

# Esport i retspsykiatrien

*Mens hans øjne langsomt glider henover det tilsyneladende øde byområde, mærker han under den skudsikre vest tunge slag fra sit hjerte. Her er stille. Sekunderne, han ikke har hørt fra sin gruppe, føles som dage og fantasien efterlader ham med det værst tænkelige. Stilheden brydes af små skrat i hans walkie. "Han fik mig! HAN FIK MIG! Han aktiverer bomben på B. Det er op til dig nu..." Skrattene forsvinder som støv i vinden. Han tager en dyb indånding og løber mod sin skæbne.*

*Ét dødbringende skud efterlader ham alene med bomben. Tungen kører mekanisk fra side til side, mens sveden pibler frem, og han klipper en rød ledning. Intensiverende bip fra sprængstoffet foran ham indikerer, at tiden er knap. Bip. BIP. BIP! B... med rystende hænder tager han headsettet af og forlader samtidig den verden, hvori han lige har desarmeret en bombe. Dunk fra hans tinding overdøver jublen fra hans holdkammerater. Han er en helt.*

Helten spiller dagligt og deltager ugentligt i strukturerede esport-sessioner med medpatienter og personale. På retspsykiatrisk afsnit R4 på Skejby sygehus tilbyder man esport som led i rehabiliteringen, og gruppen har haft stor tilslutning fra de 16 indlagte patienter. I snart fem år har patienter og personale sammen affyret rifler, kastet granater og kørt i flyvende fodboldbiler.

I spidsen for gruppen står to instruktøruddannede socialpædagoger. De to pædagoger blev instruktøruddannede i esport samtidigt med, at gruppen ændrede navn fra 'Gamergruppen' til 'Team Esport' i et tiltag for at skabe større alvor omkring gruppen – og det er vigtigt at stoppe op lige netop her. For seriøsitet og alvor manglede nok ikke i, men måske mere omkring gruppen. Da man første gang slår dørene op for esporten, venter nemlig andet end blot begejstring på den anden side, men også skepsis og løftede øjenbryn. Der er bekymringer for, om deltagerne bliver aggressive af voldelige skydespil, men også om aktiviteten nu er tilpas meningsgivende.

Erfaringer fra projektet på retspsykiatrisk afsnit peger på, at esporten har store potentialer i det pædagogiske arbejde med socialt udsatte, hvis vi tør gribe det. Dog er vi nødt til at tage skeptikerne alvorligt. Esport som pædagogisk intervention kan nemlig ikke stå på egne ben, men kræver organisationens opbakning. Der

hviler altså et stort ansvar på instruktørerne for at gøre esporten håndgribelig og brugbar for den organisation, den er en del af. Fra ledelse til kollega. Ligeledes står organisationen med et ansvar for at møde esporten med nysgerrighed og alvor. Sidst men ikke mindst har organisationen, og her tænkes særligt ledelsesmæssigt, et ansvar for opkvalificering af tilbuddet og instruktørerne.

Da esport-projektet starter, er det i et forsøg på at imødekomme patienter, der spiller særligt meget i forvejen og som ellers synes svære at møde. Forud for gruppen er nemlig bl.a. en længerevarende konflikt mellem personale og en ung mand, der spiller op mod 18 timer i døgnet, og hvor computerspillet oftest prioriteres over deltagelse i behandlingen. Teamet omkring patienten ser sig nødsaget til at handle, og der forsøges med adskillige tiltag, hvor man i sidste ende periodevis fratager patienten sin computer. Dette leder til større konflikter og polarisering, og patienten føler sig misforstået. Han forstår ikke, at man vil ekskludere ham fra sit fællesskab.

Esport-gruppen løser ikke konflikten med et trylleslag, men medvirker til at flytte fokus fra gaming som et problem til et redskab i relationsdannelsen og mulighed for at se og forstå patienten i et andet lys. Gruppen bliver hurtigt et populært tilbud for størstedelen af patienterne, der troligt mødes til ugentligt tilrettelagte sessions med instruktørerne.

### **Kan vi spille i aften?! Jeg har samlet et hold!**

Udover aktivitetens ugentlige session står håbefulde patienter ved afsnittets indgang, når instruktørerne møder på arbejde. De har været rundt og banke på hos hinanden for at samle en gruppe. Men organisationen er bekymret og det giver sig til udtryk i spørgsmål til det daglige arbejde: fylder esport for meget? - er det nu en meningsfyldt aktivitet? Skubbes de tungere opgaver så over på kolleger som følger af, at instruktører ikke er tilgængelige i det øvrige arbejde? Er det overhovedet sundt at game?

Fælles for bekymringerne er den manglende viden om, hvad der egentlig foregår bag den lukkede dør. For mange hører gamingen nemlig af sjov og ballade, og diskussionen kan da blive, i hvilket omfang sjov og ballade er et anerkendelsesværdigt formål.

Som led i rehabilitering af socialt udsatte borgere tilbyder institutioner af forskellig art en bred vifte af tilbud, der skal støtte dem i atter at indgå i samfundet. Borgere tilbydes eksempelvis madlavning og holdsport, der begge historisk er anerkendte aktiviteter. Hvor madlavning bl.a. træner ADL-færdigheder, bidrager holdsporten til fysisk udfoldelse, hvilket indiskutabelt i den bekymrede organisation opleves som meningsfulde aktiviteter. Esport er derimod en mere ukendt størrelse, der for nuværende ikke tilhører en specifik faggruppe som eksempelvis pædagoger, men ofte er båret af ildsjæle, der selv dyrker gaming i fritiden. Og netop at det dyrkes i fritiden, og måske også computerspillenes historie som en kultur præget af ideer om nørderi og usund levevis får den bekymrede organisation til at stille spørgsmålstejn ved, om det nu også er meningsgivende arbejde. Målinger peger på, at flere og flere på tværs af aldersgrupper og køn spiller, og borgere tilknyttet eksempelvis socialpsykiatrien er ingen undtagelse. Institutionerne har derfor en opgave i at møde borgerne i en ramme, der på den ene side er pædagogisk meningsfuld, men som på den anden side også er motiverende for borgeren, så vi møder dem der, hvor de er.

### **Tag nu esporten alvorligt**

Verden omkring esport har ændret sig meget de seneste år: Både medier og forskning begynder i stigende grad at se alvoren og ikke mindst potentialerne i esport. Selv dansk erhvervsliv begynder i jobopslag at henvende sig direkte til gamere med en anerkendelse af de kompetencer, der trænes gennem esporten. Som pædagogisk redskab i arbejdet med socialt udsatte synes der dog stadig at være et stykke, før aktiviteten anerkendes på lige fod med mere klassiske tilbud. Ikke desto mindre er man nødsaget til at tage den stigende interesse alvorligt. Organisationerne har et ansvar for at møde målgruppen i et meningsgivende og motiverende samarbejde for at kunne skabe en ramme for personlig udvikling. Skal vi finde frem til en indre motivation hos borgeren, er det oplagt at benytte et område, hvor de i forvejen føler sig kompetente. Borgere, der indgår i en pædagogisk relation, har nemlig meget sjældent bedt om indblanding i deres liv eller udvikling, og derfor skal vi støtte dem i at finde frem til en egen indre motivation for denne udvikling. Motivationsforskerne Deci og Ryan skelner mellem først den ydre motivation, der drives af et eksternt mål, som typisk er defineret af andre. Denne har ofte negativ virkning på både præstation og motivation. Den anden er indre motivation, der er langt mere kraftfuld, og som drives af lysten, det interessante og meningsfulde.

For at opnå motivationen peges der på tre psykologiske behov. Det første behov er Selvbestemmelse. Ikke nødvendigvis at man handler uafhængigt af andre, men at man har en oplevelse af, at handlinger sker i overensstemmelse med noget, man selv ønsker. Dernæst peger de på mestring som en afgørende faktor. Det at man føler sig kompetent og oplever, at man faktisk kan udvikle sig inden for et givent område. Og sidst peger de på samhørighedsfølelse, der indebærer et behov for at føle os forbundet med andre, styrke relationer og generelt føle sig set. I forhold til esport synes komponenterne at være til stede hos patienterne, så nu skal motivationen styrkes på det organisatoriske område. Her kan vi der arbejder med esport hjælpe processen. Vi kan sætte fokus på at skabe mere viden om

indsatserne og sørge for at de bliver ordentligt evalueret. Mere forskning og skarpere evalueringer kan være med til at skabe den dokumentation som kan flytte esporten et nyt sted hen.

Men organisationen har også et ansvar. Skønt man er nervøs, skal man tillade sig at give nysgerrigheden plads og prøve at se værdien i esport som tilbud. Denne organisatoriske motivation kan føre til at esport ikke blot anerkendes, men også kvalificeres, så de omtalte ildsjæle, der driver aktiviteten, videre bliver kompetenceudviklet indenfor esport.

Dernæst ligger der et stort ansvar for instruktørerne i at invitere hele organisationen med indenfor og gøre esporten håndgribelig - måske ligefrem prøve den. Her følger så den anden side af ansvaret, nemlig at organisationen tør give sig hen til esporten og være nysgerrig på den.

Det betyder ikke, at alle skal spille esport, men at der skal stræbes efter en grundlæggende interesse for det, der fylder hos borgeren; indre motivation. Ved oprigtigt at interessere sig for noget, der er drevet af indre motivation hos et andet menneske, er det muligt at opnå en anden forståelse for vedkommende og måske nå helt nye steder med behandlingen og den personlige udvikling. Psykiatrien har gennem en årrække haft fokus på øget brugerinddragelse og på i stadig højere grad at se det på det hele menneske og ikke udelukkende sygdommen. Esport kan måske netop blive en indgang til nogle af disse patienter i fremtiden.

*Af skrevet af Morten Trier  
socialpædagog*