

Sofaer, pandekager og lyde fra flere verdener

Selskabelighed som fritidsinstitutionel samværform

Marianne Brodersen

ph.d., lektor, Professionshøjskolen Absalon (mar@pha.dk)

Anne Winther Jensen

ph.d., lektor, Professionshøjskolen Absalon (awj@pha.dk)

Mikkel Hald

cand. pæd., adjunkt, Professionshøjskolen Absalon (miha@pha.dk)

Katrine Løth

cand. pæd., adjunkt, Københavns Professionshøjskole (katl@kp.dk)

Mikkel Snorre Wilms Boysen

ph.d., docent, Professionshøjskolen Absalon (msb@pha.dk)

DOI: 10.7146/fppu.v6i2.134275

<https://tidsskrift.dk/FPPU>

Resumé

I fritidspædagogikken betragtes det som en væsentlig opgave at skabe grobund for børns og unges fællesskaber. I nærværende artikel undersøges, hvorledes fællesskaber kommer til syne og bliver til som samvær i fritidsinstitutionens rum. Undersøgelsen trækker på et feltarbejde i SFO'er og fritidsklubber som led i et forskningsprojekt om digitale fællesskaber. Med afsæt i nymaterialistisk og stedssensitiv teori anvendes empirien til at fremanalysere det komplekse samspil mellem mennesker, materialer og digitale teknologier i etableringer af børns og unges samvær. Analyserne demonstrerer, hvordan fritidsinstitutionens samværsform bliver til i et mellemrum mellem skole og hjem, hvor materialer, lyde og dufte er med til at skabe hjemlighed og uformelhed. I tråd med dette viser analyserne, hvorledes børns samvær omkring digitale medier er præget af vekslinger mellem stærk intensitet og flygtighed, der synes at afspejle den særlige fritidspædagogiske kontekst, hvor børn kommer og går, og hvor afbrydelser er et kendetegn. Sidst i artiklen introduceres med begrebet 'selskabelighed' en metateoretisk ramme til at forstå børns samvær i fritidsinstitutionen som noget, der er uden et distinkt formål, men som samtidig ikke er formålsløst.

Nøgleord

Fællesskaber, sociale medier, børn og unge, selskabelighed, samvær, materialitet, rum, fritidspædagogik

Abstract

Couches, pancakes and sounds from other worlds. Sociability as a mode of being together in after school clubs

In pedagogical practice, it is considered an important task to create opportunities for children's and young people's communities. This article analyses how communities occur and come into being as togetherness in the after school clubs. The empirical foundation of the paper is part of a study on digital communities in after school clubs for children between six and 11 years and young people between 12 and 15. The paper is theoretically founded in new materialism and place-sensitive theory and the analyses point to the complex interplay between humans, materials, and digital technologies when children and young people, respectively, are together. The analyses show that after school clubs are an 'in-between space' between school and home and togetherness is formed in an atmosphere, where materials, sounds and smells help to create homeliness and informality. Further, the analyses demonstrate how children's time together around digital media is characterised by alternations between strong intensity and volatility. This seems to reflect the special after school club context, where children come and go, and where interruptions are a characteristic. In conclusion, we introduce the concept of 'sociability' as a meta-theoretical framework for understanding children's socia-

ling in the after school clubs as something that, on the one hand, is without a distinct purpose, but which, on the other hand, is not purposeless either.

Keywords

Communities, social media, children and young people, sociability, social interaction, materiality, space, pedagogy in after school clubs

Indledning

Fællesskaber står som et centralt begreb i pædagogiske diskussioner og idealer for det gode liv, som det pædagogiske arbejde skal medvirke til at realisere. I fritidspædagogikken har bestræbelsen på at skabe grobund for børne- og ungefællesskaber en særlig plads, og forbinder sig her med en fritidspædagogisk tradition med vægt på børns og unges selvbestemmelse og social inklusion. I en EVA-undersøgelse af fritids- og klubtilbud fremhæves det som en væsentlig kvalitet, at ”børn og unge kan indgå i sociale relationer og fællesskaber” (EVA, 2018, 80). Og i lovgrundlaget for fritidshjem og fritids- og ungdomsklubber under dagtilbudsloven indgår fællesskab eksplicit i formålsparagraffen: ”Klubtilbud m.v. skal (...) bidrage til at udvikle børns og unges evne til at indgå i forpligtende relationer og fællesskaber” (Dagtilbudsloven, §65).

I denne artikel indtager vi en spørgende og undersøgende tilgang til, hvad fællesskaber er, og hvordan de bliver til i fritidsinstitutionens rum. Særligt interesserer vi os for, hvordan børns brug af digitale og sociale medier indgår som elementer i etableringer af socialt samvær i fritidsinstitutionerne. Med afsæt i en nymaterialistisk (Damsholt & Simonsen, 2009) og kulturgeografisk (Massey, 2005) optik belyser vi, hvordan børns og unges samvær bliver til i samspil mellem brugen af medier og fritidsinstitutionens materialitet. Vi ønsker herigennem at bidrage med indsigt i, hvordan børns og unges samvær omkring digitale aktiviteter på sammenfiltrede måder skabes i fritidspædagogiske institutioner i en aktuel dansk kontekst. I sidste del af artiklen inddrager vi Simmels tænkning om *sel-skabelighed* i en diskussion af, hvordan man i videre forstand kan karakterisere samværsformer i den fritidspædagogiske institution.

Tilblivelser af samvær i fritidsinstitutionens materialitet

Inden vi præsenterer artiklens vinkel og teoretiske afsæt vil vi kort skitsere bidrag til udforskning af børns og unges fællesskaber i fritidsinstitutioner og give en kort karakteristik af den fritidspædagogiske kontekst.

I en kritisk psykologisk tradition har Stanek (2011) peget på børn som aktive deltagere og skabere af fællesskaber under de betingelser, som skolen og SFO'en

udgør. I en kulturanalytisk orienteret tilgang har Sand (2014, 2015) undersøgt unges selvorganiserede fællesskaber uden for fritidsinstitutionens rum, og Falkenberg og Hansen (2020; 2021) har sat spot på aktuelle pædagogiske forhåbninger til fritidsorganiseringer i gadekulturelle projekter. Fritidsinstitutioners inkluderende potentiale er fokus i Petersen m.fl. (2019) samt Bruselius-Jensen m.fl. (2021), hvor fællesskab diskuteres ud fra en sontring mellem nære og distante typer af fællesskaber. På forskellig vis spejler disse bidrag to spor, der løber gennem fritidspædagogikkens historie, nemlig dels det socialpædagogiske, forebyggende tankegods, og dels fritidspædagogikken som forum for selvudvikling gennem børns egne initiativer (Krab & Andersen, 2016; Petersen & Sørensen, 2021).

Som nævnt tilskrives fællesskaber en central plads i fritidspædagogikken, og i EVA's undersøgelse af børns og unges motivation for at komme i fritidstilbuddene fremhæver de, som det allervigtigste, ønsket om at være sammen med kammerater og venner, efterfulgt af ønsket om at deltage i spændende aktiviteter (EVA, 2018). Fritidstilbuddene taler ind i disse ønsker ved at tilbyde aktiviteter som f.eks. at lave musik, spille bordtennis, billard og computerspil, alt sammen i et uformelt læringsmiljø, hvor omdrejningspunktet er samværet med kammerater og pædagogisk personale. Det uformelle læringsmiljø står i kontrast til skolens formelle læringsmiljø og beskrives som præget af frivillighed, medbestemmelse og fravær af mål og krav om specifik læring (Petersen & Sørensen, 2021). Den fritidspædagogiske kontekst kan således siges at være karakteriseret af en prioritering af relationer samt løsere strukturer og rammer for deltagelse i (ofte) kreative aktiviteter, og af muligheden for børns og unges selvinitierede aktiviteter. Fritidstilbuddene beskrives således som en slags mellemting mellem et struktureret institutionelt og et friere hjemligt miljø.

Afsættet for denne artikel er en nysgerrighed på, hvilke former børns og unges samvær antager i den fritidsinstitutionelle hverdag. For at undslippe de normative konnotationer, der binder sig til begrebet fællesskaber, arbejder vi med begreberne *samvær* og *samværsformer*. Igennem artiklen fremanalyserer vi, hvordan børns samvær i de fritidspædagogiske rum bliver til som en sammensathed af materiale og menneskelige forbindelser, hvori digitale medier og teknologier indgår. Vi tilnærmer os på den baggrund en karakteristik af den særlige sociale form, som børns samvær antager. Vi er altså ikke optagede af fællesskabers in- og ekskluderende effekter, og stiller os heller ikke kritiske an over for digitale mediers indtog i fritidsinstitutionerne. Derimod ønsker vi at bidrage med indsigt i det fritidspædagogiske rums egenart, og hvordan medier indgår i etableringer af samvær.

Artiklen skriver sig ind i en pædagogisk og kultursociologisk interesse for at forstå, hvordan det sociale bliver til og muliggøres gennem fritidsinstitutionens særlige samværsformer (Martinussen & Larsen, 2018; Hjarvard, 2005; Simmel, 1971). Artiklens analyser baserer sig på et empirisk materiale produceret i forsknings- og udviklingsprojektet ”Digitale kreative fællesskaber”, der havde fokus

på digitale praksisser i fritidspædagogikken (Boysen, Jensen, Hald, Løth & Brodersen, 2021).¹ Her har vi som led i forskningsprojektets feltarbejde i en SFO og to fritidsklubber hen over 6 måneder observeret børns og pædagogiske medarbejderes hverdagspraksisser med særligt fokus på relationer mellem pædagogisk praksis og børns samvær omkring medier (Johansen & Larsen, 2020; Emerson, Fretz & Shaw 2011). I projektperioden var vi på i alt 16 feltbesøg i institutionerne af hver ca. 3 timers varighed. Vi har endvidere, i hver SFO og klub, foretaget interview (12 i alt) med dels grupper af børn, dels pædagoger med fokus på børns brug af og erfaringer med medier, og hvordan pædagoger anvender medier i det fritidspædagogiske arbejde.² I forsknings- og udviklingsprojektet som helhed har vi oparbejdet empiri fra i alt 10 SFO'er og klubber på Sjælland; et materiale der har givet os en bred indsigt i fritidsinstitutioners indretninger, aktiviteter og samværsformer. I denne artikel trækker vi primært på observationsmaterialet.

Teoretiske afsæt for analyser af samvær

Artiklens analyser er informerede af flere teoretiske traditioner og tilgange. For det første et praksisteoretisk afsæt, der i udgangspunktet interesserer sig for, hvad humane aktører gør med digitale medier. I en dansk sammenhæng har medieforskerne Stine Liv Johansen & Malene Charlotte Larsen (2019) undersøgt børns mediepraksisser med vægt på, hvordan børn aktivt integrerer medier i deres hverdagsliv. Med inspirationen fra den praksisteoretiske medieforskning arbejder vi ud fra en erkendelse af, at samvær omkring medier indebærer, at børn gør noget med medier. For det andet har vi vendt vores analytiske opmærksomhed mod nymaterialistisk teori, der kan gøre os i stand til at (be)gribe den materielle verdens betydning for tilblivelser af børns samvær. Det, som børn gør, gøres i samspil med en materialitet, og humane aktører som børn og pædagoger må betragtes som interagerende med en række ikke-humane aktører som medier, indretninger af fritidsinstitutionen og forventninger om, hvordan et institutionaliseret fritidsliv anno 2021 skal se ud. I artiklen trækker vi primært på etnologen Tine Damsholt og historikeren Dorte Gert Simonsens diskussion af de fokuseringer, der ligger i bestræbelser på at opskrive det materielles betydning, nemlig en fokusering på *proces* i det materielles sammenfiltrering med andre former for væren, en fokusering på *relation og netværk*, samt et fokus på *performativitet* (Damsholt & Simonsen, 2009, 16 ff.). For mere specifikt at kunne gribe om, hvordan fritidsinstitutionen bliver til som et særligt sted og rum for børns samvær, inddrager vi kulturgeografen Doreen Massey's (2005) tænkning om, at rummet kan forstås som et produkt af materialiteter, interaktioner og kulturel semantik. Disse teoretiske inspirationer informerer første del af artiklens analyser, der går tæt på børns samvær med og gennem medier i den fritidspædagogiske hverdag. I

1 Projektet var støttet af BUPL's forskningspulje

2 Der blev indhentet samtykke fra forældre, og vi bestræbte os på løbende at inddrage og informere de deltagende børn og unge om vores projekt og vores interesse for digitale medier i fritidsinstitutioner.

sidste del af artiklen diskuterer vi, hvordan man kan karakterisere det samvær, der finder sted i fritidsinstitutionens særlige rum, og her trækker vi som den tredje teoretiske inspiration på sociologen Georg Simmels teori om socialitet og samværsformer i storbyen (Simmel, 1971).

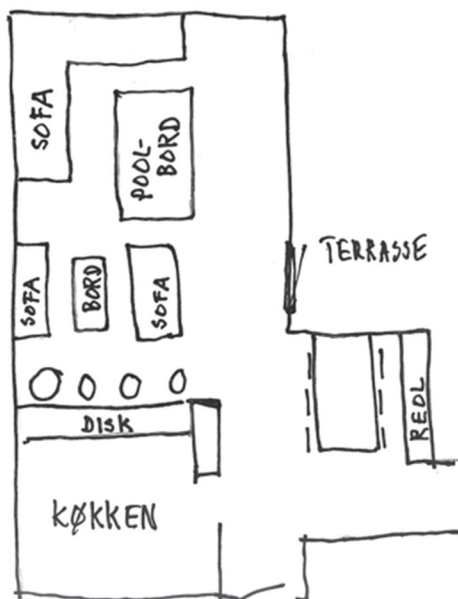
Ud fra de overordnede teoretiske inspirationer har vi valgt at fokusere vores analyser i begreber, der kan gribe om processuelle, performative og sociomateriale aspekter af det fritidsinstitutionelle samvær, nemlig *rum*, *throwntogetherness*, *script*, *affordance*, *soundscape* og *duft*, som vi kort introducerer til her. Ifølge Massey (2005) skal rummet forstås som et produkt af materialiteter. Rum er under konstant tilblivelse og under påvirkning af både det globale og det helt nære. Rum indeholder spor af fortiden og er influeret af mulige fremtidige scenarier. Det vil sige, at der i rum er en heterogenitet. *Throwntogetherness* betegner, at et givent rum indeholder en 'sammenkastethed' af humane og non-humane elementer, der indgår i en her og nu forhandling i forhold til en situation og et rums tilblivelse (Massey, 2005). Dufte og lyde er sanseelementer, der kan indgå i denne sammenkastethed. Lyde – *soundscape* – kan dels omfatte rummets 'grundtone', dels brud på denne. Ligesom lyde, kan dufte være upåagtede elementer, som er med til at etablere en stemning i et rum. Stemninger bliver således til via både materielle og immaterielle praksisser (Damsholt & Sandberg, 2018).

Script betegner, at ethvert element eller rum har en indskrevet bruger, det vil sige, er tænkt i forhold til en bestemt brug eller brugergruppe (Damsholt & Sandberg, 2018). Et rums konstruktion og indretning peger således allerede, i en ubefolket version, i retning af måder at benytte rummet på. Den faktiske brug af rummet kan dog afvige mere eller mindre fra den tiltænkte brug, og det samme gør sig gældende med digitale medier. Begrebet *affordance* peger parallelt hertil på relationen mellem artefakt og bruger, "som er betinget af de færdigheder og erfaringer, som brugeren har udviklet" (Dohn & Hansen, 2016, 35).

I de følgende afsnit inddrager vi begreberne i en flerfacetteret analysestrategi med henblik på at vise, hvordan samvær i SFO og klub på forskellig vis bliver til. Afsnittet starter med en analyse af sammenkastetheden i det fritidspædagogiske rum, og zoomer derefter gradvist ind på mindre rum i rummet ved at gå tættere på børns samvær i og omkring digitale medier.

Det fritidspædagogiske rums sammenkastethed

Vi er i en fritidsklub, der har til huse i nogle mindre lokaler i en gammel villa.



Hovedrummet er afgrænset fra køkkenet af en disk med barstole. Det er kun de voksne, der må gå ud i køkkenet. I rummet er en sofagrube, en hjørnesofa og et pool-bord, og derudover et bord placeret ved en reol med brætspil. På væggene hænger skifterammer med collager fra udflugter, diplomer med navne på vindere af konkurrencer samt en ramme med billeder af de børn, der i øjeblikket er indmeldt i klubben. I en anden ramme ses reglerne for god opførsel i klubben.

Rummets script afspejler, at klubben er en mellemting mellem et institutionelt og et hjemligt univers, hvor inventar og indretning udgør en sammenkastethed af de to kontekster. Dele af møblelementet – sofaer og sofabord – understøtter med deres affordance det at sidde henslængt, og signalerer hjemlighed, afslapning og lystbetonet aktivitet. Pool-bordet og indholdet i skifterammerne konnoterer institution, ligesom det indrammede regelsæt og voksenalderen gør det. Karakteren af samværet afgøres dog af, hvordan børn og voksne agerer i samspil med denne materialitet.

Klokken er 14.00, og de fleste børn er lige ankommet; de har krydset sig ind, og en voksen har sagt hej og nævnt deres navn. Der dufter af pandekager i hele rummet; pædagogen Kamilla bager pandekager. Tre børn spiller pool. Agnes sidder ved disken med sin mobil. Hun kigger lidt i den, men følger ellers med i snakken ved pool-bordet. En af pædagogerne spørger, hvornår hendes veninde kommer og får at vide, at veninden er syg. En pige og en dreng sidder i sofaerne tættest ved bardisken, og kigger i hver deres mobil. Bagerst i rummet på sofaerne langs væggen sidder to drenge, meget tilbagelæned, og kigger i deres mobiler. Tre piger sidder sammen, de kigger på hinandens mobiler og griner. De er i gang med Snapchat, hvor de sætter hjertes på kvinderne af sig selv. Der er nu den ugentlige konkurrence om, hvem der har den sureste sko. Børn kommer med deres sko, som pædagogerne lugter til. De udtrykker tydelig væmmelse, men indimellem siger de også "nå – det var ikke så slemt". Vinderen bliver kåret og så er pandekagerne klar. Flere børn sidder nu og spiser, én kigger samtidig på sin mobil.

Når børnene træder ind i klubben, er det grundlæggende script understøttet af dufte og et soundscape, der knytter sig til hjemlighed. Duften af pandekager signalerer (som andet nybagt) hygge og noget rart, og duften suppleres her af et lyd-billede med skramlen fra køkkenet og småsnak fra børn. Børnene agerer i samspil med de invitationer, der ligger i rummets script. De spiller pool, men foretager også aktiviteter, der kan beskrives som hjemlige, som at sidde henslængt i sofaerne. Brugen af mobiler antager varieret karakter: at sidde alene, men sammen, med mobiler (som drengene bagerst i rummet); at være i gang med noget fælles på mobilerne (de grinende piger), og at være tilskuer (Agnes på barstolen), hvis mobil synes at legitimere hendes tilstedeværelse tæt op ad de børn, der spiller pool. Børnenes praksisser kan forstås som deltagelse i mindre arenaer for samvær i fritidsklubbens hverdag. Brugen af mobiler folder sig ind i stedets hjemlighed og fritidspædagogiske praksis. Klubbens store fællesskab gøres gennem voksenorganiserede praksisser som eksempelvis spisning og små konkurrencer, hvoraf skolelugtkonkurrencen bare er én. Alle kan deltage i konkurrencen, der foregår midt i rummet ved siden af pool-bordet og sideløbende med andre aktiviteter. Denne

konkurrence spiller på lugt og væmmelse, og samværet omkring konkurrencen tilføres en sanselig dimension, der blander sig med duften af pandekager.

Børns og voksnes samspil bliver her til i en omfattende sammenkastedhed, hvor dufte og lyde blander sig med fysiske og digitale spil og aktiviteter. De arkitektoniske rammer, den hjemlige og institutionelle praksis' fysiske, digitale og sanselige dimensioner filtrer sig sammen og konstituerer en samværsform præget af hjemlighed og hygge. I kraft af denne sammenkastedhed etableres en særlig stemning, som omslutter dem, der befinder sig i rummet.

I det følgende afsnit bevæger vi os ind i SFO'en. Her dvæler vi ved nogle af de måder, børn er sammen i og omkring spil og sociale medier, og hvordan dette muliggøres af medierne og den fritidsinstitutionelle ramme.

Intensitet, engagement og fleksibilitet

Loftet er 3.klassernes særlige område i SFO'en, og her må børnene have deres egne mobiler og iPads med. Det centrale rum på Loftet er et stort aflangt lokale med to sofaområder og et bordfodbold. I den forreste sofagrupper lyse stofbeklædte sofaer er det mest piger, der opholder sig, mens drengene holder til i den blå sofa ved den store skærm og spillkonsollen i det bagerste sofaområde

For enden af rummet er der en blå sofa i kunstigt skind. Der sidder 4 drenge omkring den store tv-skærm og spiller Knack på PlayStation. Spillet handler om, at man skal redde verden, siger de. På skærmen ses et univers, der ligner ruiner af fabriksbygninger. De to figurer, drengene styrer, er sammensat af smådele, der skiller sig ad, når de bevæger sig gennem forskellige scener og slås mod fjender. Drengenes kroppe er anspændte og let foroverbøjede, og de har deres blik stift rettet mod skærmen samtidig med, at de hurtigt styrer figurerne med controlleren. Alle kigger intenst på skærmen. De to, der ikke sidder med konsoller, kigger på og kommenterer højtlydt.

I den blå sofa kan man iagttage, hvordan større eller mindre grupper af drenge er optagede af det samme spil. Kun to kan spille ad gangen, men turen går på omgang. Når drengene ikke selv spiller, sidder de tit med deres mobiler og spiller på dem, samtidig med at de løbende kigger op og kommenterer spillet på den store skærm. Fra andre steder på Loftet kan man høre drengenes glade eller frustrerede udbrud, når spændingen omkring spillet stiger. Loftet er præget af et soundscape, hvor høje lyde og udbrud fra den blå sofa lægger sig oven på den afdæmpede snak i de lyse sofaer. Lydene relaterer sig til de digitale aktiviteter, der finder sted: Det tempofyldte PlayStation-spil i den blå sofa, og det mere stilfærdige samvær omkring mobilspillene i det andet sofaområde.³

Børnenes samvær kan beskrives som præget af en stemning af fortættethed og intensitet. I første omgang mest iøjnefaldende omkring PS-spillet, hvor intensiteten viser sig i børnenes stift rettede blikke mod skærmen, de anspændte kroppe, hurtigheden på controlleren og de fælles udråb. Intensiteten forbinder sig med

3 Rummets farvescript og sofamaterialer er stof til refleksioner over relationer mellem køn, scripts og traditioner for børns samvær, hvilket dog ligger uden for denne artikels fokus.

spillets konkurrenceelement, og i det hele taget med børnenes indlevelse i det virtuelle univers og deres 'overlevelseschancer' derinde. I de lyse sofaer er intensiteten af en lidt anden art: en fortættet og stille stemning, der strømmer ud af pigernes kroppe, mens de, to og to, halvvejs ligger ned i sofaerne. Ind imellem lægger også en dreng sig i en af sofaerne og slapper af.

Den afslappede og uformelle stemning brydes ind imellem af pædagogen Lotte, når hun går gennem rummet med sin iPad og råber: "Valdemar, du skal gå hjem nu!". Børn bliver løbende råbt op og sendt hjem, hvilket betyder omrokeringer af spillere og konstellationer af børn i sofaerne. Denne samtidighed af intensitet og løbende beskeder, om at gå hjem, aftegner et særligt træk ved samværet i SFO'ens rum: På den ene side engagement og nærvær, på den anden side flygtighed og fleksibilitet, når samværsrelationer konstant ommøbleres. Skønt dette muliggøres i kraft af en hel kæde af samvirkende ting som sofaer, stemninger, kroppes placeringer m.m., så synes aktiviteter på digitale devices at understøtte denne særlige stemning af intensitet og flygtighed i relationer og samvær: Spillene tillader udskiftninger af spillere, og børn kan fortsætte deres samvær på mobiler, også efter de har forladt SFO'ens matrikel.

Sammen med Charli

I Loftets køkken-alrum er 3 piger samlet ved et bord. Den ene af dem sidder med sin mobil, hvor der kører en TikTok-video på skærmen, og de to andre står tæt omkring pigens og kigger med. På skærmen ser man 'Charli': En ung kvinde i tætsiddende tøj og pink striber i håret kigger ind i kameraet, mens hun laver dansebevægelser. En af pigerne begynder at lave dansebevægelser, der minder om Charlis. De har alle tre deres blikke rettet mod skærmen. Uden at tale sammen om, hvad de skal lave, går en af dem i gang med at lave en fletning i en andens hår. Pigen, der får ordnet håret, kigger samtidig på TikTok-videoen på mobilen. Lidt efter begynder pigerne at kigge på film og billeder af neglebehandlinger, men scroller tilbage til Charli-videoerne.

Dette udsnit fra empirien er et eksempel på, hvordan børns samvær omkring mobilerne kan tage sig ud i en åbent organiseret SFO-hverdag, hvor børn bevæger sig rundt i institutionens forskellige rum. Aktiviteten er initieret af børnene selv, men samtidig initieret af den fascinationskraft, der strømmer fra Tik Tok-stjernen Charli D'Amelio. Samspillet er karakteriseret ved en flydende vekslen mellem forskellige aktiviteter: at kigge på skærm og skifte mellem videoer, at imitere Charlis dansebevægelser og sætte hår. Pigerne taler ikke sammen i løbet af denne observation, og handlingerne ser ud til at flyde af sted, hvor den ene handling afføder den næste. Interaktionen i samværet finder sted på en måde, hvor pigerne er lige så meget sammen med Charli, og det der foregår på Tik Tok, som med hinanden. Dette kan beskrives som udtryk for en sammenvævedhed, hvor medier handler med børn, og børn handler med medier (Literat & Glaveanu, 2018). Charli synes at opfordre pigerne til at mime hendes dansebevægelser, og måske er det at ordne hår på hinanden også forbundet med den måde, Charlis hår ser ud på.

Man kan sige, at de tre piger i klippet er momentant sammen *om* og *med* Charli, og på den måde kan eksemplet også pege på, hvordan elementer som mobilen og Tik Toks flow af videoer indgår i en løbende etablering af en sammenkastet samværsform, der kommer i stand via nære og distante relationer. At pigerne både er sammen med hinanden og sammen med Charli markeres også af det ordløse samspil, hvor de kigger Charli, og ikke hinanden, i øjnene.

Avataren og samvær i flere verdener

Vi zoomer nu yderligere ind på, hvordan samvær bliver til i en sammenkastethed mellem virtuelle og fysiske rum, her i klubbens computerrum. Et særligt soundscape slår stemningen an, og spillyde som fanfarer, skud og penge, der klinger, blander sig med lyde af børns stemmer. Det digitale og analoge soundscape fremtræder som et ekko af forskellige verdener, der udspilles simultant og sammenfiltret. Sådanne sammenfletninger af verdener og samværsformer bevirker, at det fysiske og det virtuelle skaber et nyt rum. I dette rum befinder sig avataren, en figur, som deltagerne selv udformer og 'tager på sig'.

I computerrummet spiller en gruppe børn spil fra Roblox-universet. En pige chatter ivrigt på engelsk med en deltager i spillet. De roser hinandens 'outfits' og kommer med opmuntrende bemærkninger til hinanden. Pludselig bliver pigen i tvivl om, hvorvidt det er en online person, hun chatter med, eller om det er drengen, der sidder ved computeren overfor. En anden pige er ikke så hurtig til spillet og kæmper med at forstå, hvad man skal gøre. Hun lyser op, da alle bemærker, at det er hendes figur, der skal 'gå catwalk' inde i spillet.

Børnene er simultant sammen i et virtuelt og et fysisk rum, to verdener der fletter sig sammen og med avataren skaber nye samværsmuligheder. Tilblivelsen af en avatar begynder ved spillets start, hvor spillerne vælger eksempelvis køn, etnicitet, tøj og færdigheder. Taylor (2002) fremhæver, hvordan brugen af avatar udgør et krydsningsfelt, hvor det virtuelle objekt bliver legemliggjort i en autentisk form. Avataren er en hybrid, der hverken er de fysiske børn eller de upersonlige virtuelle objekter. Avataren kan siges at udvide samværs- og deltagelsesformer, som vist, ved at give mulighed for en anonymiseret tilstedeværelse eller ved at invitere til aktiviteter i et fællesskab af avatare. Med avataren skabes et særligt rum for relationer og samvær, hvor risiko



for ansigtstab minimeres gennem samspillet fiktive, afprøvende og ikke-personliggjorte karakterer.

Børn i det hybride fritidsinstitutionelle rum

Analyserne afdækker billeder af, hvordan børns og unges samvær bliver til i en fritidsinstitutionel praksis, hvor digitale medier, fritidsinstitutionens øvrige materialitet og stemninger er medskabende. De fire nedslag viser, hvordan samvær med og omkring medier former sig på forskelligartede måder: I det første tilfælde udspilles samværet *omkring* mobiltelefonerne. Mobilerne er det, man samles om og det, der giver legitimitet i forhold til tilstedeværelse. Næste nedslag viser *samvær med henblik på* at fuldføre fælles missioner, med situationer præget af intensitet og fleksibilitet. I det tredje nedslag ser vi et *samvær med og om* en Tik Tok stjerne, der giver de involverede pigers samvær en særlig nonverbal og flydende karakter. Det fjerde nedslag viser gensidigt *samvær i det virtuelle rum*, og hvordan dette fletter sig sammen med det fysiske rum. Disse variationer af former for samvær er næppe udtømmende, men indikerer en kompleksitet knyttet til børns gøren i samspil med digitale medier i det fritidspædagogiske rum, og analyserne peger på nogle særlige – ind imellem spændingsfyldte – træk ved, hvordan samvær konstitueres i dette rum.

Analyserne giver blik for, hvordan digitale og analoge praksisser folder sig ind i hinanden og indgår i samspil med den fysiske indretnings sammenkastethed af hjemlige og institutionelle praksisser. Børn og unge befinder sig i relativ kort tid i SFO'en og klubben – et særligt *in between* rum – og brud og afbrydelser, når børn skal gå hjem, ses håndteret som et vilkår. Samværet får en til tider flygtig karakter, der dog ikke forhindrer indlevelse og intensitet; børnene har indarbejdet mediernes affordance i deres samvær på måder, hvor afbrydelser i samværet afbødes gennem flydende ommøbleringer af kroppe og deltagere i spil og sociale medier. Som sådan kan *in between rummet* iagttages som et kvalitativt 'tykt' rum, der lidt paradoksalt former sig mellem flygtighed og fortættethed.

Flygtigheden og det flydende samvær, der blandt andet ses i pigegruppens samspil med og om Charli, kan ses som udtryk for de frivillige, selvinitierede og lyst-prægede aktiviteter, der karakteriserer fritidsinstitutionen som et særligt rum mellem hjem og institution. Men også som udtryk for, at mediernes affordance fremmer sådanne samværsformer, f.eks. via Tik Toks og YouTubes fortsatte strøm af videoer. Med avataren skabes endvidere affordance i form af fordoblede tilstedeværelser og samvær i et hybridt rum med nye muligheder. Barnets tilstedeværelse igennem en avatar udgør en anderledes og løsere deltagelsesform, der åbner op for eksperimenter med identiteter og positioner.

Som vist har samværet en lyd- og en duftside, der er medkonstituerende for stemningerne. Lydene fra den digitale verden tydeliggør, hvordan børn og unges interaktioner i institutionen er forbundet med netværk og hændelser uden for institutionens fysiske rammer, og er således med til at understrege, hvordan

det fritidspædagogiske rum former sig i et miks af privatsfære/offentlig sfære og hjem/institution. Børnenes egne lyde – råb, grin og stille summen – er yderligere konstituerende for stemningen i dette rum, der ikke er stramt styret af voksne.

Tilsammen peger analyserne på børns og unges samvær omkring digitale medier som en kompleks, differentieret størrelse, der skaber særlige tilblivelsesmuligheder og potentialer for samvær i det fritidspædagogiske rum. I artiklens sidste afsnit anlægger vi et metaperspektiv på fænomenet samvær og diskuterer, hvordan man i videre forstand kan forstå karakteren af de samværsformer, der udspiller sig i fritidsinstitutionen.

Samvær som selskabelighed

Mediesociologien har beskæftiget sig med mediers påvirkning af grænseflader mellem det offentlige og det private, og hvordan medialiseringen af samfund præger sociale omgangsformer (Hjarvard, 2016, 2005; Johansen & Larsen, 2019). Det er spørgsmål, der fører tilbage til en sociologisk interesse for at forstå, hvilket socialt 'stof' moderne samfund er gjort af. En af disse tråde fører til sociologen Georg Simmel (1971) og hans tænkning om *sociabilitet*. Simmel var optaget af at forsøge at forstå og beskrive mentalitet og omgangsformer i storbyen. I sit essay *Sociability* fra starten af 1900-tallet beskriver han, hvordan socialt samvær i det moderne samfund antager en form, hvor samværet ikke har andet formål end sig selv. Dette samvær, som Simmel betegner sociabilitet eller 'selskabelighed', har en legende karakter, men er ikke blot tidsfordriv (Simmel, 1971, 129). Et centralt træk ved den selskabelige omgangsform er en taktfuld *konversation*, hvor "det at snakke er et mål i sig selv" (1971, 136).⁴ Det er ikke så meget indholdet i samtalen, der er værdifuldt, men derimod selve udvekslingen mellem deltagerne. Selskabelig konversation er således ikke spild af tid, men bidrager til skabelse af sociale bånd mellem mennesker i moderne samfund. Simmel gør opmærksom på, at det tyske ord *Gesellschaft* kan betyde både 'selskab' og 'samfund' (Simmel, 1971, 129). I denne tænkning indgår, at det moderne individ må kæmpe for at skabe tilhør og undgå fremmedgørelse, hvilket også betyder, at individet må følge de implicite regler i denne selskabelighedens samværsform.

Trods distancen mellem de historiske kontekster, kan Simmels karakteristik af selskabelighed som omgangsform fungere som en optik, der kan bruges til at iagttage fritidsinstitutionelt samvær gennem. Uden at negligere, at alle sociale rum er belagt med forventninger til deltagerne, så synes det fritidsinstitutionelle rum netop at være et hybridt rum mellem det hjemlige/private og det institutionelle, hvor der (stadig) hersker en vis åbenhed ift. indhold og form på samværet, der ofte har en legende form.

Artiklens analyser har sat spot på børns samvær omkring, med, om og i de digitale medier, der med Simmel kan forstås som typer af samvær, der ikke har et

4 Citater fra teksten af Simmel er oversat af forfatterne.

distinkt singulært formål, men som heller ikke er et formålsløst tidsfordriv, idet samværet i sig selv fremstår som det centrale. Børnenes verbale og nonverbale udvekslinger har i nogle tilfælde et umiddelbart mål, som at vinde over en fælles fjende, mens der i andre tilfælde ikke synes at være et tydeligt mål, som når de scroller gennem billeder eller sætter hår. Soundscapet med råben og summen blandt børn peger her på, hvordan aktiviteterne udgør en fælles, lystbetonet værensform. At have succes i et spil har betydning for børn, men det lystfulde ligger i særlig grad i de fælles processer; i intensiteter, hygge og kropslig nærhed i sofaerne. Simmel betoner netop relationen mellem individ og fællesskab, når han skriver, at ”den enkeltes fornøjelse er altid afhængig af andres fornøjelse” (Simmel, 1971, 132). Selskabeligheden i forbindelse med de digitale medier kan således betragtes som særlige måder for det enkelte barn at skabe tilhør og undgå fremmedgørelse i form af ensomhed og social isolation.

Aktuelt er der fornyet opmærksomhed på de praksisser og potentialer, der ligger i fritidspædagogikken. Det hænger blandt andet sammen med bekymringer over faldende indmeldinger i SFO'er og klubber, en udvikling der tog fart med skolereformens indførelse af længere skoledage. For at vende udviklingen er der en vis opmærksomhed på at udvikle fritidstilbud, der på en mere tydelig måde bidrager til børns læring og udvikling af specifikke færdigheder. Samtidig har indtoget af digitale medier i børns og unges liv betydet, at der løbende udtrykkes bekymring over den tid, de bruger på medier. I denne kontekst kan artiklens analyser henlede opmærksomheden på, hvordan der, i det sammenkastede fritidsinstitutionelle rum, udspringer sig upåagtede former for samvær, hvis potentialer det kan være værd at tage nærmere i øjesyn. Ligesom i Simmels bestræbelse på at forstå, hvordan nye sociale omgangsformer var knyttet til samfundet og storbyen omkring forrige århundredeskifte, vil vi med artiklens analyser pege på, hvordan børns samspil med digitale medier i fritidsinstitutionen er medkonstituerende for nye samværsformer. I lyset af bekymringer over fritidsinstitutionernes fremtid og risikoen for spild af børns tid, kan analyserne åbne blikket for, hvordan børns samvær med og omkring medierne antager komplekse og mangeartede former, der frem for spild af tid snarere synes at give fylde og energi til børns tid og fælles liv i det fritidsinstitutionelle rum.

Litteratur

- Boysen, M.S.W., Jensen, A.W., Hald, M., Løth, K. & Brodersen, M. (2021). *Digitale kreative fællesskaber*. Forskningsrapport. Professionshøjskolen Absalon & BUPL.
- Bruselius-Jensen, M., Sørensen, N.U. og Nielsen, K.T.P. (2021). Kan ungefællesskaber gøre ondt? CeFU/Maryfonden.
- Bruun, M.H. (2018). Rum for fællesskab. I: Martinussen, M. & K. Larsen (red.) *Materialitet og Læring*. Hans Reitzels Forlag.
- Dagtilbudsloven. Bekendtgørelse af lov om dag-, fritids- og klubtilbud m.v. til børn og unge <https://www.retsinformation.dk/eli/lt/2021/1912> Lokaliseret d. 31.1.2022

- Damsholt, T. & Sandberg, M. (2018). Hvor tingene summer. Stemning og læringsrum på universitetet. I Martinussen, M. & K. Larsen (red.). *Materialitet og Læring*. Hans Reitzels Forlag.
- Damsholt, T. & Simonsen, D.G. (2009). Materialiseringer. Processer, relationer og performativitet. I Damsholt, T., Simonsen, D.G. & Mordhorst, C. (red.). *Materialiseringer: Nye perspektiver på materialitet og kulturanalyse*. Aarhus Universitetsforlag.
- Dohn, N.B. & Hansen, J.J. (2016). Didaktik, design og digitalisering. En begrebsoversigt. I Dohn, N.B. & Hansen, J.J. (red.). *Didaktik, design og digitalisering*. Samfundslitteratur.
- Emerson, R.M., Fretz, R.I & Shaw, L.L. (2011). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Chicago: University of Chicago Press.
- EVA (2018). *Børns og unges brug af fritids- og klubtilbud*. Danmarks Evalueringsinstitut.
- Falkenberg, H. & Hansen, R.P. (2021). Gadepædagogiske greb om ungdom, udsathed og fællesskaber. *Forskning i Pædagogers Professions og Uddannelse, 2, 2021*.
- Hjarvard, S. (2005). *Det selskabelige samfund*. Forlaget Samfundslitteratur.
- Hjarvard, S. (red.) (2016). *Medialisering: Mediernes rolle i social og kulturel forandring*. Hans Reitzels Forlag.
- Johansen, S.L. & Larsen, M. C. (2019). *Børn, unge og medier*. Samfundslitteratur.
- Johansen, S.L., & Larsen, M. C. (2020). *Undersøgelser af børn, unge og medier*. Samfundslitteratur.
- Krab, J. & Andersen, R. (2016). "De vælter i vandet og er pjaskvåde" – pædagogiske orienteringer mellem fritidspædagogiske traditioner og skolens lærermodel. *Unge Pædagoger, 1, 2016, 23-31*.
- Literat, I. & Glaveanu, V.P. (2018). Distributed Creativity on the Internet: A Theoretical Foundation for Online Creative Participation. *International Journal of Communication, 12*(2018), 893-908.
- Martinussen, M. & K. Larsen (red.) (2018). *Materialitet og Læring*. Hans Reitzels Forlag.
- Massey, D. (2005). *For Space*. London. Sage.
- Petersen, K.E., & Sørensen, T.E.M. (2021). Fritids- og ungdomsklubbers betydning for børn og unges trivsel og udvikling. Aarhus Universitetsforlag. Pædagogisk Indblik Nr. 11.
- Petersen, K.E., L.H. Sørensen, T.E.M. Sørensen og L. Ladefoged (2019). *Fritids- og ungdomsklubbers betydning for børn og unges hverdagsliv og fællesskaber i udsatte boligområder*. DPU, Aarhus Universitet, 2019.
- Sand, A. (2014). *Matrikelløse rum: en undersøgelse af selvorganiserede måder at bruge byen på*. Ph.d.-afhandling. Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet.
- Sand, A. (2015). Matrikelløse fællesskaber. *Dansk pædagogisk Tidsskrift, 2, 2015, s. 43-53*.
- Simmel, G. (1971). Sociability. I: *Georg Simmel. On individuality and social forms*. Ed. Donald N. Levine. The University of Chicago Press.
- Stanek, Anja Hvidtfeldt (2011). *Børns fællesskaber og fællesskabernes betydning – analyseret i indskolingen fra børnehaven til 1. klasse og SFO*. Ph.d.-afhandling, Roskilde Universitet.
- Taylor, L.T. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. I Schroeder, R. (ed.): *The social life of avatars. Presence and interaction in shared virtual environments*. Springer.