

Tematisk analyse af Ian

1. Familiarization

1. Ian svarer at årsagen til stiftelsen af gruppen "Move Your Ass" er, at han havde lyst til at være aktiv og lægge dovenskaben på hylden. Han vil dyrke sport med sine venner og møde nye mennesker.

2. Ian startede med at oprette gruppen på Facebook og inviterede nogle af hans venner, som han formodede ville være interesserede. Herefter kunne de inviterede, selv invitere andre til gruppen.

3. Ian står for at administrere gruppen. Det er ham der laver opslag med arrangementet, tid og sted, hvor medlemmerne kan tilmelde sig og skal betale et lille beløb ved tilmelding.

4. Planlægningen af hvilke aktiviteter, startede ud med at det var Ian der bestemte. Efterfølgende blev der lavet afstemninger i gruppen, så alle i gruppen havde indflydelse.

5. Gruppen bliver ifølge Ian, holdt i gang ved, at de andre medlemmer inviterer folk, så gruppen vokser. Yderligere lægges der billeder op efter en aktivitet, så folk kan se at det ser sjovt ud og at der er god stemning.

6. I starten var gruppen vigtig for Ian, for at prøve nye aktiviteter. Nu handler det mere om at møde nye mennesker og opretholde kontakt med eksisterende venner på en anderledes måde.

7. Ian valgte Facebook, da det er en nem platform at oprette en gruppe på. Han nævner også at alle han kender er aktive på Facebook.

8. Ian mener, at en mindre god kvalitet ved Facebook er, at man hurtigt kan overse notifikationer.

9. Ian mener, at det er positivt at man på Facebook, kan like opslag og se hvem der har set et opslag.

10. Ian mener at niveauforskellen ikke er af større betydning, da det ikke er meningen, at der skal være konkurrence, det er blot meningen at have det sjovt. Han bragte et eksempel: Gruppen havde aftalt at spille badminton, hvor to af de deltagende var halv-professionelle, de to personer kunne derfor hjælpe og træne de andre.

11. Ian har lært nye mennesker at kende, i form af venners venner. Nogle havde han mindre kendskab til og nogle kendte han slet ikke.

12. Ian mener at der var motivation for at dukke op, fordi man selv kan invitere hvem man har lyst til og deltage sammen med dem, derfor er der en vis tryghed i, at skulle prøve noget nyt, med nogle andre man ikke kender så godt.

13. Ian mener ikke, at ensomhed var en faktor i forhold til gruppens opståen. Det var savnet til en grund, til at samle og mødes med mennesker.

2. Generating initial codes

1. Lyst til at være aktiv. Dovenskab. Lyst til at være social.
2. Omgangskreds og venners omgangskreds.
3. Administrationen kræver en aktiv vært, der står for at arrangere.
4. Planlægningen foregår ved hjælp af afstemninger.
5. Gruppen vokser ved at medlemmer kan invitere deres omgangskreds og engagementet stiger ved at poste billeder fra forrige arrangementer.
6. Nye aktiviteter. Mødet med nye mennesker og opretholdelse af gamle venskaber.
7. Facebook har gode funktioner. Facebook er mest udbredt.
8. På Facebook kan man nemt overse notifikationer
9. Facebook har gode funktioner, herunder "Synes godt om" funktionen og man kan se hvem der har set opslag.
10. Niveauforskellen er af mindre betydning. Spillere med erfaring kan hjælpe de andre på holdet. Det skal være sjovt og ikke en konkurrence.
11. Nye bekendtskaber i omgangskredsen.
12. Deltagelse med dem man har lyst til skaber tryghed.
13. Ensomhed er ikke en faktor. Lyst til at samle og mødes med andre mennesker med et grundlag.

3. Searching for themes

Temae r	Motion	Socialitet	Omgangskreds	Administration	Planlægning	Engagement
Koder	Lyst til at være aktiv	Lyst til at være social	Finder umiddelbart sted i	Kræver en vært der administrere	Foregår ved hjælp af afstemninge	Engagement et stiger når man poster

		Lyst til at samle og mødes med andre mennesker med et grundlag	omgangskreds og venners omgangskreds		r	billeder fra forrige arrangementer
--	--	--	--------------------------------------	--	---	------------------------------------

Temaer	Nye udfordringer	Facebook	Niveau	Nye bekendtskaber	Tryghed
Koder	At prøve nye aktiviteter Møde nye mennesker	Facebook er meget udbredt Facebook har gode funktioner Man kan nemt overse notifikationer på Facebook	Spillere med erfaring kan hjælpe andre på holdet Niveauforskellen er af mindre betydning Det skal være sjovt og ikke en konkurrence	Nye bekendtskaber i omgangskredsen	Deltagelse med dem man har lyst til

4. Defining and naming themes

- **Motion:** Lysten til at være aktiv og få motioneret, samt prøve nye udfordringer i form af nye aktiviteter.
- **Socialitet:** Lysten til at være social i omgangskredsen og at møde nye udfordringer i form af nye bekendtskaber i og udenfor omgangskredsen, med en aktivitet som fælles interesse.
- **Administration:** Administrationen består af en ildsjæl der holder gruppen i gang. Planlægning af aktiviteter foregår ved hjælp af afstemninger, så alle har indflydelse. Fælles poster gruppen billeder fra tidligere begivenheder, så der skabes engagement i fællesskabet.
- **Facebook:** Facebook er den valgte platform, da den er mest udbredt og har nogle gode funktioner til formålet, dog kan man nemt overse notifikationer.

- **Niveau:** Det skal være sjovt at dyrke en aktivitet og ikke en konkurrence. Derfor er niveauet af mindre betydning. Spillere med erfaring kan hjælpe og træne de andre medspillere.
- **Tryghed:** Det kan være grænseoverskridende at møde op til en aktivitet uden at kende nogle, derfor er frihed til at invitere hvem man har lyst til og møde op med en kammerat, en måde at skabe tryghed på.

5. Producing the report

Ved analysering af interviewet med Ian Nico Abundo fra “Move Your Ass”, har vi fået forståelse for hvordan gruppen er opstået og fungerer, samt hvorfor Facebook er den valgte platform. Vi har fået indsigt i hvordan aktiviteter planlægges og hvordan engagementet i gruppen opretholdes. Ydermere har Ian givet sin syn på, hvad niveauforskel har af virkning på udfaldet af begivenheden og hvad der er vigtige faktorer, når man skal møde nye mennesker.

Ian valgte at oprette gruppen, på baggrund af at han savnede at være aktiv og gerne ville være det sammen med nogle andre. Gruppen er oprettet på Facebook, da platformen har nogle funktioner der gør det nemt, at samle folk og planlægge aktiviteter til dette formål. Ian startede med at invitere folk fra hans omgangskreds og gruppen er så vokset, eftersom disse også kan invitere venner. Ian laver afstemninger, så medlemmerne af gruppen alle har indflydelse på den aktivitet der planlægges. Indflydelse er med til at skabe engagement og efter afholdelse af en begivenhed, lægges der billeder op, så andre medlemmer kan se hvordan arrangementets forløb har været og for at skabe yderligere interesse. Der tages ikke højde for niveauforskel når der planlægges aktiviteter, da formålet ikke er, at det skal være konkurrencepræget, men at det skal være sjovt. Medlemmer med erfaring indenfor en aktivitet kan dermed hjælpe og træne de andre deltagere. Det er muligt for medlemmerne at invitere andre folk og tage venner med til arrangementer, dette er med til at skabe tryghed og lyst til at møde nye mennesker, når man samles om en aktivitet.

Delkonklusion:

Interviewet med Ian har givet indblik i hvordan man starter et fællesskab op og har givet inspiration til hvordan vi vil udarbejde en problemløsning i form af en applikation, med formålet at samle mennesker på baggrund af fælles fritidsinteresse.