

När ingen lyssnar, stödet brister och jobb saknas blir spelvärlden en fristad

- en studie om unga vuxna med kognitiv
funktionsnedsättning

When Nobody Listens, Support is Lacking
and Jobs are Scarce, the Gaming World
Becomes a Sanctuary

- A study of young adults with a cognitive
disability

Författare: Natalie Ahlén Rashid

Handledare: Kristin Alfredsson Ågren

Medicinska fakulteten

Masterprogrammet i medicinsk vetenskap

Arbetets art:	Examensarbete 30 hp master inom huvudområde arbetsterapi
Titel:	När ingen lyssnar, stödet brister och arbete saknas blir spelvärlden en fristad - en studie om unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning
Titel på engelska:	When Nobody Listens, Support is Lacking and Jobs are Scarce, the Gaming World Becomes a Sanctuary - A study of young adults with a cognitive disability
Författare:	Natalie Ahlén Rashid
Handledare:	Kristin Alfredsson Ågren

SAMMANFATTNING

Forskning har visat att unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning ofta har digitala spel som intresse samtidigt som de löper hög risk för socialt utanförskap med begränsade möjligheter att påverka insatser som berör dem. Fler studier som utgår från personer med kognitiv funktionsnedsättnings perspektiv behövs. Syftet med studien är att utforska aktivitetsrepertoar och upplevelse av digitala spel hos unga vuxna gamers med kognitiv funktionsnedsättning, samt att undersöka deras upplevda möjligheter och hinder till arbete eller annan sysselsättning och värde av att ha ett arbete. Studien bygger på sekundärdata. Genom ett strategiskt urval rekryterades 10 personer med kognitiv funktionsnedsättning i åldern 20 till 31 med ett självupplevt stort intresse för digitala spel och berättigade sysselsättning via LSS eller SoL. All data samlades in av forskargruppen under sommaren, hösten och vintern 2021 genom individuella intervjuer och fokusgruppsdiskussioner. I uppsatsen genomfördes en reflexiv tematisk analys av kvalitativa data som inte tidigare analyserats. Det gjordes även en deskriptiv sammanfattning av kvantitativa data som forskargruppen samlade in med instrumentet COPM i samband med intervjuer. Resultatet visade att deltagarnas aktivitetsrepertoar dominerades av fritid och centrerade runt digitala spel som möjliggjorde ett socialt och aktivt liv för deltagarna. Trots att aktiviteter inom produktivitet upplevdes begränsade drömde många deltagare om ett betalt arbete. Bristen på långsiktiga och individuellt utformade stöd samt bristande samverkan mellan olika aktörer upplevdes hindra deltagarnas möjligheter till arbete. En större förståelse för deltagarnas intressen och styrkor vid utformning av insatser och stöd behövs för att möjliggöra delaktighet i arbetslivet, vardagliga sysslor och fritidsaktiviteter utanför nätet.

Nyckelord: Aktivitetsrepertoar, arbetsterapi, digitala spel, intellektuell funktionsnedsättning, reflexiv tematisk analys

Innehållsförteckning

1 INTRODUKTION	4
2 BAKGRUND	4
2.1 Unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning och intresse för digitala spel	4
2.2 Aktivitetsrepertoar.....	5
2.3 Aktivitetsrättvisa och ett kritiskt förhållningssätt inom arbetsterapi	6
2.4 Arbete eller annan sysselsättning för personer med kognitiv funktionsnedsättning	7
3 PROBLEMFÖRMULERING	8
4 SYFTE	8
5 METOD	9
5.1 Studiedesign	9
5.2 Urval	Error! Bookmark not defined.
5.3 Databesamling	10
5.4 Dataanalys	11
5.5 Forskningsetiska överväganden.....	13
6 RESULTAT	14
6.1 Sammanställning av resultat från COPM	14
6.2 Tema 1: <i>En vardag som domineras av fritid</i>	16
6.3 Tema 2: <i>Aktivt liv i en färgglad och tydlig värld som erbjuder utmaning, utveckling och umgänge</i>	17
6.4 Tema 3: <i>Hög medvetenhet om egna svårigheter och behovet av stöd</i>	18
6.5 Tema 4: <i>Drömmen om ett arbete lever, trots begränsade möjligheter</i>	19
7 DISKUSSION	20
7.1 Resultatdiskussion	20
7.2 Metoddiskussion.....	23
7.3 Slutsats och framtida forskning	25
REFERENSER	26

1 INTRODUKTION

”Det mest fundamentala behovet av alla behov är behovet av mening” (Coleridge, 1993, s. 213). Behovet av mening kan tillgodoseas om politiska, sociala och ekonomiska krafter möjliggör för alla människor att ha kontroll över sina liv, oavsett förmåga. Personer med funktionsnedsättning har historiskt sett varit en utsatt grupp med begränsade rättigheter till sysselsättning samt begränsade möjligheter till självbestämmande och inflytande (Myndigheten för delaktighet, 2020). Trots undertecknande av internationella överenskommelser och införandet av välformulerade lagar och regler om jämlikhet och mänskliga rättigheter, visar forskning att det fortfarande är svårt för personer med kognitiv funktionsnedsättning att få och behålla arbete (Lövgren et al., 2017) och att det saknas en hållbar arbetsmarknadsanknytning (Taubner et al., 2023). Majoriteten av unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning står idag utanför arbetsmarknaden (Ellenkamp et al., 2016; Tideman et al., 2017) och löper en högre risk för ett liv i fattigdom och socialt utanförskap (McCausland et al., 2020). Studier visar att unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning ofta har digitala spel som intresse (Alfredsson Ågren et al., 2020; Jenaro et al., 2017) men kunskap saknas om upplevelsen av digitala spel samt om möjligheter till arbete eller sysselsättning utifrån personen med kognitiv funktionsnedsättnings eget perspektiv (Taubner et al., 2022).

2 BAKGRUND

2.1 Unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning och intresse för digitala spel

Att avgränsa begreppet unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning är svårt då det inte på något sätt kan ses som en homogen grupp. I Sverige räknas alla över 18 år som vuxna rent juridiskt. En ung vuxen kan beskrivas som en person i en period i livet då olika övergångar görs, vilket ställer nya krav på ansvarstagande och beslutsfattande och som kan innebära en ökad medvetenhet om de egna övertygelserna och värderingarna (Tideman et al., 2017). Krav på arbete och försörjning eller att flytta hemifrån är exempel på traditionella vuxenmarkörer. För personer med funktionsnedsättning kan även en övergång från barn- och ungdomshabiliteringen till vuxenhabiliteringen illustrera en ny livsfas. Inom psykologin används termen *emerging adulthood* för att beskriva unga vuxna i åldern 18–29 (Reifman & Niehus, 2022) vilket kan översättas till någon som är på väg att mogna in i en vuxenroll.

Även kognitiv funktionsnedsättning är svårdefinierat då symtom varierar beroende på grad av funktionsnedsättning samt att en rad olika tillstånd kan påverka kognitionen (Bertelli et al., 2017; Salvador-Carulla et al., 2011). Världshälsoorganisations senaste revidering av International Classification of Diseases, ICD-11 (World Health Organization [WHO], 2022), och den amerikanska psykiatriföreningens manual Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders, DSM-5 (American Psychiatric Association [APA], 2013) använder den övergripande kategorin *neurodevelopmental disorders* (utvecklingsrelaterade neurologiska nedsättningar) för att samla en rad kognitiva nedsättningar. Begränsningar i intellektuella, språkliga eller sociala funktioner som visar sig under utvecklingsperioden omfattas av kategorin. En kognitiv funktionsnedsättning omfattas därmed av en rad diagnoser och skador som till exempel intellektuell funktionsnedsättning, medfödda neuropsykiatriska sjukdomar eller en skada på hjärna efter en olycka eller stroke (WHO, 2024). Även psykiatriska diagnoser som ångestsyndrom, depression, och utmattningssyndrom kan innebära påverkan på kognitiva funktioner. Kognitiv förmåga definieras generellt som kapaciteten att ta in, lagra, bearbeta och plocka fram information för att samverka med omgivningen (Söderström et al., 2014). En kognitiv funktionsnedsättning är osynlig men kan innebära problem med abstrakt tänkande,

minne, omdöme, slutledningsförmåga och problemlösning, att lära av erfarenheter, hitta, planera och prioritera, läsa, skriva, räkna, förstå tid, eller hantera pengar (APA, 2013; Eliasson, 2012). Nedsatt koncentrationsförmåga och bristande socialt omdöme, tidsuppfattning, kommunikationsförmåga, simultankapacitet är andra exempel på vanliga kognitiva svårigheter som kan leda till problem inom flera olika aktivitetsområden (APA, 2013; WHO, 2024).

Ordet gamer används i vardagligt tal för att beskriva en person som spelar datorspel som hobby (Gamer, 2018; Grooten & Kowert, 2015). Fler ungdomar och unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning spelar digitala spel online jämfört med samma åldersgrupp utan funktionsnedsättning (Alfredsson Ågren et al., 2020; Jenaro et al., 2017) men kunskap saknas om vilken inverkan spelandet har på delaktighet i vardagen. Forskning inom området och gällande denna målgrupp utgår ofta från perspektivet digitala spel som en möjlig intervention till klienter, i motsats till spelande som en självvald aktivitet och hobby hos en person med funktionsnedsättning (Wästerfors & Hansson, 2017). Att spela digitala spel är dessutom en aktivitet där forskare, beslutsfattare och föräldrar ofta har uttryckt en oro för beroende och en skadlig mängd spelande (Ferguson et al., 2011; Wenzel et al., 2009; WHO, 2022) särskilt hos ungdomar och unga vuxna (Folkhälsomyndigheten, 2024; Gao et al., 2022; Rangmar & Thomée, 2019). Forskning har till exempel visat ett samband mellan stillasittande till följd av användning av digitala media och övervikt (Casiano et al., 2012) vilket anses förstärkas av ohälsosamma matvanor i samband med skärmtid (Robinson et al., 2017). Samband mellan depression och dataspelande hos ungdomar och unga vuxna har också setts i en australiensisk metaanalys (Shin et al., 2022). I en dansk litteraturöversikt (Brautsch et al., 2023) sågs samband mellan digitala spel och kortare sömnlängd samt sämre sömnkvalitet. För personer som spelar flera timmar dagligen har även en norsk studie rapporterat negativa konsekvenser av digitala media i form av ökade sömnproblem, självmordstankar, ångest, tvångstankar och depression (Wenzel et al., 2009). Positiva effekter från spelande gällande unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning saknas fortfarande i större utsträckning inom forskningen, även om det har förekommit exempel i studier om autism där digitala spel upplevts gynna socialt samspel (Finke et al., 2018) samt erbjuda träning av känsloreglering och skapa en känsla av tillhörighet (Pavlopoulou et al., 2022).

2.2 Aktivitetsrepertoar

En aktivitetsrepertoar kan förklaras som konstellationen av alla de aktiviteter en person har vid en viss tidpunkt i livet som upplevs ha värde och mening för individen (Erlandsson & Persson, 2014). Aktivitetsrepertoaren skapar en känsla av kontinuitet, samtidigt som den kan förändras både plötsligt och över tid vid till exempel förändringar i livskontexten som nya intressen, eller utveckling eller förlust av en förmåga. Människors egen syn på sin situation, individens perspektiv, bör alltid stå i centrum inom arbetsterapi (Hammel, 2004). För att förstå hur deltagande i aktivitet påverkar hälsa räcker det inte att enbart titta på enstaka aktiviteter var och en för sig, utan även helheten bör analyseras, aktivitetsrepertoaren, det vill säga summan av alla de aktiviteter som en person engagerar sig i (Davis & Polatajko, 2010). Genom att studera aktivitetsrepertoaren förstås och tolkas mänskligt görande i ett sammanhang och vi ser hela kontributionen aktiviteter ger till välbefinnande (Njelesani et al., 2020). När vi enbart fokuserar på mindre delar, som enstaka aktiviteter var för sig, riskerar vi att missa viktiga aspekter av hur summan av aktiviteterna skapar känsla av välmående och hälsa (Davis & Polatajko, 2010). Vi riskerar att gå miste om insikten om hur små förändringar, genom ökandet eller minskandet av aktiviteter som finns i aktivitetsrepertoaren, kan påverka en persons känsla av engagemang och delaktighet i sin vardag.

Varje människa anses ha en unik sammansättning av personliga och omgivningsrelaterade förutsättningar för aktivitet som samspelar och influerar vår unika aktivitetsrepertoar (Hammel, 2004). Den arbetsterapeutiska praxismodellen Canadian Model of Occupational Performance and Engagement (CMOP-E) illustrerar genom samspelet mellan person, miljö och aktivitet ett sammanlänkande perspektiv på görandet (Polatajko et al., 2013). Individen i modellen beskrivs genom fyra komponenter: den kognitiva, den affektiva, den fysiska samt själva kärnan i personen som omnämns den spirituella vilken bland annat består av en persons värderingar, tro, vilja, motivation och livsmål (Polatajko et al., 2007). Begreppet aktivitet delas upp i tre områden: produktivitet, fritid och personliga dagliga aktiviteter. Miljön beskrivs som fysisk, institutionell, social och kulturell. Modellen är ett användbart verktyg vid identifiering av hinder till aktivitet inte enbart på individ- eller gruppnivå utan även på samhällsnivå i arbetet mot social orättvisa (Wong & Fisher, 2015). Enligt CMOP-E har alla människor ett behov av att vara aktiva och en vilja att delta i meningsfulla aktiviteter. I modellen definieras aktivitetsutförandet som personens engagemang i meningsfulla aktiviteter i förhållande till sin miljö (Polatajko et al., 2013).

Arbetsterapeuter som använder CMOP-E kan identifiera gap mellan det önskade och det faktiska aktivitetsutförandet genom att använda det standardiserade bedömningsinstrumentet Canadian Occupational Performance Measure (COPM) av Law med flera (2020) för att underlätta synliggörandet av aktivitetsrepertoaren. Instrumentet används både vid bedömning, formulering av mål, samt uppföljning, och främjar klientcentrering genom att personens egen upplevelse och uppfattning av problem fångas upp (Law et al., 2020). Kärnan i COPM kan beskrivas som att aktivitetsutförandet ses som ett upplevt fenomen snarare än observerbart. Aktivitetsutförandeproblem definieras som det personen vill, behöver, eller förväntas göra, men inte klarar av, inte gör eller inte är nöjd med sitt sätt att göra det på. I COPM-formuläret är aktiviteter indelade i samma tre områden som i praxismodellen CMOP-E: personliga dagliga aktiviteter, produktivitet, och fritid. När personen identifierat problem i aktivitetsutförande värderas varje problem utifrån hur betydelsefullt det är för individen. Genom COPM kan aktivitetsproblem som till exempel beror på krav från miljön eller icke uppfyllda rollförväntningar identifieras (Law et al., 2020).

2.3 Aktivitetsrättvisa och ett kritiskt förhållningssätt inom arbetsterapi

Ett centralt antagande inom arbetsterapi är att engagemang i aktiviteter i vardagen är viktigt för individens hälsa och välbefinnande (Leufstadius et al., 2008; Polatajko et al., 2013; Wilcock & Hocking, 2015). Förutom att studera individens unika aktivitetsrepertoar behöver faktorer synliggöras som unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning upplever påverkar delaktighet i aktivitet. Aktivitet är grundläggande för deltagande i samhället, och delaktighet är grundläggande för social rättvisa (Christiansen & Townsend, 2010). Delaktighet i samhället, genom självbestämmande och valmöjlighet, är dock inte rättvist fördelad bland befolkningen, vilket leder till att möjlighet att själv påverka sin hälsa genom aktivitet inte heller är densamma för alla (Marmot, 2004). Rätten till arbete är en fundamental rättighet som är avgörande för andra mänskliga rättigheter (Myndigheten för delaktighet, 2024a). Trots det hamnar allt fler personer i Sverige utanför arbetsmarknaden (Jacobsson & Seing, 2013; Värja et al., 2017). Brist på möjlighet till deltagande i meningsfulla aktiviteter benämner Hammell och Beagan (2017) som aktivitetsorättvisa. World federation of Occupational Therapists (2019) har tagit tydlig ställning emot aktivitetsorättvisa och förklarar begreppet aktivitetsrättvisa som rätten för människor att engagera sig i aktiviteter de behöver för att överleva, definierar som meningsfulla, och som bidrar positivt till deras välmående samt till samhällets välbefinnande.

Flera arbetsterapeuter och forskare inom aktivitetsvetenskap (Gerlach et al., 2018; Hammell, 2008, 2020, 2021; Hocking et al., 2021; Whiteford et al., 2018) vill se ett större fokus på aktivitetsrättvisa och strukturella hinder för aktivitet. Genom ett mer kritiskt förhållningssätt kan ojämlikheter och aktivitetsorättvisa lyftas upp och konfronteras i en strävan efter ett mer rättvist samhälle (Hammell & Iwama, 2012). Personal inom vård och omsorg uppmanas lyfta blicken från det klassiska fokuset på individens förmågor till att titta mer på hur strukturella orättvisor och hinder på samhällsnivå spelar in (Metzl & Hansen, 2014). Hälsa och välmående bör inte ses enbart som en produkt av den enskilda individens förmågor eller val, utan snarare som en konsekvens av den sociala kontext som omger människor, vilken påverkar valmöjligheter och kan skapa hinder genom sociala bestämmelser (Gerlach et al., 2018; Hammel, 2022). Politiska intressen fokuserar ofta på att stärka individen snarare än att arbeta mot dessa strukturella hinder (Gjertsen et al., 2021). Det sociala ansvaret förskjuts på så sätt från samhället till individen, bort från rätten till aktivitet.

2.4 Arbete eller annan sysselsättning för personer med kognitiv funktionsnedsättning

Det saknas säkra siffror på hur vanliga kognitiva funktionsnedsättningar är i Sverige, men en tidigare studie har uppskattat att minst 15% av personer i arbetsför ålder har kognitiva svårigheter (Karlsson et al., 2014). Samtidigt blir arbetsuppgifter både mer abstrakta och komplexa vilket ställer allt högre krav på kognitiv förmåga vilket försvårar för personer med kognitiv funktionsnedsättning (Arbetsmiljöverket, 2023). Andelen arbetssökande med funktionsnedsättning som är inskrivna på arbetsförmedlingen längre än 2 år har ökat från 20% år 2006 till 50% år 2023 (Egebark et al., 2023) och mellan 2003 och 2016 ökade gruppen unga vuxna som får aktivitetsersättning med 50% (Fogelgren et al., 2023).

Konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (SÖ 2008:26) som Sverige införde redan år 2009 framhäver vikten av frihet att få göra egna val, möjlighet att påverka i beslutsfattande, samt rätt till arbete på lika villkor som alla andra. Konventionen uttrycker att fler åtgärder bör vidtas för att personer med funktionsnedsättning ska få möjlighet att utveckla och använda sin kreativa, artistiska eller intellektuella förmåga och då inte enbart i eget intresse utan också för att berika samhället. I konventionen fastställs principerna för rätten till arbete vilka överensstämmer med de globala målen i Agenda 2030 som samtliga FN:s medlemsländer enats om (UNDP Sverige, 2015). Enligt agendans delmål 8.5 ska länderna senast år 2030 ha uppnått full sysselsättning med anständiga arbetsvillkor för alla människor, inklusive personer med funktionsnedsättning. En rapport från Myndigheten för delaktighet (2020) visar dock att de stödsystem som finns för personer med intellektuell funktionsnedsättning i Sverige sällan är individualiserade nog att möta variationen av behov. Enligt myndigheten går utvecklingen i Sverige åt fel håll för den växande gruppen arbetssökande med behov av stöd, där begränsade val gällande utbildning samt en begränsad förmåga att konkurrera om jobben blir en utmaning för svensk arbetsmarknad.

Arbete kan öka möjligheter till delaktighet i samhället för personer med funktionsnedsättning (Socialstyrelsen, 2017). För en del av de som har svårt att få eller behålla ett arbete erbjuds så kallad daglig verksamhet som ett alternativ (Engeland et al., 2021). Målgruppen för daglig verksamhet är personer i arbetsför ålder som saknar arbete och som inte utbildar sig (Socialstyrelsen, 2024). Det är en insats som kommunen kan ge antingen enligt Lagen om stöd och service (SFS 1993:387) till vissa funktionshindrade personer (LSS) eller enligt Socialtjänstlagen (SFS 2001:453) (SoL) under benämningen dagverksamhet. Systemet har fått kritik av FN:s internationella övervakningskommitté för konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (Myndigheten för delaktighet, 2024b). De som deltar i daglig verksamhet saknar förutom en skälig ersättning som går att leva på, ett arbetsrättsligt

skydd och möjligheter att organisera sig fackligt. Kommittén kritiserar även Sveriges syn på arbetsförmåga, vilken idag innebär att en person som utför ett arbete efter sin fulla förmåga inte får lön i relation till sin ansträngning då personen likställs med personer som av olika skäl väljer att inte arbeta eller inte ens försöker bidra efter bästa förmåga. Idag visar forskning att flera personer med kognitiv funktionsnedsättning väljer bort daglig verksamhet till exempel för att den är tråkig (Gauthier-Boudreault et al., 2019) eller för att den är en insats och inte baseras på en bedömning av den enskildes arbetsförmåga så som ett vanligt arbete gör (Byhlin & Käcker, 2018). Verksamheterna är menade att fungera som kompetenshöjande och som en trappa ut i arbete på den öppna arbetsmarknaden (Socialstyrelsen, 2024) men det behövs bättre och mer regelbundna bedömningar av förutsättningar och förmågor samt kartläggning av intressen och önskemål för att både öka deltagandet i daglig verksamhet och öka möjlighet till arbete (Engeland et al., 2021).

3 PROBLEMFÖRMULERING

Trots Konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (SÖ 2008:26) och ett nationellt mål för funktionshinderpolitiken (Riksdagen, 2017) har unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning små möjligheter till arbete eller fortsatta studier efter avslutade gymnasiestudier (Arvidsson, 2015; Garrels & Sigstad, 2021; Samordnaren för unga som varken arbetare eller studerar, 2018), små möjligheter att påverka de insatser och verksamheter som berör dem (Myndigheten för delaktighet, 2020), samt hög risk att hamna utanför samhället efter gymnasiet (Arvidsson, 2015). Digitala spel utgör ofta en sysselsättning (Alfredsson Ågren et al., 2020) men forskning om digitala spel som självvald aktivitet hos målgruppen saknas (Wästerfors & Hansson, 2017). Vikten av att inkludera personer med kognitiv funktionsnedsättning i forskning är sedan länge fastställd (Walmsley & Johnson, 2003). Trots det saknas respondenter med kognitiv funktionsnedsättning i nationella enkätundersökningar (Wiberg, 2017) samt att de är underrepresenterade i exempelvis brukarundersökningar (Socialstyrelsen, 2021). I kvalitativa intervjustudier ses ofta anhöriga eller personal ge sin uppfattning om personens situation (Cox et al., 2019; Ellenkamp et al., 2016) även om det på senare år blivit något vanligare med deltagare med kognitiv funktionsnedsättning (Kenny et al., 2023). Fler studier som är inkluderande genom anpassningar och en mer deltagande design och som utgår från personens egna perspektiv behövs (Cox et al., 2019). Ny kunskap från målgruppens perspektiv kan främja självbestämmande och valmöjlighet genom att utifrån målgruppens identifierade behov utveckla insatser som ökar engagemang i arbete, daglig verksamhet, eller annan sysselsättning, vilket i förlängningen leder till ökad delaktighet i samhället (Ellenkamp et al., 2016; Foley et al., 2012; Gauthier-Boudreault et al., 2019; McCausland et al., 2020; Redgrove et al., 2016, Taubner et al., 2022).

4 SYFTE

Syftet med studien är att utforska aktivitetsrepertoar och upplevelse av digitala spel hos unga vuxna gamers med kognitiv funktionsnedsättning, samt undersöka deras upplevda möjligheter och hinder till arbete eller annan sysselsättning och värde av att ha ett arbete.

5 METOD

Masteruppsatsen var en del av forskningsprojektet ”Sysselsättning och daglig verksamhet för unga vuxna med funktionsnedsättning och intresse för onlinespel”. Data i forskningsprojektet samlades in av forskargruppen *Sysselsättning och onlinespel* vid Linköpings universitet bestående av professor vid enheten för Socialt arbete, en medforskande lektor i arbetsterapi samt lektor och handledare Kristin Alfredsson Ågren vid enheten för Arbetsterapi. Projektet inspirerades av deltagande design, vilket innebär att forskning sker *med* i motsats till *om* gruppen (Lewis & McNaughton Nicolls, 2014). Forskargruppen samarbetade med en referensgrupp bestående av anställda inom vård och omsorg samt personer från målgruppens intresseorganisationer. Referensgruppen konsulterades genom forskningsprocessen från projektets problemformulering och identifiering av deltagare till förberedelse inför fokusgruppsdiskussioner. All data i examensarbetet är sekundärdata som inhämtades från forskningsprojektet. Handledaren överlämnade all data avidentifierad i textform genom Word- och Exceldokument.

5.1 Studiedesign

En induktiv reflexiv tematisk analys (Braun & Clarke, 2022) användes för att analysera forskargruppens insamlade kvalitativa data, vilken inte har analyserats tidigare. Studien har även kvantitativa data som forskargruppen samlade in med det arbetsterapeutiska instrumentet COPM (Law et al., 2020) som i studien sammanfattades deskriptivt. Användandet av sekundärdata sågs som ett värdefullt tidsbesparande tillvägagångssätt för att besvara studiens syfte. Den reflexiva versionen av tematisk analys (Braun & Clarke, 2022) ansågs mest lämplig då reflexivitet i forskningen uppmuntras även inom kritisk realism (Seldén, 2017) som uppsatsen har haft som utgångspunkt. Kritisk realism som ontologi innebär ett antagande om att verkligheten existerar men är större än vår kunskap om den och att det finns styrande mekanismer som vi inte kan observera, men vi kan se effekterna av (Bhaskar, 1998). Även om verkligheten existerar sker vår uppfattning om den genom sensoriska, kognitiva, känslomässiga, språkliga och kulturella processer och tolkas genom det egna perspektivet utifrån en kontext som kan förändras. Kritisk realism är passande som utgångspunkt för komplexa samhällsproblem då den bygger på en medvetenhet om verklighetens komplexa natur (Gillberg, 2017) vilket är en förutsättning för förändring (Manicas, 1998). Genom att tillämpa kritisk realism kan vi få ledtrådar om möjliga mekanismer som kopplar kontextuella och personliga faktorer till de problem som utforskas (Clark et al., 2008).

5.2 Urval

Forskargruppens inklusionskriterier var personer med kognitiv funktionsnedsättning mellan 18 och ca. 30 år, som var berättigade till sysselsättning via LSS eller SoL i en medelstor svensk kommun. De skulle ha ett stort intresse för digitala spel enligt dem själva, samt kommunicera med tal. Personer som trots beslut om daglig verksamhet eller annan sysselsättning valt att inte delta i den gavs företräde till medverkan i studien. Förväntat antal deltagare var mellan 8 och 12. Den referensgrupp som forskargruppen konsulterade löpande genom projektet hjälpte till i arbetet att identifiera samt tillfråga potentiella deltagare. Personerna inkluderades genom ett strategiskt urval vilket är vanligt i kvalitativa studier då det är viktigt att välja personer med egen erfarenhet av ett fenomen som kan berätta om det så att forskningsfrågan besvaras (Cox et al., 2019; Henricson & Billhult, 2017). Totalt tillfrågades 12 potentiella deltagare, men av dessa beslutade sig 10 slutligen att delta i studien. Därmed var studiens deltagare 10 personer i åldern 20 till 31 år med kognitiva svårigheter på

grund av intellektuell funktionsnedsättning eller psykisk ohälsa som var berättigade sysselsättning via LSS eller SoL i en medelstor kommun i Sverige. Personerna beskrev sig själva som gamers med ett stort intresse för digitala spel. Tabell 1 ger en översikt över studiens deltagare. Deltagarna tilldelades fiktiva namn.

Tabell 1. Beskrivning av deltagare samt deras deltagande i datainsamlingstillfällen*

Deltagare	Arbete / sysselsättning	Arbetstid	Boende	Insatser enligt LSS eller SoL	Datainsamling*
<i>Billy</i>	DV	3dgr/v, ca 4h/dag	Servicebostad	LSS	INT
<i>Adrian</i>	Ingen	-	Egen lgh Boendestöd	LSS	INT + 1 FOKUS
<i>Sasha</i>	DV	1dgr/v, 2h/dag	Egen lgh. Boendestöd	LSS	INT + 1 FOKUS
<i>Niki</i>	Arbets träning	2dgr/v, 2-3h/dag	Egen lgh med sambo Boendestöd	SoL	INT + 1 FOKUS
<i>Leon</i>	Ingen	-	Egen lgh Boendestöd	SoL	INT + U INT
<i>Finn</i>	Inget inledningsvis, men börjar folkhögskolestudier HT	-	Föräldrahem	SoL	INT + U INT
<i>Mira</i>	Förlorar arbets träning, beviljas ny arbets träning	Inget först. Sedan 3dgr/v, 3-4h/dag utökas till 4 dgr/v	Bostadslös	SoL	INT + 2 FOKUS
<i>Maxim</i>	DV, 2 olika	4dgr/v, 5h/dag	Servicebostad	LSS	INT + 2 FOKUS
<i>David</i>	DV, distans	3 dgr/v, 5h/dag	Föräldrahem	LSS	INT + 3 FOKUS
<i>Tomas</i>	Ingen	-	Egen lgh Boendestöd	SoL	INT + U INT

* INT = INLEDANDE INTERVJU

FOKUS = FOKUSGRUPPSDISKUSSION (1-3 TILLFÄLLEN)

U INT = INDIVIDUELL UPPFÖLJANDE INTERVJU

5.3 Datainsamling

Data samlades initialt in via intervjuer där deltagarna också skattade sitt aktivitetsutförande. Data från intervjuerna sammanställdes därefter och utgjorde basen för uppföljande fokusgruppsdiskussioner med deltagarna, samt uppföljande individuella intervjuer med tre deltagare som valde att avstå fokusgruppsdiskussion. Se tabell 1 för datainsamlingstillfällen.

De initiala intervjuerna genomfördes av forskargruppen under sommaren 2021 via individuella semistrukturerade intervjuer där frågor utgick från det arbetsterapeutiska bedömningsinstrumentet COPM (Law et al., 2020) samt att ett COPM formulär fylldes i där varje deltagare uttryckte sina skattningar. COPM är ett personcentrerat instrument som fokuserar på att fånga personens upplevelse av problem i aktivitetsutförande. I COPMs skattningsformulär delas aktiviteter in i personliga dagliga aktiviteter, produktivitet, och fritid. Aktivitetsutförandeproblem definieras i COPM som det personen vill, behöver, eller förväntas göra, men inte kan göra, inte gör, eller inte är nöjd med sitt sätt att göra det på. Deltagare identifierade problem i aktivitet och skattade hur viktiga de självvalda aktiviteterna var för deltagaren. Därefter valdes de fem mest betydelsefulla aktivitetsutförandeproblemen ut. Skalan för skattningen var 1–10, där 1 motsvarade inte viktigt alls och 10 motsvarade extremt viktigt. Även uppfattning om hur kapabla de var att utföra aktiviteterna, samt hur tillfredsställda de var med resultatet av utförandet skattades av deltagarna på en tiogradig skala. De individuella intervjuerna varade i cirka 1–1,5 timme där två intervjuer genomfördes digitalt och resterande

genomfördes fysiskt. Intervjuerna erbjöds både digitalt och fysiskt för att underlätta för deltagarna att bli intervjuade. En inspelning av en intervju misslyckades på grund av tekniska problem. Denna intervju saknade därför transkribering och kunde inte analyseras kvalitativt, men kvantitativa data från COPM-formuläret från intervjutillfället inkluderades i studien.

Datansamling skedde via uppföljande fokusgruppsdiskussioner under hösten 2021. En sammanfattning av de fynd som framkommit i individuella intervjuer presenterades inledningsvis för deltagarna vid uppföljande fokusgruppsdiskussion. Detta gjordes för att ge deltagare möjlighet att följa upp och diskutera fynden djupare, tillsammans i grupp. Vid första fokusgruppsdiskussionen presenterades resultatet från COPM-sammanställningen. Andra frågeområden som diskuterades var deltagarnas inställning och förutsättningar till arbete, behovet av stöd, mål och drömjobb, upplevelse av digitala spel, användbar kunskap och kompetenser från digitala spel, samt vilka typer av sysselsättning som borde erbjudas. Tillfällen för fokusgruppsdiskussionerna var sammanlagt tre och varade i cirka 1,5–2 timmar. Två av dessa tillfällen genomfördes fysiskt och ett digitalt. Antalet deltagare per tillfälle var 2–5 personer. Forskargruppen ansåg det viktigt att hålla nere antalet personer per grupp för att alla skulle ha möjlighet att komma till tals, med hänsyn till problem utifrån funktionsnedsättning, psykisk hälsa och mående. Tidshjälpmiddel användes i samråd med deltagare för att hålla tiden och fungerade som stöd för turtagning under diskussionen.

Tre deltagare valde själva på grund av sin psykiska ohälsa att delta via individuella uppföljande intervjuer i stället för att delta i gruppdiskussioner. Dessa intervjuer inleddes med en sammanfattning av tidigare fynd samt utgick från samma frågeområden som fokusgruppsdiskussionerna. De uppföljande individuella intervjuerna genomfördes under hösten och vintern 2021 och varade i cirka 45 minuter. Två av dessa genomfördes fysiskt och ett digitalt. En deltagare valde att inte närvara varken vid uppföljande enskilda intervjuer eller fokusgruppsdiskussioner. För mer information om varje deltagare samt deras respektive deltagande i datansamlingstillfällen se tabell 1. All insamlade data transkriberades av ett externt transkriberingsföretag under våren 2022. Samtliga intervjuer och fokusgruppsdiskussioner betraktades i detta arbete som ett dataset.

5.4 Dataanalys

Jag genomförde en induktiv reflexiv tematisk analys av forskningsgruppens sedan tidigare insamlade och transkriberade material med Braun och Clarke (2022) som utgångspunkt. En helt och hållet induktiv ansats är enligt Braun och Clarke (2006) svår att uppnå men syftar i denna uppsats till att beskriva att analys av kvalitativa data främst varit datadriven, där data kodades förutsättningslöst och obunden till en teori eller hypotes. Genom att kombinera kritisk realism med en induktiv reflexiv tematisk analys fanns en förhoppning om en rikare och djupare förståelse för forskningsämnet då kombinationen även tillät möjligheten att tolka data i ljuset av underliggande strukturer och mekanismer som kan ha påverkat den observerbara verkligheten. Analysprocessen redovisas här noggrant för att ge läsaren en god inblick i hur analysen gått till samt en bättre möjlighet att följa arbetsgången och bedöma dess styrkor och svagheter (Tjora, 2012). Den reflexiva tematiska analysen som genomfördes kan beskrivas i följande åtta steg:

- Inledningsvis läste jag igenom intervjuer och fokusgruppsdiskussioner ett flertal gånger för att få en god inblick i materialet och för att väcka nyfikenhet, tankar och frågor, vilka skrevs ned i en analysdagbok. En stor del tid spenderades på steget då forskargruppens sedan tidigare transkriberade material bestod av sammanlagt närmare 500 sidor text.

- I nästa steg påbörjade jag en kondensering av data genom färgöverstrykningar i det utskrivna materialet samtidigt som mina tankar om vad det innebär att kondensera, samt generella intryck om materialet, fortsatte att föras in i analysdagboken. Den markerade texten sammanställdes till ett nytt dokument bestående av cirka 200 sidor. För att få en bättre uppfattning om kärnan i materialet skrevs även sammanfattningar i egna ord om varje intervju samt fokusgruppsdiskussion. Detta fungerade enbart som en hjälp att lära känna deltagarna och materialet bättre och bena ut vem som sagt vad.
- Det nya sammanställda dokumentet på 200 sidor skrevs ut på papper för att kodas för hand med penna. Till en början skrev jag kommentarer som kan beskrivas som textnära koder som sedan utvecklades till koder som kan stå på egna ben och förstås utan sitt sammanhang, vilket rekommenderas av Braun och Clarke (2022).
- Sedan matade jag in koderna tillsammans med textutdragen i ett Exceldokument som skapades i syfte att delas med handledaren. Detta för att ge handledaren en bättre inblick i mitt arbete bakom de initiala koderna, vilket möjliggjorde en avstämning och en diskussion kring preliminära tolkningar.
- Efter diskussionen vidareutvecklade jag de initiala koderna i Excel till slutgiltiga koder som i vissa fall blev mer latenta. Jag läste igenom samtliga koder för att urskilja meningsmönster och vid flera tillfällen lästes även delar av det transkriberade materialet igenom igen för att säkerställa att tolkningarna fortfarande grundades i data.
- I nästa steg skrev jag ut koderna på papper som sedan klipptes till strimmor som jag placerade ut på ett bord. På så sätt kunde jag lätt flytta runt koderna och gruppera dem för att generera initiala teman. Teman ska enligt Braun och Clarke (2022) kunna liknas vid kreativa och tolkande berättelser om data. En gruppering av koderna underlättade sammansättningen av berättelser och synliggörandet av den röda tråden.
- Koder som inte ansågs relevanta utifrån syftet sorterades bort och initiala teman reviderades. Jag granskade sedan de teman som tagits fram för att avgöra om de verkligen kunde kvalificeras som teman och om det fanns tillräckligt med data för att underbygga dem.
- I det sista steget förbättrade, definierade och namngav jag teman för att slutligen landa i de teman som redovisas i arbetets resultatdel. Här reflekterade jag även kring hur relevant respektive tema var utifrån studiens syfte, vilket är ett viktigt steg i en reflexiv tematisk analys (Joy, Braun & Clarke, 2023).

Förutom analys av kvalitativa data analyserade jag även kvantitativa data som forskargruppen inhämtat med COPM-formuläret som bestod av resultatet av de skattningar som deltagarna gjort vid identifieringen av aktivitetsutförandeproblem. Den statistiska analysen av kvantitativa data genomfördes i Excel. Inledningsvis beräknades hur de 10 deltagarnas totalt 51 identifierade aktiviteter fördelade sig på respektive aktivitetsområde; personliga dagliga aktiviteter, produktiva aktiviteter och fritidsaktiviteter. Vidare räknade jag fram medelvärden genom att ta genomsnittet för *betydelse* respektive *utförande* samt *tillfredsställelse* räknades ut för samtliga aktiviteter inom samma aktivitetsområde. Cirkeldiagram och stapeldiagram användes för att skapa en tydlig bild över fördelningen av aktiviteter samt deltagarnas upplevda aktivitetsutförandeproblem inom respektive aktivitetsområde.

5.5 Forskningsetiska överväganden

Forskargruppens studie erhöll godkännande med Dnr 2021–01527 från Etikprövningsmyndigheten i enlighet med Lag (2003:460) om etikprövning av forskning som avser människor. Det finns ett behov av att inkludera personer med funktionsnedsättning i forskning för att kunna identifiera och bemöta de hinder personer ställs inför i samhället, vilket även tas upp i paragraf 31 i Konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (SÖ 2008:26). Studiens deltagare har en kognitiv funktionsnedsättning och bör enligt forskningsetiska konventioner ses som sårbara vilket kräver större omsorg när de inkluderas i forskning (Etikprövningsmyndigheten, 2023).

Anpassningar till kognitiva funktionsnedsättningar gjordes därför både i rekryteringsfasen, genom att bildstöd användes vid behov för att säkerställa att alla förstod sina rättigheter, och vid datainsamlingen genom att tidshjälpmiddel användes vid behov i samråd med deltagarna. Flera för målgruppen relevanta kommunikationstekniker så som upprepning, sammanfattning och omformulering (Høybråten Sigstad & Garrels, 2018) tillämpades i intervjuer vid behov tack vare intervjuarens gedigna kunskap om målgruppen från tidigare arbetslivserfarenhet. Forskargruppen gav deltagarna utförlig information om studien vid tillfrågan om medverkan, samt att en lättläst skriftlig version sattes samman. Både muntligt och skriftligt samtycke till medverkan samlades in före det första intervjutillfället. Forskargruppen var noga med att tydliggöra för deltagarna att deltagande var frivilligt och de påmindes regelbundet om att de kunde avsluta sitt deltagande när helst de önskade. Insamlat material hanterades i överensstämmelse med EU:s dataskyddsförordning, GDPR.

God forskningssed i enlighet med Vetenskapsrådets (2017) rekommendationer efterföljdes även i arbetet med masteruppsatsen bland annat genom att data lagrades utan åtkomst för obehörig på en lösenordskyddad lokal hårddisk. All data kommer att raderas från den lokala hårddisken efter att uppsatsen är godkänd och allt material har återlämnats till forskargruppen enligt undertecknad överenskommelse. Citat som tagits upp i uppsatsen skrevs så att deltagare inte kan identifieras och fiktiva namn användes genomgående i arbetet. Anonymitet respekterades, vilket är extra viktigt i mindre samhällen där studiens deltagare lättare riskerar att identifieras (Kjellström, 2017).

6 RESULTAT

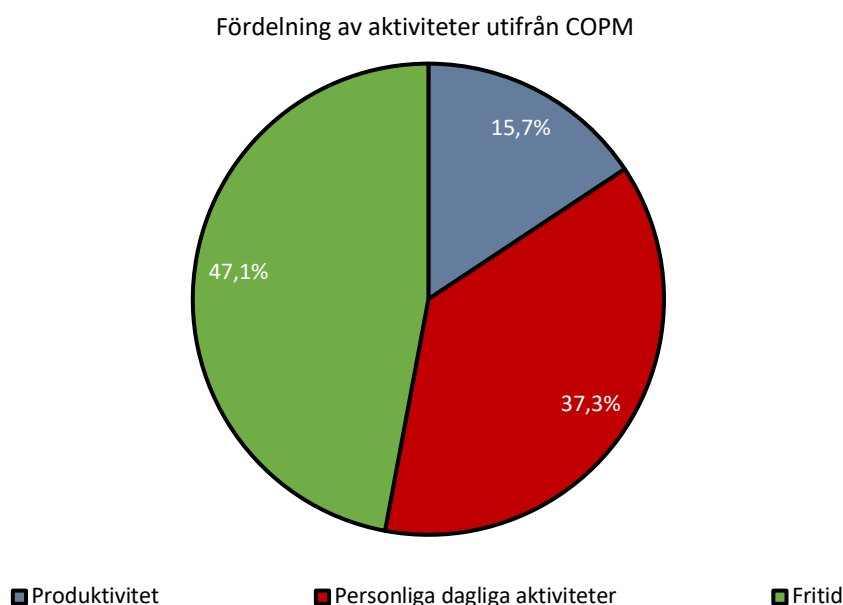
Analys av kvantitativa data från COPM illustrerar en ojämn fördelning av aktiviteter i vardagen samt en skillnad mellan upplevda aktivitetsutförandeproblem inom de tre olika aktivitetsområdena produktivitet, personliga dagliga aktiviteter, och fritid.

Analys av kvalitativa data från intervjuer och fokusgruppdiskussioner resulterar i följande fyra teman:

- *En vardag som domineras av fritid*
- *Aktivt liv i en färgglad och tydlig värld som erbjuder utmaning, utveckling och umgänge*
- *Hög medvetenhet om egna svårigheter och behovet av stöd*
- *Drömmen om ett arbete lever, trots begränsade möjligheter*

6.1 Sammanställning av resultat från COPM

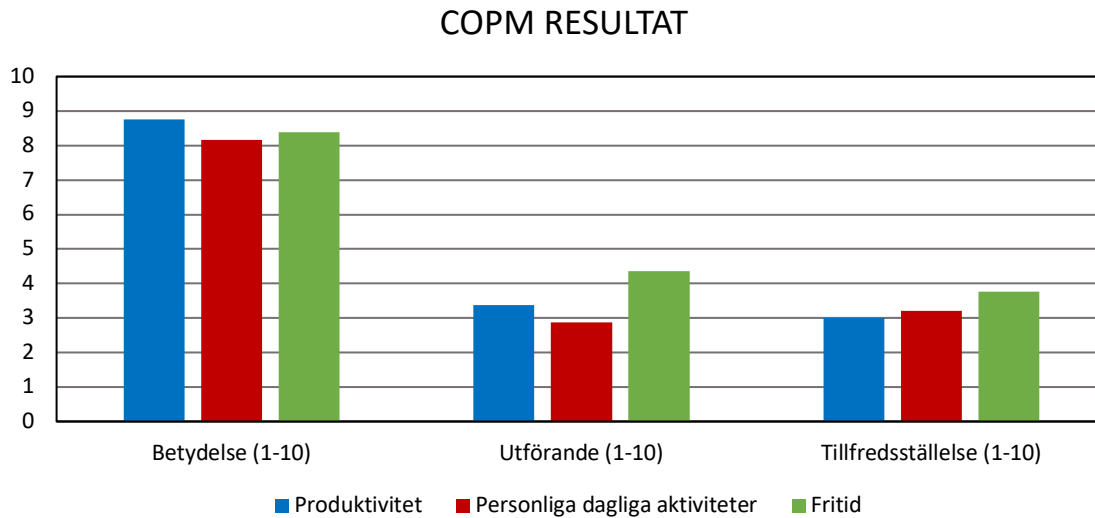
Genom analys av den data som samlats in med instrumentet COPM visar cirkeldiagrammet i figur 1 att närmare hälften (47,1%) av de totalt 51 aktiviteter som identifierats av deltagare utgör *fritid* medan endast en mindre andel (15,7%) utgör aktiviteter inom *produktivitet*. Aktiviteter inom *produktivitet* saknas ofta helt och själva avsaknaden av arbete eller sysselsättning tas då upp som ett aktivitetsproblem av deltagarna, medan det inom *personliga dagliga aktiviteter* samt *fritid* ges exempel på problem i flera olika aktiviteter.



Figur 1. Aktiviteter identifierade genom COPM uppdelade i respektive aktivitetsområde

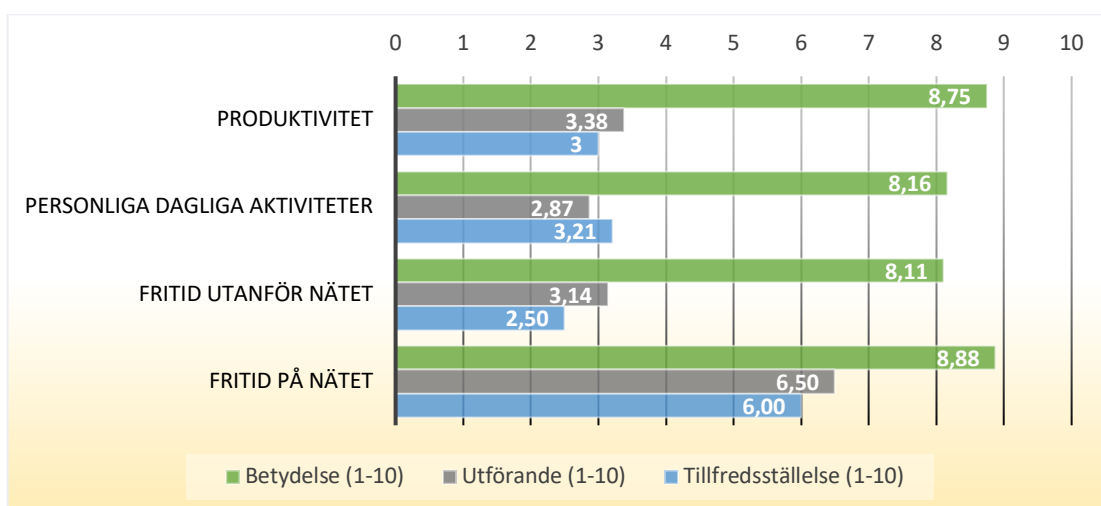
Deltagarna skattade betydelse, utförande och tillfredställelse relativt lika mellan de tre områdena produktivitet, personliga dagliga aktiviteter och fritidsaktiviteter, se figur 2. Aktiviteter inom *produktivitet* skattades som mest betydelsefulla och minst tillfredställande i genomsnitt, medan i området *fritid* skattades aktiviteter högst både på utförande och

tillfredsställelse. Utförandet av *personliga dagliga aktiviteter* skattades lägst där utförandeproblem ofta upplevdes i städning och matlagning.



Figur 2. Genomsnittresultat från COPM uppdelat i respektive aktivitetsområde

När fritid delas upp i *på nätet* och *utanför nätet* kan det i figur 3 utläsas att aktiviteter på nätet skattades högre i genomsnitt än samtliga övriga aktivitetsområden och även skiljde sig markant från övriga aktivitetsområden gällande utförande och tillfredsställelse. Aktiviteter inom området *fritid på nätet* skattades i genomsnitt som mest betydelsefulla där deltagarna även var mest nöjda med utförandet samt att aktiviteterna skattades som mest tillfredställande. Aktivitetsutförandeproblemen handlade om social samvaro som begränsades av olika tidszoner eller dygnsrytm samt att aktiviteter upplevdes tidskrävande. Aktiviteter i området *fritid utanför nätet* skattades däremot lägst av alla områden. Flera deltagare saknade fysisk social samvaro samt fysiska fritidsaktiviteter.



Figur 3. Genomsnittresultat från COPM där fritidsaktiviteter delats upp i på nätet respektive utanför nätet

6.2 Tema 1: En vardag som domineras av fritid

Deltagarna berättar att de spenderar mycket av sin vakna tid framför datorn. Dagarna fylls av olika digitala aktiviteter som i många fall utförs parallellt, exempelvis att chatta, lyssna på Spotify, titta på Youtube, hålla kontakt med vänner via Discord, se en serie på Netflix, moderera åt någon som streamar på Twitch. Allt detta samtidigt som personen själv spelar digitala spel. Många föredrar den sociala samvaron på nätet samtidigt som en längtan uttrycks efter en sysselsättning utanför hemmet för att få bättre rutiner i vardagen, fysiska vänner, samt möjliggöra fler fysiska och sociala aktiviteter utanför den digitala världen.

”Det är svårt att bryta det här att vara hemma till att gå ut och göra saker. Så det är det som sysselsättningar gör bra, att man kommer ut och gör någonting, för annars, man mår inte bra av att sitta hemma hela tiden. Även om det är kul med WoW” – Finn

Aktiviteter på nätet beskrivs ofta som tidskrävande. Uppdrag som moderator, som flera nämner, är ett exempel på en aktivitet som ställer stora krav på närvaro. Att moderera beskrivs som något prestigefyllt som förmedlar en känsla av att vara behövd, samtidigt som det ses som en fritidsaktivitet och inte leder till någon ekonomisk trygghet eftersom det är obetalt. Flera av deltagarna påpekar även att inbyggda funktioner i spel gör att spel tar mycket tid, att tidsuppfattningen lätt försvinner, samt att det kan vara svårt att avsluta. Därtill förekommer en rädsla över att missa något och genom att behöva säga nej till vännerna på nätet riskera personen att hamna utanför.

”När man spelar så spelar man med andra och då kanske man är rädd att man missar något roligt på spelet eller utanförskap för att man inte är lika mycket med dem” – Leon

Då deltagarna saknar ett betalt arbete påverkar det ekonomin och begränsar andra aktiviteter som det finns en vilja att utföra. Det uttrycks till exempel en önskan om att komma i gång med fysisk träning för att orka arbeta, spela, eller ha mer ork över till sysslor så som städning. Någon har hund eller aktiva familjemedlemmar och kommer genom dem ut på promenad, medan för andra blir det mycket stillasittande tid framför datorn där känslan av hunger lätt uteblir som följd. Flera deltagare uppger att de bara äter en måltid om dagen och berättar om ohälsosamma matvanor som mycket snabbmat, snacks eller energidryck som intas framför datorn trots en hög medvetenhet om dess negativa konsekvenser. Vanorna beskrivs medföra konsekvenser som fysisk smärta, sömnproblem, övervikt eller brist på ork. Matlagning är därför en aktivitet flera önskar förbättra. Att bowla eller simma, resa kommunalt till dagliga verksamhet, köpa köksutrustning för att kunna baka bröd eller laga mat från grunden, är andra aktiviteter deltagarna önskar göra men där även den ekonomiska situationen begränsar dem.

Boendesituationen beskrivs ofta som osäker vilket upplevs påverka möjligheten till delaktighet i andra aktiviteter så som sysselsättning eller arbete. De som bor hemma ser sig även begränsade i möjlighet till utveckling och självständighet i vardagssysslor och många upplever sig vara beroende av stöd från personal eller närstående. Flera oroar sig för framtiden och önskar fler möjligheter till att aktivitetsträna för en ökad självständighet.

”Jag skulle gärna vilja så här ha lite fler uppgifter eller vara mer delaktig i det, för jag behöver ju de kunskaperna om jag ska flytta hemifrån” – David

6.3 Tema 2: Aktivt liv i en färgglad och tydlig värld som erbjuder utmaning, utveckling och umgänge

Digitala spel utgör en central del av deltagarnas liv och i intervjuerna framkommer tydligt hur livet på nätet erbjuder en mångfacetterad plattform för gemenskap och identitetsskapande. Deltagarna upplever en känsla av att leva i två världar där spelvärlden upplevs ha ett dåligt rykte och omgivningens förståelse för den digitala världen ofta saknas.

”Om någonting i verkliga livet kallar eller – och så hjälper man den här personen i spelet så känns det som att man slits lite på två områden. Man vill gärna göra saken ute i verkliga livet och göra personer nöjda där. Sedan vill man också ändå stanna kvar i spelvärlden” – David

Digitala spel erbjuder flera fördelar för personer med kognitiv funktionsnedsättning som ofta har ett större behov av struktur och tydliga mål. Tydliga regler gör att spelen upplevs mer hanterbara och lättförståeliga vilket uppskattas av deltagarna, jämfört med vad flera beskriver som en ofta komplex och otydlig verklighet där många känner sig inkompetenta.

”Det är det som är varför folk tycker om onlinespel [...] för att i stället som att ta en masters eller en doktorand [...] Det kommer inte upp en text framför ögonen som visar ”gör det här, det här, det här.” Det är det som är lite skönt med spel för att då vet jag att jag ska göra det här, det här och sedan det här” – Finn

Deltagarna beskriver en känsla av att i spelen få klara av olika utmaningar, något som blir mer konkret än i livet utanför nätet där en stor andel saknar tillräckligt med utmaningar i vardagen. Flera deltagare berättar till exempel om möjligheten att få träna på att planera och strukturera genom spelen, något som sedan kan appliceras i andra situationer i vardagen. Tillgång till ett snabbare tempo genom vissa karaktärer och spel lockar också för deltagare med diagnoser som ADHD, samtidigt som den förutsägbara naturen i spel ger många en känsla av trygghet. Att spela digitala spel upplevs också fylla en funktion som en återhämtande avkopplande aktivitet som distraherar från problem som stress, ångest eller smärta och bidrar med den återhämtning många behöver för att orka arbeta.

”Så det har varit väldigt mycket stress, extremt, så nu har jag ju försökt att tvinga mig tillbaka till spelen också, för att... något lugn eller någonting sådant, bara kunna tänka på något annat en liten stund” – Mira

De flesta känner en frihet genom de många valmöjligheter som finns i spel, något som beskrivs ge möjlighet att utveckla nya färdigheter som världen utanför nätet inte erbjuder. Engagemang i spel beskrivs leda till kompetenser som kan främja möjligheten till arbete, särskilt i den digitala sfären. Exempel som tas upp är bättre engelska som kan leda till översättningsuppdrag samt en ökad teknisk förståelse som kan användas för att utbilda andra. Andra förmågor som tränas är samarbetsförmåga och att kunna uttrycka sig så att andra förstår, egenskaper som krävs av de flesta jobb och arbetsplatser. Även en större förståelse för områden som samhälle, ekonomi, marknadsföring, psykologi, matematik, historia och fysik utvecklas. Spel upplevs även kunna ge utlopp för kreativitet och inspirerar och motiverar deltagarna genom att erbjuda visuellt tilltalande och färgglad grafik. En del upplever att spel kan höja motivationen i kombination med arbetsuppgifter, vilket ses som en möjlig väg till en mer meningsfull tillvaro. Dock uttrycker vissa en motvilja till att blanda spel och arbete, då spel förknippas med fritid.

”Jag vet inte om jag vill göra en sysselsättning som spel till ett jobb. Jag tror inte det skulle bli så roligt att spela då” – Leon

Det finns även utmaningar förenade med den digitala världen som deltagarna beskriver som negativa, men samtidigt menar att de lär sig av på ett sätt som de inte ges tillfälle annars. Till exempel ses en risk att utnyttjas och bli lurad på nätet vilket upplevs bygga upp en viss grad av

misstänksamhet som kan spilla över till andra delar av livet och kan dämpa drag av naivitet och godtrogenhet. Mobbning och tuff jargong förekommer också, där atmosfären i vissa spel kan vara hård och dömande, inte minst mot kvinnor som spelar. Många finner ändå det lättare att interagera online, där de kan välja hur mycket de vill berätta om sig själva i personliga möten. Att inte synas utan bara texta eller prata föredras ofta av de som känner sig osäkra socialt men ändå vill träna upp sin sociala förmåga. Ofta ligger fokus i umgänget online på ett spel och att lösa uppgifter tillsammans, vilket kan underlätta i samtalen för personer med social fobi. Vännerna i spelvärlden blir minst lika betydelsefulla som de i den övriga världen, och för vissa utgör digitala spel det enda sociala sammanhang personen ingår i utöver familjen.

”Eftersom jag inte har kompisar i verkliga livet. Så har jag alla via internet. Så det är väldigt viktigt för mig” – Sasha

Nätet upplevs underlätta sociala relationer, inte minst i takt med att vänner utanför nätet blir mer upptagna med åldern. Dessutom erbjuder spel en plattform för att umgås med likasinnade från hela världen, vilket underlättar när den ekonomiska situationen begränsar möjligheten till att resa. Idén om att vara en gamer blir en social grupp tillhörighet som skapar starka band genom ett intresse som ger tillgång till en parallell värld.

”Jag vill bara bli i en värld där jag känner mig komplett med alla andra [...] bakom skärmen [...] alla njuter av den här världen man lever i typ... den här second life [...] man har folk som man kan relatera till [...] Oavsett ålder, vem man är, ras, alla har samma intresse” – Maxim

6.4 Tema 3: *Hög medvetenhet om egna svårigheter och behovet av stöd*

Byråkrati, bristande information, samt deltagarnas okunskap om regler kring sysselsättning, gör att det för somliga känns svårt att ta sig ut i sysselsättning. Generellt ses en hög medvetenhet bland deltagarna om egna svårigheter och behov av stöd. Trots en vilja att arbeta, upplevs hinder i form av bristande stöd både från närstående och från samhällets olika instanser. För att klara av att arbeta önskas en individuell plan och att de stöd som erbjuds deltagarna är individuellt utformade. Rätt stöd och professionell vägledning ses som avgörande, men en avsaknad av god samordning mellan ett flertal olika aktörer förstärker en känsla av hopplöshet.

”Jag blev av med arbetsprövningen på grund av en jättedum anledning som är jätteförvirrande [...] Jag ska ha ett sittmöte, och nätverksmöte [...] Och då är det ju med ekonomiskt bistånd, och Arbetsförmedlingen, boendestöd här, LSS handläggaren och allting sådant, psykiatrin också, sjuksköterskan som jag har där. Men det... jag har ju inte så höga förhoppningar” – Mira

För att nå framgång i arbete och vardag uttrycker deltagarna dessutom en önskan om en miljö som erbjuder lagom utmaningar, rätt bemötande, samt tydliga strukturer. God förberedelse, både i vardagen och i arbetslivet, ses som avgörande för att ett arbete ska fungera. Det uttrycks en önskan om att de insatser som finns tydliggörs och tillgängliggörs så att målgruppen lättare kan ta del av dem. Ett aktivt jobbsökande beskrivs som nödvändigt för att ha en chans till arbete eller sysselsättning och här ses en misstro både till kommunen och till Arbetsförmedlingen samt de tjänster som erbjuds via myndighetens olika leverantörer.

”Jag gick på Iris Hadar i våras. Hade jag haft ork för det hade jag blivit journalist eller åklagare för att undersöka [...] vissa av de här, för [en leverantör till Arbetsförmedlingen] har ju gått i konkurs sedan dess och - det är lite det här med [...] var lägger kommunen in sina stora summor pengar för att företag bara kan 'nu har vi gått i konkurs, nu kan vi få konkurspengar. Tack så mycket' ...” – Finn

Flera deltagare upplever att det inte lyssnas till dem när det gäller jobb. Drömjobb som deltagare nämner varierar från varuplock i butik till socialarbetare eller speltestare, men en upplevd generalisering av personer med kognitiv funktionsnedsättning gällande intressen och sysselsättning beskrivs. Det uttrycks generellt en önskan om möjligheter att få testa olika typer av jobb för att veta vad som fungerar, i kontrast till de få valmöjligheter som erbjuds idag där sysselsättning på äldreboenden eller hunddagis nämns som de vanligaste alternativen.

”Alltså det är inte alla som gillar hunddagis, jag gillar inte det för jag är rädd för hundar [...] det kanske borde finnas lite mer... Alltså om man frågar folk men liksom vad kan du liksom [...] Alltså det finns ju liksom många som kanske har något annat som de är bra på som inte finns” – Billy

Oro och social fobi gör det svårt att röra sig utanför trygghetszonen som ofta beskrivs som hemma framför datorn. Sociala interaktioner och arbete i grupp upplevs ta mycket energi. Någon berättar om känslan av att omgivningen generellt har för lite förståelse för människors olika behov. Det skapar en press att behöva vara som alla andra. Att inte kunna prata öppet om sina svårigheter upplevs bidra till stigma och förstärka känslan av utanförskap på en arbetsplats. Det anses viktigt att få vara sig själv, och att en diagnos eller funktionsnedsättning ses som en naturlig variation, för att deltagarna ska kunna trivas på ett arbete.

”Jag ska vara hysch hysch för att folk ska tro att jag inte är dum i huvudet liksom, det känns så här... men då vinner ju dem på något sätt! Jag tycker det är viktigt att folk vet att det finns människor som är annorlunda eller har svårigheter på det sättet liksom och att det är okej” – Niki

6.5 Tema 4: *Drömmen om ett arbete lever, trots begränsade möjligheter*

En dröm om att ha ett arbete framkommer bland deltagarna och förknippas med mål som att bli mer självständig och skapa bättre rutiner. Att ha ett arbete anses centralt för individens livskvalitet och motivation, men jobben som svåra att få. Genom att ha ett arbete eller sysselsättning tror sig deltagarna kunna förändra sin livssituation och bidra positivt både till sig själva och samhället. Samtidigt ses en känsla av hopplöshet och brist på förtroende för omvärlden hos flera deltagare.

”För att vara riktigt ärlig, skulle någonsin kommunen vilja bara anställa och bara "hej, vi har det här jobbet. Är du intresserad?" Om kommunen börjar göra det hade jag varit intresserad för flera år sedan, men tyvärr fungerar inte världen så” – Maxim

Att ha ett arbete anses leda till större ekonomisk trygghet, även i de fall där sjukskrivning ger en säker inkomst. Flera berättar om den låga ersättningen från daglig verksamhet som är svår att leva på. Behovet av pengar beskrivs av de flesta deltagare som ständigt närvarande, vilket driver på viljan att ha ett betalt jobb. Deltagare förklarar hur de står inför en utmaning då det finns för få jobb att söka, samtidigt som konkurrensen är hård med många sökande på de positioner som finns tillgängliga. Tidigare arbetslivserfarenhet beskrivs av vissa som begränsad och tidigare misslyckanden i skola eller ute på arbetsträning påverkar både självförtroendet och deltagarnas jobbdrömmar negativt, vilket leder till ökad stress, oro och nedstämdhet.

”Jag får pengar från Soc. Och för att jag ska få pengar därifrån så måste jag ha någon slags sysselsättning [...] jag tror inte jag har någon drömsysselsättning eftersom jag har typ insett sedan länge att jag inte kommer att ha något jobb” – Sasha

Flera deltagare beskriver upplevelsen av att när de kommer i väg till ett arbete eller en sysselsättning gynnas vardagsrutinerna och dygnsrytmen. Bland annat infinner sig en tydligare känsla av trötthet vilket saknas efter stillasittande framför datorn. Att ha ett deltidsarbete, med ett färre antal timmar utspridda över varje vardag, ses som en möjlighet att lyckas med att få bättre och mer hälsosamma rutiner på plats och minska tiden som idag läggs på digitala spel.

”Jag vill egentligen kunna ha något att gå i väg till varje dag och få rutin. Nu blir det så hattigt [...] det rubbar mina rutiner jättemycket! Många gånger liksom jag kommer inte i kläder förrän långt senare för att jag har suttit vid datorn och gjort annat liksom för jag får inte rutinen på det” –Niki

Att ha ett arbete beskrivs ge en känsla av kompetens, där ansvarstagande ses som en viktig drivkraft och ambitionen att få vara gruppleddare eller ha något annat slags ansvar nämns. Flera deltagare uttrycker en önskan om att ha likasinnade runt sig på arbetsplatsen vilket ses som en möjlighet till regelbundet socialt utbyte utanför nätet. Det finns en dröm om att genom att ha ett arbete hjälpa andra och göra skillnad. Någon känner sig nöjd med att vara hemma och ser ett distansarbete som passande. Andra föredrar ett fysiskt arbete på plats. Gemensamt för samtliga deltagare är att ha ett arbete ses som roligt och viktigt; ett arbete skulle prioriteras framför spel; och det finns en vilja att genom arbete prestera mer i livet.

”Min fästman säger 'jag vill inte till jobbet idag, kan inte du jobba åt mig?' [...] jag förstår inte det där för jag har aldrig jobbat på det sättet! Jag drömmer om att få ett jobb, andra drömmer om att få sluta jobba...” – Niki

7 DISKUSSION

Studien syftar till att utforska aktivitetsrepertoar, upplevelse av digitala spel, upplevda möjligheter och hinder till arbete och upplevt värde av att ha ett arbete, hos unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning. Ur det empiriska materialet utforskas deltagarnas aktivitetsrepertoar genom COPM. Sammanlagt identifieras även fyra tema utifrån den tematiska reflexiva analysen som på olika sätt relaterar till studiens syfte. Genom analysens första tema *En vardag som domineras av fritid* synliggörs deltagarnas aktivitetsrepertoar ytterligare. Ett andra tema *Aktivt liv i en färgglad och tydlig värld som erbjuder utmaning, utveckling och umgänge* handlar om deltagarnas upplevelse av digitala spel, medan tema tre *Hög medvetenhet om egna svårigheter och behovet av stöd* handlar om deltagarnas upplevda möjligheter och hinder till arbete eller annan sysselsättning. Avslutningsvis handlar det fjärde och sista temat *Drömmen om ett arbete lever, trots begränsade möjligheter* främst om deltagarnas upplevda värde av att ha ett arbete.

7.1 Resultatdiskussion

Resultaten av studien visar att deltagarnas aktivitetsrepertoar domineras av fritid, med en särskild betoning på digitala spel och andra online-aktiviteter. Närmare hälften av alla identifierade aktiviteter finns inom området fritid, medan aktiviteter inom produktivitet är betydligt färre, vilket tyder på en obalans i aktivitetsrepertoaren. Att aktiviteter inom produktivitet skattas som mest betydelsefulla utifrån COPM-formulären tyder dock på en stark önskan hos deltagarna att delta i arbetslivet. Trots att aktiviteter inom produktivitet skattas som mest betydelsefulla, är dessa aktiviteter de som skattas minst tillfredsställande, vilket tyder på att de krav och svårigheter som omger aktiviteterna överstiger de resurser och stöd som deltagarna har tillgång till. Detta överensstämmer med tidigare nationell forskning som visat att majoriteten av målgruppen saknar arbete (Lövgren et al., 2017; Tideman et al., 2017) och

en hållbar arbetsmarknadsanknytning (Tabuer et al., 2023) samt att de stödsystemen som finns i Sverige inte är individualiserade nog för att möta målgruppens behov (Myndigheten för delaktighet, 2020).

En dominans av fritidsaktiviteter kan ses som ett uttryck för begränsade möjligheter till delaktighet inom både produktivitet och personliga dagliga aktiviteter som deltagarna upplever i sin vardag, något som inom arbetsterapi ansetts kunna påverka både livskvalitet, välbefinnande och hälsa (Leufstadius et al., 2008; Polatajko et al., 2013; Wilcock & Hocking, 2015) och beskrivits som aktivitetsorättvisa (Hammel & Beagan, 2017). Bristen på möjlighet till ett betalt arbete och en rimlig inkomst är framträdande i studiens resultat och påverkar deltagarnas självständighet, engagemang och utveckling inom samtliga aktivitetsområden. För de som deltar i daglig verksamhet resulterar dess inlåsningsseffekt och låga ersättning i en ständig närvaro av ekonomisk stress som upplevs begränsande och som påverkar deltagarnas möjligheter till delaktighet i andra aktiviteter, samt deras övergripande livskvalitet och hälsa, kända problem som har belysts i tidigare nordisk forskning (Gjertsen et al., 2021; Taubner et al., 2023; Tideman et al., 2017).

I resultatet av studien framkommer att aktiviteter i fritid på nätet är mycket betydelsefulla, särskilt den sociala samvaron samt engagemanget i spel, vilka även skattas högre i tillfredsställelse jämfört med andra aktivitetsområden i COPM. Det kan utläsas som en indikation på att aktiviteterna fyller en viktig funktion för deltagarna. Fritiden på nätet fungerar både som avledning och tidsfördriv, men också som källa till struktur, mål och social interaktion vilket även har setts i forskning om ungdomar (Andreasen & Kanstrup, 2019). Att spela digitala spel upplevs leda till en känsla av kontroll och möjligheter till egna val, något som framställts som avgörande för hälsa och välmående i Konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (SÖ 2008:26).

Resultatet visar att deltagarna upplever en känsla av att leva i två världar. Spelvärlden ses som en plats där deltagarna upplever bättre förutsättningar för att lyckas och utvecklas, medan världen utanför nätet ofta framstår som mer otydlig. I dagens samhälle, där gränsen mellan en digital och en materiell verklighet suddas ut alltmer, kan det vara svårt att separera de två. I denna studie fyller emellertid uppdelningen ”på nätet” och ”utanför nätet” en funktion då den tydliggör hur stor inverkan kontextuella faktorer har på upplevda aktivitetsproblem. På nätet visar resultatet till exempel att deltagarna upplever att de klarar uppgifter och tränar upp nya förmågor lättare, något även tidigare forskning har visat leder till bättre självförtroende (Caton & Chapman, 2016). Många deltagare beskriver även att de lättare kan interagera socialt på nätet, vilket antyder att spelvärlden kan fungera som en trygg plats för att öva sociala färdigheter. Här har även tidigare forskning visat att digitala medier kan erbjuda en viktig social arena som ger möjlighet för användare att utvecklas socialt (Andreasen & Kanstrup, 2019; Bayor et al., 2019; Caton & Chapman, 2016). Dessutom skapar spelandet en känsla av tillhörighet, där gameridentiteten blir en viktig del av självbilden och ett sätt att knyta starka band till likasinnade. För vissa deltagare är relationerna på nätet de mest betydelsefulla sociala interaktionerna utöver familjen.

Resultatet illustrerar att digitala spel upplevs erbjuda en social och strukturerad miljö med tydliga mål, vilket kan bidra till att stärka flera viktiga färdigheter. Färdigheter som sedan eventuellt kan användas för att främja ökad delaktighet och självständighet i andra aktiviteter, så som arbete eller vardagssysslor. Detta stämmer väl överens med vad forskning visat: att digitala världen har potential att fungera som en källa till både gemenskap och personlig utveckling (Bayor et al., 2019). Deltagarna i studien beskriver dock även hur spelandet på olika sätt upplevs påverka deras fysiska hälsa negativt, med problem som smärta, avsaknad av hungerkänslor och olika typer av sömnsvårigheter. Tidigare forskning har också påvisat

samband mellan digitala spel och faktorerna ensamhet och psykosocial ohälsa (Rangmar & Thomée, 2019) där även stress och sämre självkänsla visats utgöra riskfaktorer för ett gränslöst spelande (Kardefelt-Winther, 2014). Forskning har även sett samband mellan digitala medier och övervikt (Casiano et al., 2012) samt digitala spel och sömnproblem (Brautsch et al., 2023).

Tidigare forskning har visat att personer som är delaktiga i vad som enligt normen i samhället ses som ohälsosamma aktiviteter möts av social marginalisering (Kiepek et al., 2018). Bristande förståelse, främst från vuxenvärlden, gällande digitala aktiviteter och digitala spel som intresse är vanligt (Crowe, 2009) vilket även bekräftas av deltagarna i denna studie. Resultatet av studien skildrar ett upplevt stigma att spela digitala spel som vuxen. En bred teoretisk och empirisk kunskapsbas grundad i forskning om aktiviteter har etablerats inom aktivitetsvetenskapen, men hittills har forskningen främst fokuserat på aktiviteter som kan beskrivas som hälsosamma (Kiepek et al., 2018). Icke-socialt accepterade aktiviteter som kan uppfattas som ohälsosamma, olämpliga, avvikande eller potentiellt skadliga har undvikits och omges ofta av tystnad och utgör därmed luckor i den aktivitetsvetenskapliga kunskapsbasen (Kiepek et al., 2022; Njelesani et al., 2014). För att verkligen förstå mening och aktivitet, vad människor gör och inte gör och varför, behövs mer kunskap även om icke-socialt accepterade aktiviteter (Kiepek et al., 2022; Njelesani et al., 2014). Även tidigare forskning har efterlyst ett bredare perspektiv vid studier om digitala spel (Kardefelt-Winther, 2014; Pavlopoulou et al., 2022) där en ökad förståelse för motivation till spel samt spelarens sammanhang krävs för att undersöka upplevelsen av digitala spel, inte minst för att se och förstå spelandets många fördelar.

Resultatet visar att flera deltagare sköter spelrelaterade uppgifter på nätet liknande heltidsjobb, dock utan ekonomisk ersättning. En frustration kan utläsas hos deltagare då de upplever att deras potential och ambitioner inte tillvaratas eller uppskattas av samhället. Ett viktigt hinder till arbete eller sysselsättning som framkommer i studien härstammar från att kommuner, organisationer och myndigheter upplevs ha bristande kunskaper om målgruppens behov av stöd och unika förutsättningar samt problemen att nå ut till målgruppen. Även tidigare forskning har sett att verksamheter saknar kunskap om målgruppen, en förutsättning för att drömmar, ambitioner, förmågor och intressen kan förvaltas på ett effektivt sätt (Engeland et al., 2021). Resultatet illustrerar hur kunskap från målgruppens perspektiv är avgörande i utformning av insatser och stöd för att lyckas främja valmöjlighet och självbestämmande för unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning, särskilt inom området arbete och sysselsättning för att möjliggöra att fler kommer ut i arbete. Samordning av individanpassade insatser som fokuserar på att identifiera styrkor och intressen för att stärka självförtroendet, samt en bättre kommunikation om det stöd som faktiskt kan erbjudas, har tidigare belysts som framgångsfaktorer i forskning om övergången till arbete för unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning (Hatfield et al., 2018).

Brist på samordning i Sverige, liksom den som beskrivs av deltagarna i studien, har bekräftats genom utvärderingen av Arbetsförmedlingens medverkan i ett europeiskt projekt med målet att förbättra övergång från skola till arbetsliv för unga med funktionsnedsättning och att utveckla samverkan både på lokal och nationell nivå (Skoog & Rahm, 2023). I rapporten har samtliga deltagande kommuner skildrat ett behov av fortsatt utveckling av samverkan och ett behov av långsiktiga strukturer för samverkan, där just långsiktighet och tydlighet önskats förbättras, vilket överensstämmer med deltagarnas upplevelser. Flera av de insatser som erbjuds i Sverige idag är dessutom tidsbegränsade eller i projektform (Danermark et al., 2021) och insatser som visat på god effekt för personer med funktionsnedsättning att komma ut i arbete (Fogelgren et al., 2023) erbjuds inte i tillräckligt hög utsträckning då arbetssättet beskrivs som personalintensivt (Arbetsförmedlingen, 2023). Konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning (SÖ 2008:26) framhäver vikten av rätt till arbete på lika villkor vilket

även är ett av delmålen i Agenda 2030. Trots det upplever deltagarna möjligheterna till arbete begränsade, delvis på grund av bristande samordning, men också i kombination med den allt hårdare konkurrensen som råder på arbetsmarknaden (Arbetsmiljöverket, 2023). Problematiken kring arbete och sysselsättning för målgruppen speglar en komplexitet där studiens resultat pekar på flera mekanismer på samhällsnivå som begränsar deltagarnas möjligheter till arbete och därmed motverkar aktivitetsrättvisa. Detta är angeläget att understryka då fokus för politiska åtgärder och praxis inom arbetslöshetsfrågor ofta tenderar att stanna på individnivå och handla om att stärka individens förmågor snarare än att synliggöra och arbeta med att nedmontera de strukturella hinder som finns i samhället (Gjertsen et al., 2021; Hammell, 2020).

Drömmen om att ha ett arbete som resultatet visar är inte oväntat i en västerländsk studie då arbete i det västerländska samhället ofta ses som en central symbol för vuxenroll och självständighet (Tøssebro & Olsen, 2020). Enligt Myndigheten för delaktighet (2020) har samhället dock haft låga förväntningar på personer med kognitiv funktionsnedsättning, då funktionsnedsättning ofta ses som starkt förknippad med improduktivitet och beroende (Gjertsen et al., 2021). Tidigare forskning har visat att personer med funktionsnedsättning inte alltid räknas till den socialt konstruerade kategorin vuxna, utan riskerar att fastna i en oklar roll mellan ungdom och äldre eftersom vuxenrollen är så starkt förknippad med arbete, självständighet och föräldraskap: livsmål som vuxna med kognitiv funktionsnedsättning i lägre grad uppnår (Lillestø & Sandvin, 2012; O'Donovan et al., 2020; Sandvin, 2016). Att exkluderas från arbetsmarknaden kan ha förödande sociala konsekvenser, då ett arbete anses möjliggöra försörjning och ekonomisk trygghet, samt strukturera upp vardagen och ge livet mening, (Gjertsen et al., 2021; Tøssebro & Olsen, 2020). Detta överensstämmer med studiens resultat som visar att många deltagare, trots begränsade möjligheter, ser ett arbete som en möjlighet till bättre ekonomi och beskriver att det kan leda till en känsla av kompetens, att få bidra till samhället och ta mer ansvar. De önskar även komma i väg till en meningsfull sysselsättning dagligen för att få bättre rutiner i vardagen. Flera uttrycker en vilja att arbeta mer och spela mindre, och ser arbete som en möjlighet till ett mer meningsfullt liv.

7.2 Metoddiskussion

Denna studie har flera styrkor och svagheter som kan diskuteras för att genom transparens bidra ytterligare till uppsatsens trovärdighet (Svensson & Ahrne, 2022). En styrka med studien är att all insamling av data genomfördes av forskargruppen som har en gedigen erfarenhet både av forskningsarbete och kliniskt arbete med målgruppen. Vidare inspirerades forskningsprojektet av en deltagande design vilket innebär att deltagare involverades genom forskningsprocessen. Till exempel redovisade forskargruppen en sammanfattning av fynd från de tidigare intervjuerna vid starten av de uppföljande intervjuerna samt fokusgruppsdiskussionerna. Denna så kallade återkoppling till fältet (Ahrne & Svensson, 2022) eller avstämning med deltagarna (Malterud, 2014) kan öka studiens trovärdighet då deltagarna ges möjlighet att rätta, lägga till eller trycka på något som de saknar. Denna form av involvering kan även leda till en högre grad engagemang bland deltagarna och en känsla av delaktighet i forskningsprocessen. Att unga vuxna med kognitiv funktionsnedsättning och intresse för spel intervjuades, i motsats till anhöriga eller personal som är vanligt inom forskning, ökar också trovärdigheten då resultatet därmed speglar deltagarnas perspektiv, deras egna upplevelser och tankar (Cox et al., 2019; Ellenkamp et al., 2016).

En högre trovärdighet kan skapas genom att kombinera olika metoder för datainsamling vilket leder till att en mer objektiv beskrivning nås (Malterud, 2014; Svensson & Ahrne, 2022). I studien kombinerades individuella intervjuer med fokusgruppsdiskussioner för att ge en bredare förståelse för området. Individuella intervjuer erbjuder en god möjlighet att öppna upp och dela

privat information utan att påverkas av andra deltagare (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2022) medan fokusgruppsdiskussioner sker tillsammans med andra deltagare där ämnen kan diskuteras djupare eftersom svaren utvecklas, deltagare influeras och utbyter idéer, samt att deltagare kan bygga på varandras tankar för att gemensamt skapa mening (Wibeck, 2011). En fördel med diskussionerna i grupp i denna studie var även att flera deltagare beskrev en känsla av samhörighet och glädje över att få diskutera ämnet med likasinnade samt att de önskade hålla kontakten utanför studien.

Intervjuer och fokusgruppsdiskussioner genomfördes både digitalt och fysiskt vilket erbjöd deltagarna valmöjlighet och flexibilitet, något som anses etiskt viktigt eftersom deltagande i en intervjustudie kan vara både tidskrävande och energikrävande (Kjellström, 2017). Detta möjliggjorde även för deltagare med social fobi att delta i studien och göra sina röster hörda utan att behöva lämna hemmet. En känsla av anonymitet, då deltagare själva valde om de ville ha sin kamera på eller inte, kan även ha inneburit en möjlighet för deltagare att lämna ärligare svar och slappna av mer jämfört med vad som varit möjligt vid en fysisk intervju.

Att data som tidigare samlats in skulle analyseras djupare var viktigt för forskargruppen som såg genomförandet av studien som en möjlighet att göra deltagarnas röster hörda, vilket är viktigt ur ett etiskt perspektiv. Samtidigt innebär användandet av tidigare insamlade data att författaren inte har kontroll över flera steg i forskningsprocessen som vissa metodologiska val gällande utformning av studien. En aspekt som exempelvis kan ha påverkat studien vid urvalsprocessen är det faktum att personer som inte deltog i någon daglig verksamhet prioriterades. Samtidigt kan den prioriteringen ha gett en bredare bild av möjligheter och hinder till sysselsättning, då flera personer som står längst bort från arbetsmarknaden utan någon sysselsättning deltog. Detta anses viktigt då målet med en kvalitativ studie är ökad förståelse för en upplevelse i en viss kontext snarare än generalisering till en hel population (Braun & Clarke, 2019; Bryman, 2011).

Att genom användande av sekundärdata komma in i ett forskningsprojekt först på analysstadiet kan även innebära andra svårigheter till exempel i form av en obefintlig relation till deltagarna samt en förlorad möjlighet att ställa viktiga följdfrågor i intervjuer, något som kräver närvaro och god förmåga att lyssna i en intervju (Hallin & Hellin, 2018). Att ha en nära relationen till deltagarna beskrivs ofta som något önskvärt inom kvalitativa forskningsstudier för att lättare kunna se världen ur deltagarens ögon (Bryman, 2011). Möjligheten saknades i denna studie då analys enbart gjordes på transkriberat skriftligt material. Detta kan medföra en risk för att uttalanden tolkas annorlunda mot vad deltagare menar, eftersom det inte är möjligt att lyssna till deltagares röster, höra hur något sägs eller tyda deltagares kroppsspråk (Geller, 2020).

Kvalitativa forskningsfrågor strävar efter att fånga berättelser och skapa förståelse för individens perspektiv och upplevelse i ett visst sammanhang (Patton, 2015). Centralt för den reflexiva tematiska analysen är att forskaren använder sig själv som redskap där dennes roll i kunskapsproduktionen ses som själva kärnan, vilket ställer höga krav på transparens både gällande utgångspunkter och perspektiv, samt på noggranna formuleringar av de antaganden och tolkningar som görs (Braun & Clarke, 2019). Genom att beskriva utgångspunkter noggrant i bakgrund och metod, samt att återvända till datamaterialet vid upprepade tillfällen i analysprocessen för att säkerställa att analysen varit fortsatt datastyrd, eftersträvades en hög grad av transparens. Vidare användes citat i resultatredovisning för att ge läsaren ytterligare inblick i materialet och möjlighet att se att tolkningarna överensstämmer med deltagarnas upplevelser.

Vid dataanalys i kvalitativa studier förekommer en maktasymmetri där författaren har monopol på både tolkning och vad som rapporteras (Kvale & Brinkmann, 2014). En forskare har därmed

makt och ett ansvar som denne bör förhålla sig kritisk till. Den reflexiva tematiska analysen som metod uppmuntrar till att aktivt reflektera kring reduceringen av data, vad som skalas bort och varför (Braun & Clarke, 2022). Användandet av en analysdagbok underlättade processen genom att löpande reflektion under analysfasen dokumenterades, både kring reduceringen av data och kring ansvaret det innebär att tolka deltagarens ord, samt vilken effekt tolkningarna har. Detta är ett viktigt steg i en reflexiv tematisk analys då det trots allt handlar om människors levda erfarenheter (Joy et al., 2023).

7.3 Slutsats och framtida forskning

Sammanfattningsvis visar studiens resultat en aktivitetsrepertoar som domineras av fritidsaktiviteter, med digitala spel i centrum. Detta kan dels bero på deltagarnas begränsade möjligheter till engagemang i aktiviteter inom produktivitet, dels på att spelandet erbjuder en strukturerad och meningsfull arena för socialt umgänge och identitetsskapande vilket motiverar. Inte minst vid en brist på socialt utbyte, utmaning och utveckling i vardagen utanför nätet. Samtidigt framkommer en dröm om att ha ett arbete, vilket bygger på en tro om att ett arbete i förlängningen leder till mer strukturerade rutiner, ökad motivation samt bättre livskvalitet. Individuellt utformade stöd som kommuniceras tydligt och görs mer tillgängliga för målgruppen behövs. Många insatser är idag tidsbegränsade eller i projektform vilket kan leda till förvirring. Individuella stöd, som tar hänsyn till både fysiska, psykiska och sociala behov, är avgörande för ett mer aktivt deltagande i både arbetslivet som i sysslor i vardagen och kan skapa möjligheter för målgruppen att utvecklas som individer. För att möta de behov som finns krävs en högre grad samverkan mellan arbetsmarknaden, myndigheter, kommuner och hälso- och sjukvården, samt en utformning av mer långsiktiga stöd.

För att skapa bättre möjligheter till arbete krävs även en större förståelse för de unika styrkor och intressen som unga vuxna gamers med kognitiva funktionsnedsättningar har, vilket bör vara utgångspunkten. Denna studie har visat att det handlar om individer som både kan och vill vara med och bidra till samhället. Dessutom har de rätt till arbete på lika villkor som alla andra, vilket kräver en fortsatt strävan mot att synliggöra och riva de strukturella murar som finns till arbetsmarknaden, inte minst genom mer forskning utifrån målgruppens perspektiv.

REFERENSER

- Ahrne, G., & Svensson, P. (2022). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I G. Ahrne & P. Svenssons (Red.). *Handbok i kvalitativa metoder*, (3 uppl., s. 8–16). Liber.
- Alfredsson Ågren, K., Kjellberg, A., & Hemmingsson, H. (2020). Digital participation? Internet use among adolescents with and without intellectual disabilities: A comparative study, *New Media and Society*, 22(12), 2128-2145. <https://doi.org/10.1177/1461444819888398>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5 uppl.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Andreasen, D., & Kanstrup, A. M. (2019). Digital relations among youth with cognitive disabilities: a field study of technology use for developing and maintaining social relations. I F. Cech & H. Tellioglu (Red.), *C & T '19: Proceedings of the 9th International Conference on Communities & Technologies: Transforming Communities*, (s. 250–254). Association for Computing Machinery. <https://doi.org.e.bibl.liu.se/10.1145/3328320.3328394>
- Arbetsmiljöverket. (6 juli 2023). *Arbetsmiljön och hjärnans kognitiva funktioner*. <https://www.av.se/halsa-och-sakerhet/psykisk-ohalsa-stress-hot-och-vald/arbetsmiljon-och-hjarnans-kognitiva-funktioner/>
- Arvidsson, J., Widén, S., & Tideman, M. (2015). Post-school options for young adults with intellectual disabilities in Sweden. *Research and Practice in Intellectual and Developmental Disabilities*, 2(2), 180–193. <https://doi.org/10.1080/23297018.2015.1028090>
- Bayor, A., Bircanin, F., Sitbon, L., Ploderer, B., Koplick, S., & Brereton, M. (2019) Characterizing participation across social media sites amongst young adults with intellectual disability, *OzCHI '18: Proceedings of the 30th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 113–122. <https://dl-acm-org.e.bibl.liu.se/doi/pdf/10.1145/3292147.3292167>
- Bertelli, M. O., Cooper, S.-A. and Salvador-Carulla, L. (2017). Intelligence and specific cognitive functions in intellectual disability: implications for assessment and classification. *Current Opinion in Psychiatry*, 31(2), 88-95. <http://eprints.gla.ac.uk/153705/7/153705.pdf>
- Bhaskar, R. (1998). Facts and values: theory and practice/reason and the dialectic of human emancipation/depth, rationality and change. I M. Archer, R. Bhaskar, A. Collier, T. Lawson, & A. Norrie (Red.), *Critical Realism: Essential Readings* (s. 409–443). Routledge. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/linkoping-ebooks/reader.action?docID=1222857&ppg=4>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Braun, V. & Clarke, V. (2022). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE
- Brautsch, L. A., Lund, L., Andersen, M. M., Jennum, P. J., Folker, A. P., & Andersen, S. (2023). Digital media use and sleep in late adolescence and young adulthood: A systematic review. *Sleep medicine reviews*, 68, 101742. <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2022.101742>

- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder* (3 uppl.). Liber.
- Byhlin, S., & Käcker, P. (2018). 'I Want to Participate!' Young Adults with Mild to Moderate Intellectual Disabilities: How to Increase Participation and Improve Attitudes. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 20(1), 172–181. <https://doi.org/10.16993/sjdr.58>
- Casiano, H., Kinley, D. J., Katz, L. Y., Chartier, M. J., & Sareen, J. (2012). Media Use and Health Outcomes in Adolescents: Findings from a Nationally Representative Survey. *Journal of the Canadian Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 21(4), 296–301. <https://research-ebSCO-com.e.bibl.liu.se/c/xjonn2/viewer/pdf/jlg6dq463n>
- Caton, S., & Chapman, M. (2016). The use of social media and people with intellectual disability: a systematic review and thematic analysis. *Journal of Intellectual and Developmental Disability*, 41(2), 125–139. <https://doi.org/10.3109/13668250.2016.1153052>
- Christiansen, C., & Townsend, E.A. (2010). *Introduction to occupation: the art and science of living: new multidisciplinary perspectives for understanding human occupation as a central feature of individual experience and social organization*. (2 uppl.). Paerson Health Science.
- Clark, A. M., Lissel, S. L., & Davis, C. (2008). Complex Critical Realism: Tenets and Application in Nursing Research. *Advances in Nursing Science*, 31(4), E67-E79. https://journals-lww-com.e.bibl.liu.se/advancesinnursingscience/fulltext/2008/10000/complex_critical_realism_tenets_and_application.15.aspx#JCL4-3
- Coleridge, P. (1993). *Disability, liberation and development*. Oxfam.
- Cox, V., Orchard, T., Cushing, P., & Kinsella, E. A. (2019). Mediators of Inclusion: Challenges to Including Adults with Mild Intellectual Disability in Qualitative Research. I M. A. Cascio & E. Racine (Red.), *Research Involving Participants with Cognitive Disability and Difference: Ethics, Autonomy, Inclusion, and Innovation* (s. 109-120). Oxford University Press.
- Crowe, N. (2009). *'Hanging with the 'Cathaby Shark Gurlz' and other Runescape stories: young people, identity and community in a virtual world*. Brunel University School of Sport and Education PhD Theses.
- Danermark, B., Gustafsson, J., Norstedt, M., & Flyckt, K. (2021). *Tillgängligt arbetsliv - Möjligheten till arbete för personer med funktionsnedsättning*. Forskning i korthet, Forte. <https://forte.se/app/uploads/2021/05/fort-0033-fik-maj-2021-ta.pdf>
- Egebark, J., Ornstein, P, & Rödin, M. (2023). Matchningsinsatser för arbetssökande med svag ställning på arbetsmarknaden – lärdomar från tre randomiserade försöksverksamheter. *Ekonomisk Debatt*, 51(5), 39–50. <https://www.nationalekonomi.se/wp-content/uploads/2023/10/51-5-jhepomr.pdf>
- Eliasson, A-C. (2012). Arbetsterapi. I B. Lagerkvist, & C. Lindgren (Red.), *Barn med funktionsnedsättning* (s. 333–351). Studentlitteratur.
- Ellenkamp, J.J., Brouwers, E.P., Embregts, P.J., Joosen, M.C., & van Weeghel, J. (2016). Work Environment-Related Factors in Obtaining and Maintaining Work in a Competitive Employment Setting for Employees with Intellectual Disabilities: A Systematic Review. *Journal of occupational rehabilitation*, 26(1), 56–69. <https://doi.org/10.1007/s10926-015-9586-1>

- Engeland, J., Strand, B. H., Innstrand, S. T., & Langballe, E. M. (2021). Participation in employment and day care for adults with intellectual disabilities: Equal access for all? *Journal of applied research in intellectual disabilities: JARID*, 34(3), 752–762. <https://doi.org/10.1111/jar.12850>
- Erlandsson, L., & Persson, D. (2014). *ValMO-modellen - ett redskap för aktivitetsbaserad arbetsterapi*. Studentlitteratur.
- Eriksson-Zetterquist, U., & Ahrne, G. (2022). Intervjuer. I G. Ahrne & P. Svenssons (Red.). *Handbok i kvalitativa metoder*, (3 uppl., s. 56–78). Liber.
- Etikprövningsmyndigheten. (2023). *Vägledning om etikprövning av forskning på människor*. <https://etikprovning.se/wp-content/uploads/2023/12/Vagledning-om-etikprovning-EPM.pdf>
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573–1578. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.09.005>
- Finke, E. H., Hickerson, B. D., & Kremkow, J. M. D. (2018). "To be quite honest, if it wasn't for videogames I wouldn't have a social life at all": Motivations of young adults with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure. *American journal of speech-language pathology*, 27(2), 672–689. https://doi.org/10.1044/2017_AJSLP-17-0073
- Fogelgren, M., Ornstein, P., Rödin, M., & Skogman Thoursie, P. (2023). Is supported employment effective for young adults with disability pension? Evidence from a Swedish randomized evaluation. *Journal of Human Resources*, 58(2), 1-37. <https://research-ebSCO-com.e.bibl.liu.se/c/xjonn2/viewer/pdf/bz3a324oxf>
- Foley, K. R., Dyke, P., Girdler, S., Bourke, J., & Leonard, H. (2012). Young adults with intellectual disability transitioning from school to post-school: a literature review framed within the ICF. *Disability and rehabilitation*, 34(20), 1747–1764. <https://doi.org/10.3109/09638288.2012.660603>
- Folkhälsomyndigheten. (2024). *Rekommendationer för barn och ungas digitala medieanvändning* (Artikelnummer 24161). <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/987a7a6293cd43bcae188b22c11c73f8/rekommendationer-digitala-medier-barns-ungas-medieanvandning-24161.pdf>
- Gamer. (10 november 2018). I *IT-ord. Ord och uttryck i IT-branschen*. <https://it-ord.idg.se/ord/gamer/>
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of psychiatric research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Garrels, V., & Sigstad, H. M. H. (2021). Employment for persons with intellectual disability in the Nordic countries: A scoping review. *Journal of applied research in intellectual disabilities: JARID*, 34(4), 993–1007. <https://doi.org/10.1111/jar.12880>
- Gauthier-Boudreault, C., Beaduoine, A. J., Gallagher, F., & Couture, M. (2019). Scoping review of social participation of individuals with profound intellectual disability in adulthood: What can I do once I finish school? *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 44(2), 248-260. <https://doi.org/10.3109/13668250.2017.1310810>

- Geller, S. (2020). Cultivating online therapeutic presence: strengthening therapeutic relationships in teletherapy sessions. *Counselling Psychology Quarterly*, 34(3–4), 687–703. <https://doi.org/10.1080/09515070.2020.1787348>
- Gerlach, A. J., Teachman, G., Laliberte-Rudman, D., Aldrich, R. M., & Huot, S. (2018). Expanding beyond individualism: Engaging critical perspectives on occupation. *Scandinavian journal of occupational therapy*, 25(1), 35–43. <https://doi.org/10.1080/11038128.2017.1327616>
- Gillberg, G. (2017). Kritisk realism i praktiken. I G. Gillberg, S. Persson, D. Seldén & U-B Wennerström (Red.), *Social struktur och mänskligt handlande: en introduktion till kritisk realistisk samhällsanalys* (s. 95–114). Gleerups Utbildning AB.
- Gjertsen, H., Hardonk, S., & Ineland, J. (2021). Work inclusion for people with intellectual disabilities in three Nordic countries: the current policy and challenges. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 23(1), 360–370. <http://doi.org/10.16993/sjdr.821>
- Grooten, J. & Kowert, R. (2015). Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces. *Loading...* 9(14), 70-87. https://www.researchgate.net/publication/285068784_Going_Beyond_the_Game_Development_of_Gamer_Identities_Within_Societal_Discourse_and_Virtual_Spaces
- Hallin, A. & Helin, J. (2018). *Intervjuer*. Studentlitteratur.
- Hammell, K. W. (2004). Dimensions of meaning in the occupations of daily life. *Canadian Journal of Occupational Therapy. Revue Canadienne d'Ergotherapie*, 71(5), 296–305. <https://doi.org/10.1177/000841740407100509>
- Hammell, K. W. (2020). Action on the social determinants of health: Advancing occupational equity and occupational rights. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 28(1), 378–400. <https://doi.org/10.4322/2526-8910.ctoARF2052>
- Hammell, K. W. (2021). Securing occupational rights by addressing capabilities: A professional obligation. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 29(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/11038128.2021.1895308>
- Hammell, K. W., & Beagan, B. (2017). Occupational injustice: A critique. *Canadian Journal of Occupational Therapy. Revue Canadienne d'Ergotherapie*, 84(1), 58–68. <https://doi.org/10.1177/0008417416638858>
- Hammell, K.W., & Iwama, M. K. (2012) Well-being and occupational rights: An imperative for critical occupational therapy, *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 19(5), 385-394. <https://doi.org/10.3109/11038128.2011.611821>
- Hatfield, M., Ciccarelli, M., Falkmer, T. & Falkmer, M. (2018). Factors related to successful transition planning for adolescents on the autism spectrum. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 18(1): 3–14. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.12388>
- Hocking, C., Townsend, E., & Mace, J. (2021). World Federation of Occupational Therapists position statement: Occupational Therapy and Human Rights (Revised 2019) – the backstory and future challenges. *World Federation of Occupational Therapists Bulletin*, 78(2), 83–89. <https://doi-org.e.bibl.liu.se/10.1080/14473828.2021.1915608>
- Hultkrantz, L. (2016) *Intellektuellt funktionshinder etablering på arbetsmarknaden – kommunerna kan göra mycket mer*. Ekonomisk debatt. <http://www.nationalekonomi.se/sites/default/files/2016/11/44-7-lh.pdf>

- Høybråten Sigstad, H. M., & Garrels, V. (2018). Facilitating qualitative research interviews for respondents with intellectual disability, *European Journal of Special Needs Education*, 33(5), 692-706, <https://doi.org/10.1080/08856257.2017.1413802>
- Jacobsson, K., & Seing, I. (2013). En möjliggörande arbetsmarknadspolitik? Arbetsförmedlingens utredning och klassificering av klienters arbetsförmåga, anställbarhet och funktionshinder. *Arbetsmarknad & Arbetsliv*, 19(1), 9–24.
- Jenaro, C., Flores, N., Cruz, M., Pérez, M. C., Vega, V., & Torres, V. A. (2018). Internet and cell phone usage patterns among young adults with intellectual disabilities. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 31(2), 259–272. <https://doi.org/10.1111/jar.12388>
- Joy, E., Braun, V., & Clarke, V. (2023). Doing reflexive thematic analysis: A reflexive account. I F. Meyer, & K. Meissel (Red.), *Research methods for education and the social disciplines in Aotearoa New Zealand* (s. 155-171). NZCER Press.
- Karlsson, T., Classon, E., & Rönnberg, J. (2014). *Den hjärnvänliga arbetsplatsen – kognition, kognitiva funktionsnedsättningar och arbetsmiljö*. (Rapportnummer 2014:2). Arbetsmiljöverket. <https://www.av.se/globalassets/filer/publikationer/kunskapsammanstallningar/den-hjarnvanliga-arbetsplatsen-kunskapsammanstallningar-rap-2014-2.pdf>
- Kardefelt–Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- Kenny, N., Doyle, A., & Horgan, F. (2023). Transformative inclusion: Differentiating qualitative research methods to support participation for individuals with complex communication or cognitive profiles. *International Journal of Qualitative Methods*, 22. <https://doi.org/10.1177/16094069221146992>
- Kjellström, S. (2017). Forskningsetik. I M. Henricson, *Vetenskaplig teori och metod; från idé till examination inom omvårdnad* (s. 57–80). Studentlitteratur.
- Kiepek, N., Beagan, B., Patten, S., & Ausman, C. (2022). Reflecting on conceptualisations of ‘meaning’ in occupational therapy. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 30, e3156. <https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoARF24193156>
- Kiepek, N., Beagan, B., Rudman, D. L., & Phelan, S. (2018). Silences around occupations framed as unhealthy, illegal, and deviant. *Journal of Occupational Science*, 26(3), 341-353. <https://doi.org/10.1080/14427591.2018.1499123>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun* (3 uppl.). Studentlitteratur.
- Lag om etikprövning av forskning som avser människor* (SFS 2003:460). Utbildningsdepartementet. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/lag-2003460-om-etikprovning-av-forskning-som_sfs-2003-460
- Lag om stöd och service till vissa funktionshindrade* (SFS 1993:387). Socialdepartementet. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/la_g-1993387-om-stod-och-service-till-vissa_sfs-1993-387
- Law, M., Baptiste, S., Carswell, A., McColl, M.A., Polatajko, H., & Pollock, N. (2020). *Canadian Occupational Performance Measure (COPM)*, (K. Samuelsson & A. Bergström, övers. och bearb., 5:e upplagan). Sveriges Arbetsterapeuter. (Originalt: *Canadian Occupational Performance Measure (COPM)*).

- Leufstadius, C., Erlandsson, L-K., Björkman, T., & Eklund, M. (2008). Meaningfulness in daily occupations among individuals with persistent mental illness. *Journal of Occupational Science*, 15(1), 27-35. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14427591.2008.9686604>
- Lewis, J., & McNaughton Nicholls, M. (2014). Design issues. I: J. Ritchie, J. Lewis, C. McNaughton Nicolls & R. Ormston. (Red.), *Qualitative research practice. A guide for social science students & researchers* (2 uppl., s. 48-76). Sage.
- Lillestø, B., & Sandvin, J. T. (2012). Limits to vocational inclusion? Disability and the social democratic conception of labour. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 16(1), 45–58. <https://doi.org/10.1080/15017419.2012.735203>
- Lövgren, V., Markström, U., & Sauer, L. (2017). Towards Employment: What Research Says About Support-to-Work in Relation to Psychiatric and Intellectual Disabilities. *Journal of Social work in Disability & Rehabilitation*, 16(1), 14–37. <https://doi.org/10.1080/1536710X.2017.1260516>
- Malterud, K. (2014). *Kvalitativa metoder i medicinsk forskning. En introduktion* (3 uppl.). Studentlitteratur.
- Manicas, P. (1998). A realist social science. I M. Archer, R. Bhaskar, A. Collier, T. Lawson, & A. Norrie (Red.), *Critical Realism: Essential Readings* (s. 313-338). Routledge. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/linkoping-ebooks/reader.action?docID=1222857&ppg=4>
- Marmot, M. (2004). Status Syndrome, *Significance*, 1(4), 150-154. <https://doi.org/10.1111/j.1740-9713.2004.00058.x>
- McCausland, D., McCallion, P., Brennan, D., & McCarron, M. (2020). In pursuit of meaningful occupation: Employment and occupational outcomes for older Irish adults with an intellectual disability. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities: JARID*, 33(3), 386-397. <https://doi.org/10.1111/jar.12681>
- Metzl, J. M., & Hansen, H. (2014). Structural competency: Theorizing a new medical engagement with stigma and inequality. *Social Science & Medicine*, 103, 126–133. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2013.06.032>
- Myndigheten för delaktighet. (2020). *Begränsade livsval. Situationen för personer med intellektuell funktionsnedsättning* (Nummer 2020:8). <https://www.mfd.se/contentassets/aae60844084142acb06dd31baa6d8e8a/2020-8-begransade-livsval.pdf>
- Myndigheten för delaktighet. (2024a). *Kommittén för rättigheter för personer med funktionsnedsättning. Allmän kommentar om rätten till arbete och sysselsättning för personer med funktionsnedsättning* (Nummer 2024:12). Svensk översättning. https://www.mfd.se/contentassets/a692d9df960244ce83afcbfa5f5d004c/allman-kommentar-nr-8-om-ratten-till-arbete-och-sysselsattning-for-personer-med-funktionsnedsattning_.pdf
- Myndigheten för delaktighet. (2024b). *Kommittén för rättigheter för personer med funktionsnedsättning. Sammanfattande kommentarer avseende Sveriges kombinerade andra och tredje periodiska rapport* (Nummer 2024:17). Svensk översättning. <https://www.mfd.se/contentassets/694a5be544524c1097bcf8979bb2475d/2024-17-fn-kommittens-slutsatser.pdf>

- Njelesani, J., Tang, A., Jonsson, H., & Polatajko, H. (2014). Articulating an Occupational Perspective. *Journal of Occupational Science*, 21(2), 226-235. <https://doi.org/10.1080/14427591.2012.717500>
- Njelesani, J., Davis, J. A., & Pontes, T. (2020). Occupational repertoire development measure-parent (ORDM-P): Face validity, comprehensiveness, and internal consistency. *British Journal of Occupational Therapy*, 83(5), 326–333. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0308022619885247>
- O'Donovan, MA., McCallion, P., McCausland, D., McCarron, M. (2020). Choice as people age with intellectual disability: an Irish perspective. I: R. J. Stancliffe, M. L. Wehmeyer, K. A. Shogren, B. H. Abery (Red.), *Choice, Preference, and Disability. Positive Psychology and Disability Series*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-35683-5_16
- Patton, M.Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: integrating theory and practice* (4 uppl.). SAGE Publications Inc.
- Pavlopoulou, G., Usher, C., & Pearson, A. (2022). 'I can actually do it without any help or someone watching over me all the time and giving me constant instruction': Autistic adolescent boys' perspectives on engagement in online video gaming. *The British journal of developmental psychology*, 40(4), 557–571. <https://doi.org/10.1111/bjdp.12424>
- Polatajko, H. J., Davis, J., Stewart, D., Cantin, N., Amoroso, B., Purdie, L., & Zimmerman, D. (2013). Specifying the domain of concern: Occupation as core I E. Townsend & H. J. Polatajko (Red.), *Enabling occupation II: Advancing an occupational therapy vision for health, well-being & justice through occupation* (2 uppl., s. 13–37). CAOT Publications: ACE.
- Polatajko, H.J., Townsend, E.A., & Craik, J. (2007). Canadian Model of Occupational Performance and Engagement (CMOP-E). I E.A. Townsend & H.J. Polatajko (Red.), *Enabling occupation II: Advancing an occupational therapy vision of health, well-being, & justice through occupation* (s. 22-36). CAOT Publications ACE.
- Rangmar, J., & Thomée, S. (2019). *När datorspelandet blir problematiskt – en kunskapsöversikt om gaming disorder hos barn och unga*. (Rapportnummer 2019:31). Länsstyrelsen Västra Götaland. www.lansstyrelsen.se/vastra-gotaland/tjanster/publikationer
- Redgrove, F., Jewell, P., & Ellison, C. (2016). Mind the gap between school and adulthood for people with intellectual disabilities. *Research and Practice in Intellectual and Developmental Disabilities*, 3(2), 182–190. <https://doi.org/10.1080/23297018.2016.1188671>
- Reifman, A., & Niehuis, S. (2022). Extending the Five Psychological Features of Emerging Adulthood into Established Adulthood. *Journal of Adult Development*, 1–15. <https://doi.org/10.1007/s10804-022-09412-9>
- Riksdagen. (2017). *Nationellt mål och inriktning för funktionshinderspolitiken*. Socialutskottets betänkande 2017/18: SoU5. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/arende/betankande/nationellt-mal-och-inriktning-for_H501SoU5/html
- Robinson, T. N., Banda, J. A., Hale, L., Lu, A. S., Fleming-Milici, F., Calvert, S. L., & Wartella, E. (2017). Screen media exposure and obesity in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), 97–101. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758K>

- Salvador-Carulla, L., Reed, G. M., Vaez-Azizi, L. M., Cooper, S. A., Martinez-Leal, R., Bertelli, M., Adnams, C., Cooray, S., Deb, S., Akoury-Dirani, L., Girimaji, S. C., Katz, G., Kwok, H., Luckasson, R., Simeonsson, R., Walsh, C., Munir, K., & Saxena, S. (2011). Intellectual developmental disorders: towards a new name, definition and framework for "mental retardation/intellectual disability" in ICD-11. *World psychiatry: official journal of the World Psychiatric Association (WPA)*, 10(3), 175–180. <https://doi-org.e.bibl.liu.se/10.1002/j.2051-5545.2011.tb00045.x>
- Samordnaren för unga som varken arbetar eller studerar. (2018). *Vårt gemensamma ansvar – för unga som varken arbetar eller studerar. Slutbetänkande* (SOU 2018:11). Nordstedts Juridik. https://www.regeringen.se/contentassets/a0ad2e8256e04888a13b76ceafde0036/sou-2018_11.pdf
- Sandvin, J. T. (2016). Ålder och funktionshinder I M. Söder & A. Hugemarks (Red.), *Bara funktionshindrad? Funktionshinder och intersektionalitet* (2 uppl., s. 77–102). Gleerups Utbildning AB.
- Seldén, D. (2017). Om verkligheten, antaganden och kunskap. I G. Gillberg, S. Persson, D. Seldén & U-B Wennerström (Red.), *Social struktur och mänskligt handlande: en introduktion till kritisk realistisk samhällsanalys* (s. 17–34). Gleerups Utbildning AB.
- Shin, M., Juventin, M., Wai Chu, J. T., Manor, Y., & Kemps, E. (2022). Online media consumption and depression in young people: A systematic review and meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 128, Article 107129. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107129>
- Skoog, C., & Rahm, J. (2023). *Slutrapport ESF-projekt Samstart 2019–2023* (Dr. nr AF-2018/0051 9258). Arbetsförmedlingen. <https://arbetsformedlingen.se/download/18.ea70e4a18bf01073f04c8b/1729670300619/samstart-projektrapport-2019-2023.pdf>
- Socialstyrelsen. (2017). *Vägar till ökad delaktighet. Kunskapsstöd för socialtjänsten om arbete med stöd och service enligt LSS*. (Artikelnummer 2017-12-21). <https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/kunskapsstod/2017-12-21.pdf>
- Socialstyrelsen. (2021). *Uppföljning av omställningen till en mer nära vård 2020. Utvecklingen i regioner och kommuner samt förslag på indikatorer* (Artikelnummer 2021-8-7496). <https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/ovrigt/2021-8-7496.pdf>
- Socialstyrelsen. (2024). *Att utveckla den dagliga verksamheten* (Artikelnummer 2024-6-9090). <https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/kunskapsstod/2024-6-9090.pdf>
- Socialtjänstlag* (SFS 2001:453). Socialdepartementet. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/socialtjanstlag-2001453_sfs-2001-453
- Svensson, P., & Ahrne, G. (2022). Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt. I G. Ahrne & P. Svenssons (Red.), *Handbok i kvalitativa metoder*, (3 uppl., s. 24–29). Liber.

- SÖ 2008:26. *Konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning och fakultativt protokoll till konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning New York den 13 december 2006*. Utrikesdepartementet.
<https://www.regeringen.se/contentassets/f6446d9266db46dea0e0e58cd6d53a97/konvention-om-rattigheter-for-personer-med-funktionsnedsattning-och-fakultativt-protokoll-till-konventionen-om-rattigheter-for-personer-med-funktionsnedsattning.pdf>
- Söderström, S., Björkdahl, A., & Larsson, J. (2014) Neuropsykologisk rehabilitering. I H, Nyman & A, Bartfai (Red.), *Klinisk neuropsykologi*. Studentlitteratur.
- Taubner, H., Tideman, M., & Staland Nyman, C. (2022). Employment sustainability for people with intellectual disability: A systematic review. *Journal of Occupational Rehabilitation*, 32, 353-364. <https://doi.org/10.1007/s10926-021-10020-9>
- Taubner, H., Tideman, M., & Staland Nyman, C. (2023). People with intellectual disability and employment sustainability: A qualitative interview study. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 36(1), 78–86. <https://doi.org/10.1111/jar.13036>
- Tideman, M., Lövgren, V., & Szönyi, K. (2017). Forskning i korthet: Intellektuell funktionsnedsättning och arbete. *Forskningsrådet för hälsa, arbetsliv och välfärd*, 10, 1–8. <https://forte.se/publikation/fk-funk/>
- Tjora, A. (2012). Från nyfikenhet till systematisk kunskap: kvalitativ forskning i praktiken. Studentlitteratur.
- Tøssebro, J., & Olsen, T. (2020). Employment opportunities for people with intellectual disabilities. I: R. J. Stancliffe, M. L. Wehmeyer, K. A. Shogren, & B. H. Abery (Red.) *Choice, Preference, and Disability. Positive psychology and disability series*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-35683-5_12
- UNDP Sverige. (2015). *Om globala målen*. <https://www.globalamalen.se/om-globala-malen/>
- Vetenskapsrådet. (2017). *God forskningsed* (VR 1708). https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed_VR_2017.pdf
- Värja, E., Larsson Tholén, S., & Hultkrantz, L. (2017). Analysis of cost and quality indicators of day activity service programmes in Sweden. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 19(4), 347–361. <https://doi.org/10.1080/15017419.2016.1264466>
- Walmsley, J., & Johnson, K. (2003). *Inclusive research with people with learning disabilities: past, present and futures*. Jessica Kingsley Publishers.
- Webster, S., Lewis, J., & Brown, A. (2014). Ethical considerations in qualitative research. I: J. Ritchie, J. Lewis, C. McNaughton Nicolls & R. Ormston. (Red.), *Qualitative research practice. A guide for social science students & researchers* (2 uppl., s. 77-110). Sage.
- Wenzel, H. G., Bakken, I. J., Johansson, A., Gotestam, K. G., & Oren, A. (2009). Excessive computer game playing among Norwegian adults: Self-reported consequences of playing and association with mental health problems. *Psychological Reports*, 105(32), 1237–1247. <https://journals-sagepub-com.e.bibl.liu.se/doi/pdf/10.2466/PR0.105.F.1237-1247>
- Whiteford, G., Jones, K., Rahal, C., & Suleman, A. (2018). The Participatory Occupational Justice Framework as a tool for change: Three contrasting case narratives. *Journal of Occupational Science*, 25(4), 497–508. <https://doi.org/10.1080/14427591.2018.1504607>

- Wibeck, V. (2011). Med fokus på interaktion - att fånga samspelet mellan deltagare, idéer och argument i fokusgruppsstudier. I K. Fangen & A-M. Sellberg (Red.), *Många möjliga metoder* (s. 13–36). Studentlitteratur.
- Wiberg, M. (2017). *Voices about online gaming from youth with psychic disabilities*. NNDR 14th Research Conference, Örebro, Sweden.
https://www.researchgate.net/publication/316788612_Voices_about_online_gaming_from_youth_with_psychic_disabilities
- Wilcock, A. & Hocking, C. (2015). *An occupational perspective of health* (3 uppl.). SLACK Incorporated.
- Wong, S. R., & Fisher, G. (2015). Comparing and using occupation-focused models. *Occupational therapy in health care*, 29(3), 297–315.
<https://doi.org/10.3109/07380577.2015.1010130>
- World Federation of Occupational Therapists. (2019). World Federation of Occupational Therapists position statement: occupational therapy and human rights. WFOT.
<https://wfot.org/resources/occupational-therapy-and-human-rights>
- World Health Organization. (2022). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)*. WHO.
<https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases>
- World Health Organization. (2024). *Clinical descriptions and diagnostic requirements for ICD-11 mental, behavioural and neurodevelopmental disorders*. WHO.
<https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/375767/9789240077263-eng.pdf?sequence=1>
- Wästerfors, D., & Hansson, K. (2017). Taking ownership of gaming and disability. *Journal of Youth Studies*, 20(9), 1143–1160. <https://doi.org/10.1080/13676261.2017.1313969>