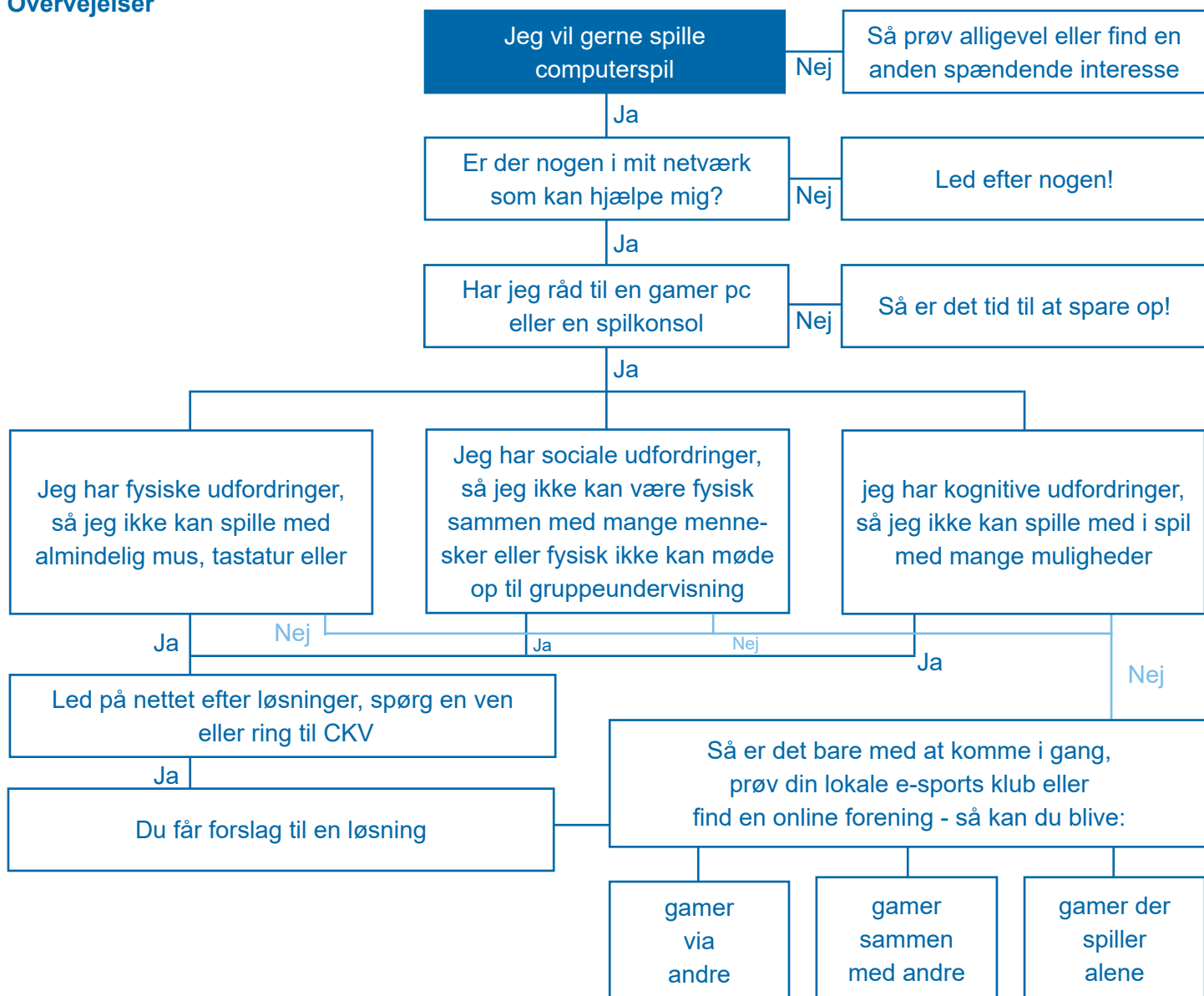
Gamere med særlige udfordringer kan have behov for ekstra tid til selve kommunikationen, så der fx bliver trænet hastighed og delt opmærksomhed.

Når der er samvær under spil, så er det som i andre sociale sammenhænge: vi øver os i generelle spilleregler i social kommunikation og turtagning. Ved online kommunikation bliver nogle elementer ekstra tydelige, da det er svært at tale i munden på hinanden virtuelt, fordi lyden bliver sorteret fra, så budskabet ikke når frem.

Personer, der deltager på virtuelle hold, kan få holdånd, sammenhold og fællesskabsfølelse, selv om de ikke ser hinanden fysisk.

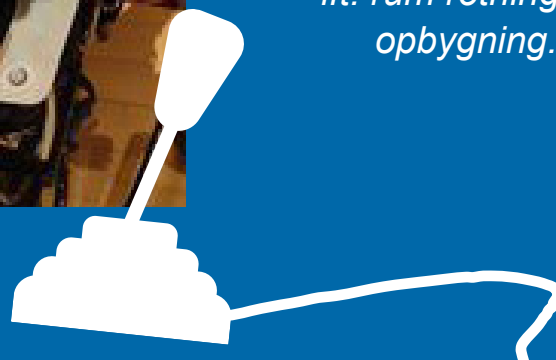
Ved begge grupper af **aktive gamere** er set en ændring i fysisk funktionsniveau. Det handler blandt andet om præcision fx ramme en 0-1-kontakt, koordinering og samarbejde mellem to hænder ved at bruge to joysticks, kropsstabilitet fx den siddende stilling og hovedkontrol, afpasset kraft fx hvor hårdt der skal trykkes samt finmotorik fx ramme mindre områder end tidligere.

Overvejelser



”

Nu skal han ikke have så meget hjælp ift. rum retning og opbygning.



Redskaber

De indledende overvejelser kan helt overordnet give en fornemmelse af, hvilke opgaver der venter.

Man kan tage udgangspunkt i Canadian Practice Process Framework (CPPF)* modellen, som er udviklet til praksis. Her ser man på processens trin og arbejder sig frem mod målet, men kan samtidig gå tilbage og prøve igen, hvis noget ikke lykkes. Desuden er det synligt at omgivelserne har betydning.

Modellen bliver ikke gennemgået slavisk her, men i det følgende brugt til at synliggøre nogle af trinnene ift. mennesker med udfordringer, som gerne vil game.

Klargøring kan indeholde tanker om økonomi. Er der midler til udstyr, specialudstyr, spil og foreningskontingent eller skal der søges fonde eller lignende, for at gameren kan komme i gang. De første tanker om gamerenes netværk kan også gøres her fx er der nogen til at støtte op i dagligdagen med praktisk, teknisk og pædagogisk hjælp.



Undersøgelsen kan begynde med skemaet fra overvejelserne. Hvem er der til at hjælpe ift. denne indsats, hvad har jeg brug for og hvornår? Medarbejdere fra CKV står klar til at undersøge, afprøve og planlægge, hvis personale eller personen med udfordringer har brug for støtte i processen.

Det er vigtigt, at tage udgangspunkt i motivationen. Fx hvilke interesser har gameren nu, hvad kan gameren godt tænke sig, hvem vil gameren gerne spille med.

Det kan være nødvendigt med en fysisk undersøgelse af gameren ift. bevægelse, udholdenhed og smerter. Desuden kan der indsamles viden om kognitive udfordringer, som der skal tages hensyn til.

Derefter kommer vi til det praktiske: hvilke spil kunne det være, hvilke indstillingsmuligheder er der i spillet, hvilket udstyr skal gameren bruge, hvor skal udstyret placeres, hvem skal hjælpe gameren.

”

Det er blevet et fællesskab, hvor man kan mødes, selvom man ikke er fysisk sammen.”

Oftentimes har gameren gjort sig tanker om, hvad vedkommende gerne vil og det kan bruges som mål for, hvad der gerne skal arbejdes hen imod. Det er tid til at få **afprøvet** noget og lægge en **plan**.

Det kan gøres ved at spille og bruge udstyret, så det bliver tydeligt,

hvad der virker. Det kan være nødvendigt at **modificere** både spil, udstyr og placering under afprøvningen.

Ved **evaluering** bliver det tydeligt, om gameren fortsat er motiveret, har lyst til aktiviteten og har nået de mål, som gameren satte. For at støtte gameren, er det relevant at undersøge **omgivelsernes**, altså netværkets mulighed for at

”

Det er blevet en identitet, han er blevet en gamer!”

hjælpe, samt hvordan de fysiske omgivelser ser ud, da der kan være behov for tilretning ift. gamerenes udfordringer.

* Elisabeth A. Townsend, Helene J. Polatajko (2011). *Menneskelig aktivitet II*, side 317 - 338



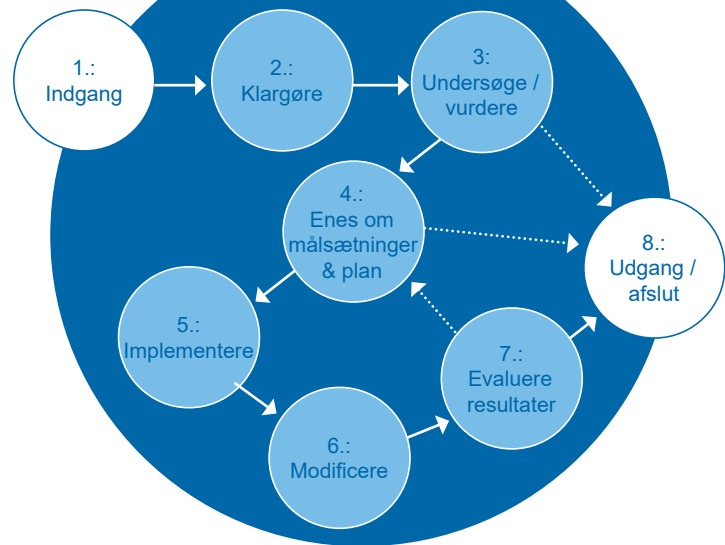
CASE:

1. Svend er 8 år og har cerebral parese. Han ved ikke rigtig om det der med computer er noget for ham.
2. Hans forældre leder efter nye fritidsaktiviteter til ham, hvor han kan være sammen med jævnaldrende. Svend har brugt lidt tablet, men mest til at se film på, for alt der skal foregå med hænderne er svært. Nogle af hans kammerater i skolen spiller på konsol eller pc, men Svend kan ikke rigtig være med, for han kan ikke styre med begge hænder samtidig. Svends forældre har midlerne til at købe en gamer pc, Svends hjælper er dygtig til at spille computer og Svends far har også spillet lidt, da han var yngre.
3. Svend vil rigtig gerne spille med de venner, som han ellers sjældent ser, fordi de bor forskellige steder i landet. Svend er vild med at bygge med Lego, sammen med sin hjælper.
4. Det er oplagt at Svend prøver et Lego spil og et spil, hvor man bygger.
5. Han prøver med en boks, to lave joysticks og kontakter til en pc. I begge spil er det muligt at styre joystickene et ad gangen og kontakterne kan bruges til særlige funktioner som at hoppe, køre eller flyve. Pc'en vælges, så Svend kan snakke med de andre spillere på den platform, som ofte anvendes til snak og under

De samfundsmæssige omgivelser

Praksisomgivelser

Referenceramme



visning. Svend får instruktion i spillet af foreningens træner og kommer straks med i fællesskabet. Han opdager fra gang til gang nye spændende ting, som han kan i spillet.

6. Svends udstyr står i alrummet, for han vil gerne have hjælp af sine forældre, når han ikke lige kan komme videre i spillet. Hans arbejdsstation kan ændres i højden, så han også kan bruge udstyret fra sin gangvogn.
7. Svend er godt i gang og undersøger funktioner i spillet ved at se andre spilleres videoer. Han er klar til at udvide antallet af kontakter og spiller både, når hjælperen er der og når han er alene.
8. Svend er godt i gang med at bruge pc med særligt udstyr og særlige indstillinger. Hans forældre er nysgerrige på nye spil og klar til at støtte ham, så kontakten med CKV afsluttes.

Samfundsmæssige omgivelser

Svend går i skole og kan godt lide kreative aktiviteter ligesom sin far.

Praksisomgivelser

Svends forældre får kontakt med CKVs medarbejdere, der ved en del om at styre computere og spil, desuden er nogle af vennerne fra deres CP netværk medlemmer af en e-sports foreningen med hold med tilpasset undervisning.

Svend møder den person, der skal rådgive ham og familien.

Referenceramme

Fx CPPF, håndmotorisk undersøgelse og aktivitetsudredning.



Hvad skal der til

Kulturelt bruger vi tid og penge på hjemmets indretning, det gælder selvfølgelig også omkring computer arbejdspladsen.

Tiden foran computeren kan flyve afsted, fordi spil generelt er programmeret til at holde vores interesse over længere tid. Derfor kan det være ekstra vigtigt at overveje muligheden for at en bordhøjde kan ændres, at der er godt arbejdslys, at armene kan hvile på bordpladen, at stolens størrelse passer og at varmen fra computeren kan komme væk.

Desuden kan de gamere, vi taler om i denne sammenhæng, være ekstra sårbare, fordi deres muskler og fysik ikke reagerer på samme måde, som vi måske kender fra os selv. Det vil altid være vigtigt at undgå belastningsskader.

Rigtig mange gamere sidder største delen af tiden og spiller i hjemmet. Derfor er det også der, de får brug for støtte og opbakning. Der kan være brug for praktisk hjælp til at flytte ledninger og knapper, tænde maskinen, lettere teknisk hjælp, når der skal testes en kode, læses en dialogboks eller findes en indstilling. Det kræver tålmodige, ihærdige og vedholdende pårørende/ hjælpere.

Der ud over kan der blive behov for mere specialiseret support. Det kan handle om, hvordan spil indstillinger skal ændres og "bindes" til funktioner i udstyret, hvordan det særlige udstyr fungerer eller sværere tekniske problemer, hvor computeren eller tilbehøret ikke fungerer.

Hvis gameren ikke kan bruge sædvanligt udstyr og standard indstillinger i spillene, så kan der være brug for en rådgiver.

Rådgiverens rolle kan omfatte:

- fysisk eller virtuel kontakt med gameren afhængig af, om der skal foretages en motorisk undersøgelse eller foretages opmåling til montering af udstyr.
- interview for at afklare problemstillingen
- viden om udstyr til kompensering for sædvanlig betjening
- viden om spil og tilpasninger af spil samt samspil mellem udstyr og spil
- mulighed for oplæring af både gamer og netværk

Gamere, der ønsker at deltage i holdtræning men har fysiske eller kognitive udfordringer, som betyder, at de ikke kan deltage på sædvanlige hold, kan have brug for tilpasset træning.

Derfor kan trænerens rolle omfatte:

- viden om hensyntagende undervisning
- teknisk indsigt, så træneren kan yde assistance
- viden om særlige tilpasninger i spil
- viden om individuel og gruppe undervisning.

CASE:

F har gennem livet vænnet sig til at udføre alt med venstre hånd, da hans højre hånd er præget af spasticitet og kun bruges til at holde lidt imod med.

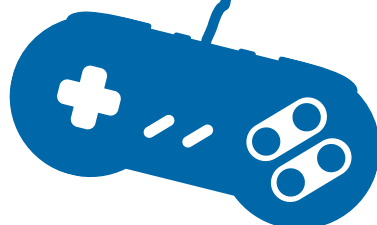
Han har kigget sine venner over skulderen, når de har spillet Counter Strike, så han er godt inde i spillet, men han havde ikke kastet sig ud i at spille selv, da man skal bruge mange tastaturgenveje og også gerne være hurtig.

Nu er han gået i træningslejr og får undervisning på e-sports holdet sammen med tre yngre gutter, hvor han spiller med en venstrehåndsmus med ekstra genvejstaster ved tommelen. Desuden har han flyttet to genvejstaster til en fodkontakt, som han styrer med den ene fod.

F er godt på vej, men det er svært at kaste sig ud i spillet med kammeraterne, der har spillet i mange år.

F har ledt videre efter nye muligheder og er i gang med at øve med et helt særlig fremstillet produkt, der er en klon af et keypad og en mus. Det er koordinationsstræning, der vil noget.

At game er en interesse, som kan føre nye kompetencer med sig både fysisk, kognitivt og socialt. Det kan være kompetencer, som kan bruges i andre sammenhænge i uddannelse, fritidsliv og sociale sammenhænge.





Layout: Malene, CKV 08.07.22

Se mere om
foreningen
Para E-sport
Danmark her:
parae-sport.dk

At game er en interesse, som kan føre nye kompetencer med sig både fysisk, kognitivt og socialt. Det kan være kompetencer, som kan bruges i andre sammenhænge i uddannelse, fritidsliv og sociale sammenhænge.

Hvis du vil vide mere eller ønsker rådgivning og vejledning, så er du velkommen til at kontakte:

Center for Kommunikation og Velfærdsteknologi (CKV)

Tlf.: 9944 3400
E-mail: ckv@rsyd.dk



VELUX FONDEN



Center for
Kommunikation og
Velfærdsteknologi