



LUND UNIVERSITY

Delaktighet och digitala arenor: En etnografisk studie av hur tv- och datorspel kan stärka delaktighet

Hansson, Kristofer; Wästerfors, David

2012

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Hansson, K., & Wästerfors, D. (2012). *Delaktighet och digitala arenor: En etnografisk studie av hur tv- och datorspel kan stärka delaktighet*. Abstract från HAREC-dagen, Tema: Delaktighet och rättssäkerhet.

Total number of authors:

2

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

forskning pågår

Delaktighet & digitala arenor

– en etnografisk studie av hur tv- och datorspel kan stärka delaktighet

Målsättning

Delaktighet och digitala arenor är ett forskningsprojekt som utifrån en brukarbaserad modell analyserar och diskuterar hur tv- och datorspel kan stärka samhällelig delaktighet för personer med medfödd eller tidigt förvärvat funktionsnedsättning. Målsättningen med forskningsprojektet är att ge kunskap om hur dagens habilitering inom Region Skåne kan göra personer mer delaktiga i det omgivande samhället.

Syfte

Projektets syfte är att identifiera hur tv- och datorspel samt angränsande digitala arenor kan förstärka respektive försvaga delaktighet. Med delaktighet avses vardagligt samspel med aktörer som vanligtvis befinner sig utanför personens närmaste krets. Det kan också handla om engagemang i organisationer eller institutioner av olika slag.

Studien genomförs i följande tre steg:

- Intervjuer med habiliteringspersonal och brukare.
- Identifiering av särskilt intressanta exempel där digitala arenors delaktighetspotential synliggörs.
- "Go alongs" och annan etnografisk dokumentation av dessa exempel med hjälp av utdelade engångskameror, fältanteckningar, informella samtal etc.

Projektet beräknas starta i januari 2013.

David Wästerfors
Sociologiska institutionen
Lunds universitet
E-post: david.wasterfors@soc.lu.se

Kristofer Hansson
Institutionen för kulturvetenskaper
Lunds universitet
E-post: kristofer.hansson@kultur.lu.se

Forskningsplattformen i handikappvetenskap inriktning
habilitering och hjälpmedel
www.skane.se/forskningsplattform/habilitering

harec



MALMÖ HÖGSKOLA



LUNDS
UNIVERSITET



REGION
SKÅNE