

GAMING FOR ALLE

EN VEILEDER FOR HVORDAN
SKAPE INKLUDERENDE
GAMINGAKTIVITETER



GAMING FOR ALLE

INNHOOLD

Del 1: Hva dere bør vite

Formålet med denne veilederen	3
Hvem er en gamer?.....	6
Hva er normer?	6
Rom for meningsbryting	10
Politiske svingninger og krig.....	10
Pedagogisk kontekst.....	11

Del 2: Hva dere kan gjøre

Medvirkning og markedsføring.....	12
Forslag til aktiviteter på klubben.....	12-15

Appendiks

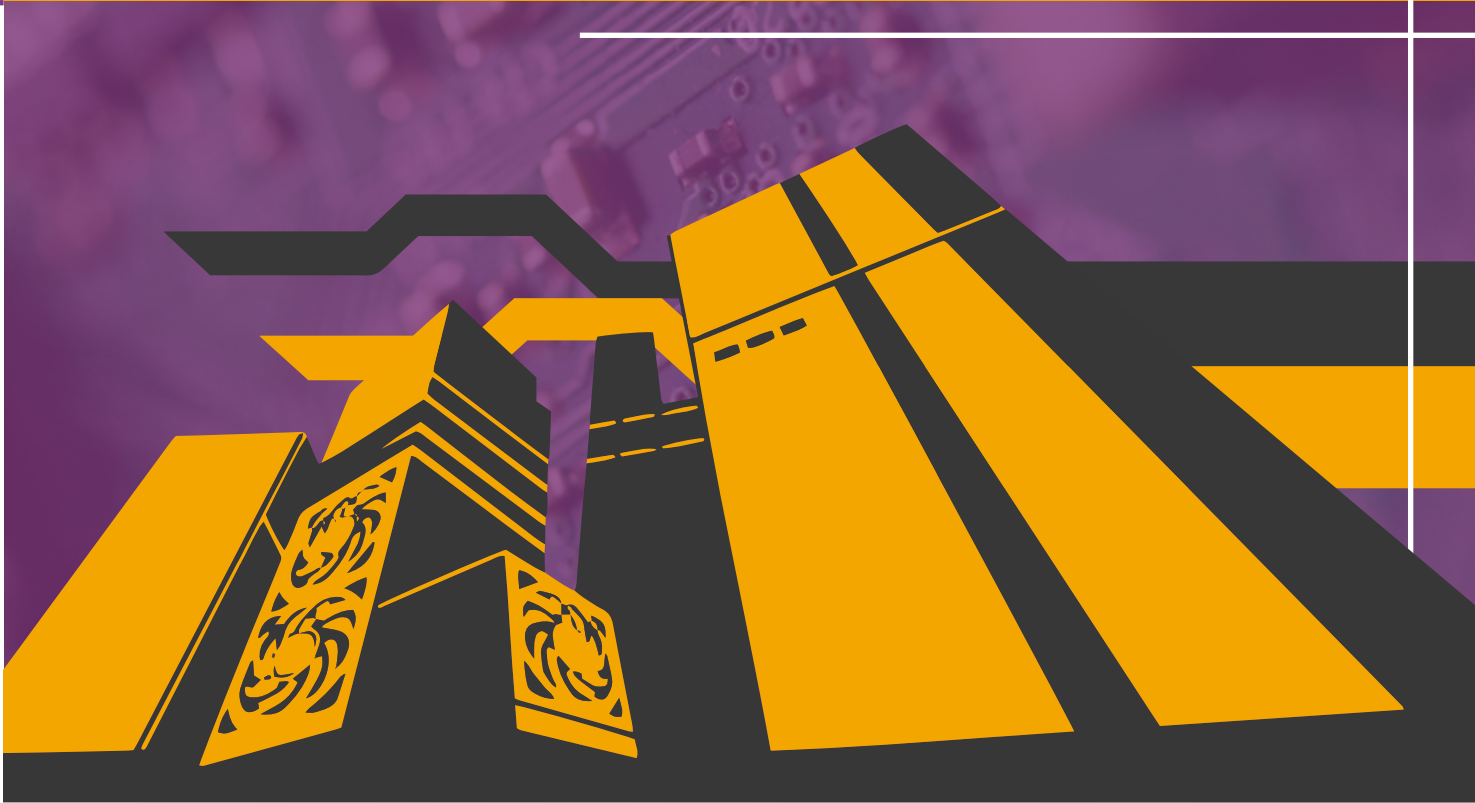
Tips og relevante ressurser	16
Referanser.....	17

Hvem er vi?

Møt oss som har laget denne veilederen.....	18
Plakat: Gaming for alle.....	19

Veilederen «Gaming for alle» er utarbeidet som en del av Trygg Gaming. Dette er et prosjekt som Likestillingscenteret har initiert og er et samarbeid mellom Likestillingscenteret, Medietilsynet, Jung Teachings, Break the mold, Ungdom og Fritid, Vertebrae Entertainment og streameren Marina P. Prosjektet har fått midler fra Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet. «Gaming for alle» er én del av prosjektet og er utviklet av:





TRYGG GAMING OG DIGITAL FRITID

Gaming er en utbredt og stadig voksende fritidsaktivitet som tiltrekker seg et bredt spekter og mangfold av mennesker. Gjennom gaming skapes unike møteplasser hvor spillere samles for å dele interesser, konkurrere og bygge fellesskap. Her knyttes livslange vennskap og gaming kan hjelpe mot sosial angst.

Samtidig er det viktig å anerkjenne at gamingkulturen ofte speiler samfunnet på godt og vondt. Normer, stereotyper og urettferdighet kan også finne veien inn i spillverdenen. For å sikre at alle kan delta i et inkluderende og trygt miljø, er det avgjørende at vi aktivt adresserer disse utfordringene, samtidig som vi løfter frem det positive ved gaming.

Denne veilederen er utviklet for å støtte møteplasser for spill i å navigere samtaler om ulike normer på en konstruktiv og inkluderende måte. Vi går gjennom normer relatert til kjønn, seksualitet, funksjonsevne, etnisitet og kropp. Veilederen gir en oversikt over hvorfor det er viktig å reflektere rundt de ulike normene i gaming, samt praktiske tips og forslag til aktiviteter som kan bidra til økt inkludering og styrket fellesskap blant barn og ungdom som gamer eller

ønsker å game. Målet er gi barne- og ungdomsarbeidere verktøy til å fremme bedre forståelse blant barn og unge om hvordan vi oppfører oss og hva vi sier påvirker spillmiljøet, i tillegg til å styrke fellesskap som er trygge og inkluderende for alle som gamer.

FRITIDSKLUBBER DER ALLE KAN GAME

Fritidsklubben er en av de aller viktigste sosiale arenaene og åpne møteplassene for barn og unge i hele Norge. Det skal være et sted der man kan komme som man er og få lov til å medvirke, slik at møteplassen er både relevant og tilgjengelig.

Gaming og datakultur er en av de aller mest populære aktivitetene på fritidsklubben (Haraldsvik og Wold, 2023). Derfor bør vi jobbe for at datakulturtilbudet på fritidsklubben er så bra som mulig, og samtidig prøve å bryte ned de barrierene som kan hindre ungdommer fra å delta. I 2023 utviklet Ungdom og Fritid veilederen «Ta plass, jenter!» som handler om hvordan man kan inkludere jenter og ikke-binære i datakulturaktiviteter på fritidsklubben. Veilederen du leser i nå, er en forlengelse av dette arbeidet, som vi håper vil være et nyttig verktøy for deg som jobber med gaming, digital fritid og ungdom.

HVEM ER EN GAMER?

S pill har lenge blitt sett på som en nerdehobby for tenåringsgutter. I dag spiller de fleste spill, uavhengig av kjønn eller alder. Men er alle som gamer gamere?

Ja! En gamer er en som spiller spill. Enten det er ofte eller sjeldent, på PC eller mobil, alene eller felles. Likevel så må vi påpeke at det er ikke alle som ser på seg selv som gamere, og det kan til og med hende at folk underrapporterer spillingen sin for å unngå å bli assosiert med negative stereotyper.

Men problemstillingene vi diskuterer her rammer folk uansett om de ser på seg selv som gamere eller ei. Du kan bli utsatt for netthets selv om du bare logger på en gang i uken, og du kan oppleve mye rart i spill selv om du bare spiller smått. Trygg gaming er for alle, uansett hvor mye de spiller.



HVA ER NORMER?

Normer er regler og forventninger i samfunnet, og styrer måten vi oppfører oss på i ulike settinger. Normer blir skapt blant annet gjennom kulturelle, sosiale og moralske verdier, og kan være både formelle og uformelle.

De formelle normene er skrevne regler og lover, for eksempel trafikkregler. Uformelle normer er uskrevne regler og forventninger som er basert på sosiale konvensjoner og skikker. Eksempler kan være hvordan vi hilser eller hvilke klær som anses som passende.

Normer veileder oss i hva som betraktes som riktig eller galt, og hjelper oss med å navigere i ulike situasjoner. På den måten gir de oss forutsigbarhet i møte med andre, og det er bra.

Men, det finnes også normer som kan være begrensende og diskriminerende. Et eksempel kan være det vi kaller funksjonsnormen. Dette er forventningen om at kroppen må fungere på en bestemt måte for å kunne delta i samfunnet. For eksempel

møter en person som er bevegelseshindret mange fysiske barrierer, som trapper eller høye dørterskler som andre ikke opplever som hinder.

Når noen eller noe ikke oppfyller forventningene til normene, kaller vi det normbrudd. Det er først når en norm blir brutt at normen blir synlig for alle. For eksempel kan antagelsen om at «alle kan gå i trapper» virke åpenbar, helt til det kommer noen som er bevegelseshindret.

Ofta har de av oss som bryter normer vent seg til å bli diskriminert på denne måten, og samtidig prøvd å tilpasse seg så godt som mulig. Vi må huske at det ikke er normbryterens ansvar å passe inn. Det er vår felles oppgave å jobbe mot diskriminering og utvide normene våre.

KJØNNSNORMEN

Kjønnsnormen er antagelsen om at alle opplever seg selv som det kjønn de ble definert som ved fødsel,

og at man er enten gutt eller jente. Dette kalles også cis-normen. De av oss som bryter med cis-normen er transpersoner, ikke-binære eller kjønnsflytende.

Når vi snakker om kjønnsnormen snakker vi også om tokjønnsnormen, det vil si ideen om at det bare er to kjønn, gutt og jente, og at det er spesifikke måter å være gutt eller jente på. Kjønnsnormer legger føringer for hvilke fritidsinteresser vi har, klær vi bruker, hvordan vi uttrykker følelser, og hvordan vi viser omsorg for hverandre. Kjønnsnormen er en av de sterkeste normene vi har.

KJØNNSNORMER I GAMING

Selv om gaming-bransjen har blitt mer mangfoldig og inkluderende de siste årene, er det fortsatt en tendens til at visse kjønnsnormer dominerer i gaming-miljøer. Vi kan for eksempel se en tendens til at menn blir sett på som mer seriøse og konkurransedyktige enn kvinner som spiller (Kuss et. al. 2022).

Kvinner som spillere kan også oppleve å bli seksualisert eller nedvurdert på grunn av kjønnets sitt, og det kan være vanskeligere for dem å bli akseptert som likeverdige spillere (Ask, 2014). Kjønnsspesifikk hets og trakassering bidrar til at mange jenter og kvinner ikke har på kamera eller mikrofon når de spiller. Hvis de har på mikrofon, forvrenger de ofte stemmen. Kjønnsspesifikk hets er hets som er knyttet til kjønn til den som mottar hetsen, og ikke eksempelvis hets som går på spillferdigheter. Det kan være kommentarer som «kom deg tilbake til kjøkkenet» eller seksuell trakassering* som trusler om voldtekt.

Risikoen for seksuell trakassering og hets gjør at jenter ikke nødvendigvis klarer å koble helt av mens de spiller og går derfor glipp av en stor del av spillopplevelsene som virkelighetsflukt utgjør (Ask, Svendsen & Karlstrøm, 2016). Medietilsynets undersøkelse viser at fra 2020 til 2022 gikk andelen jenter som gamer

ned med 17 prosent (Medietilsynet, 2022). En større andel av jenter enn gutter rapporterer at de blir lei seg av stygge kommentarer de får mens de spiller. Dette kan være en av årsakene til at jenter slutter å game.

GAMING GIR SPILLFERDIGHETER OG EGENSKAPER SOM ER NYTTIG I ARBEIDSMARKEDET.

Så kan man spørre seg «Hva så? Hvor store konsekvenser kan det ha at jenter slutter å spille?». Kjønn påvirker interesser. Interesser og kjønn påvirker også utdanningsvalg. Tilgang til spillverdenen er i dag det samme som å ha tilgang til ferdigheter i teknologi og sosiale arenaer. Lik og trygg tilgang til gaming – uansett kjønn – er derfor viktig og positivt med hen-

syn til karrieremuligheter og arbeidsmarkedet.

Å game har flere fordeler. Ung.no viser til at vi blir gode på problemløsning og lærer å håndtere stress, mens Manpower fremhever at vi lærer samarbeid og kommunikasjon ved å spille sammen med andre. Hvis jenter opplever utestengning fra gaming, vil det bli en skjevfordeling i spillbransjene. Det kan igjen forsterke det kjønnsdelte arbeidsmarkedet innen spill og teknologi. Gaming gir spillferdigheter og egenskaper som er nyttig i arbeidsmarkedet i dag og blir enda mer relevant i fremtiden.

Forskning viser at gaming gir tre ganger høyere sannsynlighet for å velge utdanning innen realfag som tech og IT (Hosein, 2019). Fri utfoldelse i gaming kan være et frø som utvikler seg til en karriere innen teknologi. Noen blir fulltidsstreamere, mens andre blir spillutviklere og bidrar til teknologi i for eksempel sykepleierutdanning, utdanning i forsvaret, pilotsimuleringer, eller jobber med kunstig intelligens.

Vi finner også stereotypiske og kjønnsbaserte roller for karakterene i spillene. Karakterer og avatarer som er kvinner er ofte lettkledde og blir fremstilt som mindre seriøse enn den mannlige motparten. I tillegg er det få transpersoner, ikke-binære eller kjønnsflytere blant karakterene og avatarene. Alt dette kan bidra til å forsterke negative kjønnsnormer i gaming, men det har kommet flere karakterer med mangfoldig representasjon, og flere kommer.

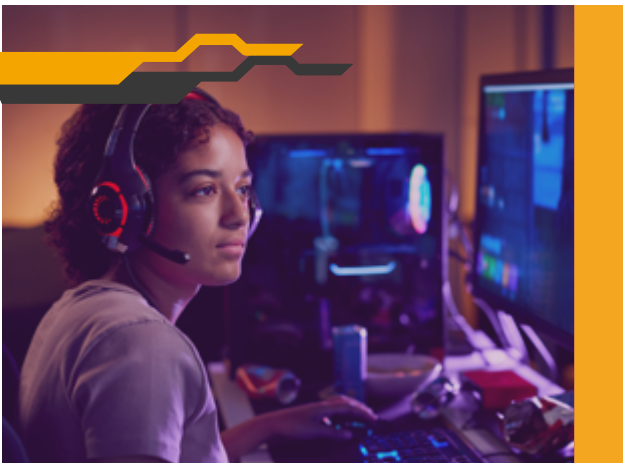
Det er viktig å erkjenne at kjønnsnormene kan begrense hvordan vi utfolder oss uavhengig av kjønn. For å skape mer inkluderende og mangfoldig gamingmiljøer, må vi sikre at alle spillere føler seg



Seksuell trakassering er uønsket seksuell oppmerksomhet, uavhengig om det kommer som en kommentar i et videospill eller en kommentar i klasserommet.

velkomne og respektert. Da må vi gjøre det trygt å snakke sammen om holdninger og normer i spill.

Spillmiljøer er viktig for tilhørighet og dermed for utvikling av blant annet selvfølelse og vennskap. Forskning viser at gaming bidrar til utvikling av sosiale ferdigheter for gutter i tenårene, mens jenter får lavere sosial kompetanse (Hygen et al, 2020). Dette kan ha sammenheng med at gaming er en sosial møteplass for mange gutter. Gamer du ikke, kan du risikere å gå glipp av sosiale koder. For jenter kan forskningen sees i sammenheng med at det å game ikke er innenfor normene for hva det betyr å være jente, og at det å være jente ikke er innenfor normene for hva det betyr å være en gamer. Dette kan bidra til ekskludering og mangel på tilhørighet, som kan gjøre en utrygg i sosiale relasjoner. Heldigvis finnes det egne online møteplasser for jenter som gamer, for å motvirke blant annet dette.



HVITHETSNORMEN

Hvithetsnormen er antagelsen om at nordmenn er hvite og deler de samme kulturelle erfaringene, for eksempel at alle i Norge feirer jul. Rasisme bunner blant annet ut i hvithetsnormen. I Norge snakkes det mye om hverdagsrasisme for å skille på ulike former for rasisme. Dette kan være skadelig da det ubevisst kan uskyldiggjøre noen former for rasisme sammenlignet med grovere former for rasisme. Vi sier for eksempel aldri «hverdagsmobbing». Rasisme er en form for mobbing, ubevisst eller bevisst fra enkeltindivider og grupper, men også strukturelt i samfunnet.

De av oss som ikke har majoritetsnorske navn har lavere sjanse for å bli kalt inn til intervju, og dermed lavere sjanse for å bli ansatt. Mange opplever misten-

keliggjøring hvor de blir fotfulgt i butikken eller stoppet i en såkalt tilfeldig kontroll. Rasisme finnes også i teknologi og forskning, hvor for eksempel sensor på håndvasker er testet på hvite hender og gjør det vanskeligere for mange melaninrike å slå på vasken.

Hvithetsnormen skaper også forventninger om hvem vi definerer som norske. Hvithet gjelder ikke bare hudfarge, men inkluderer også språk, klær og religion. Som hovedregel er det majoritetsnordmenn som definerer hva som er «norsk nok» og har derfor en makt hvor de kan velge hvem som inkluderes og ikke i samfunnet, i vennegjengen og på idrettslaget, og hvem som får være med når de skal spille dataspill. For å bli inkludert og for å unngå rasisme er minoritetsnordmenn avhengig av holdningene til majoritetsnordmenn (Mathisen og Dugani, 2022).

HVITHETSNORMER I GAMING

Hvithetsnormen finnes også i spill. Med mindre vi ser den som gamer eller får andre signaler på at vedkommende bryter med hvithetsnormen, så antar vi at den som spiller er hvit og vi antar at det er en gutt. Andre signaler kan eksempelvis være brukernavn eller flagget til hvor vedkommende er fra. Selv om et flagg i seg selv ikke sier noe om hudfarge, gjør vi likevel stereotypiske antagelser.

Flere gamere forteller om hvordan hets blir brukt for å presse hverandre til å spille bedre, og at det er kamuflert som humor. Flere slutter å spille fordi hetsen blir ikke oppfattet som humor. Dagligtalen til ungdom utenfor dataspill, hvor kommentarer og hets spiller på hudfarge, etnisitet, landbakgrunn og religion, altså rasisme, kan bli forsterket i dataspill hvor den som ytrer seg kan være anonym (Medietilsynet, 2022). Spesielt gutter anser bruken av skjellsord som humor (Solberg, Miklavic, Renolen og Mathisen, 2023). Siden ungdom selv ikke nødvendigvis ser at hva de sier er rasisme, bør de lære om hvilke konsekvenser sjargongen deres kan ha.

Rasisme, uavhengig av form, skaper rammer for inkludering og ekskludering, kan redusere følelse og erfaring av sosial tilhørighet, og kan føre til lavere tillit til andre. Dette igjen kan føre til helsemessige utfordringer som eksempelvis lav selvfølelse og depresjon (Straiton, Aambø og Johansen, 2019). Gaming er en sosial arena, og kan bidra til avkobling. For de av oss som er minoritetsnordmenn kan det potensielt være vanskeligere å bruke gaming som

en avkoblingsarena, fordi de kan oppleve rasisme mens de spiller. Noen spillere tar med seg diskriminerende holdninger inn i den digitale sfæren, som kan ødelegge muligheten for at alle får delta sosialt.

Gaming er også en viktig inngang til å drive med e-sport. Unge muslimske kvinner fra Pakistan bruker e-sport som en arena for økt grad av personlig frihet, og kvinnene opplever at det er enklere å delta i e-sport enn i fysisk sport (Hussain, Yu, Cunningham, & Bennett, 2021; Overå, tilgang 2024). E-sport er mer regulert og hets kan gi straff i konkurranse. Gaming er ikke like regulert da det ikke er en formell konkurransearena. Hvis barn og unge blir utsatt for hets når de gamer, så kan det bidra til at de slutter å spille. De går da glipp av en sosial arena hvor de kan ha økt personlig frihet.

HETERONORMEN

Heteronormen er antagelsen om at alle tiltrekkes av et annet kjønn enn sitt eget og ønsker seg én fast partner. Dette innebærer at vi tar for gitt at det å ha et samliv og være i et forhold betyr at det er mellom mann og kvinne. Hvis ikke forventningen om at vi er heterofile hadde vært så sterk, så hadde vi ikke trengt å kommet ut av noe skap eller korrigere når det antas at vi er heterofile. For eksempel ved at vi spør «når er termin?» til ei som forteller at hun snart skal i foreldrepermisjon. Vi antar at hun skal føde barn fordi hun er kvinne, men det kan være det er partneren hennes som skal føde.

HETERONORMER I GAMING

Som oftest vet vi ikke seksualiteten til spillkarakterene. Vi antar at karakterene er heterofile. Vi gjør disse antagelsene ubevisst eller vi tenker ikke over seksualiteten. Det er først hvis vi ser identitetsmarkører som stereotypisk gjør at vi tenker på de av oss som bryter med normer for seksualitet, at vi tenker vedkommende eller karakteren kan være skeiv. Det har kommet noen flere skeive karakterer i spill, og skeive selv rapporterer at skeive karakterer i dataspill er viktig for blant annet selvtillit og -uttrykk, men også for å motvirke fordommer som bidrar til økt ekskludering i storsamfunnet (Østby, 2023).

Vi vet heller ikke seksualiteten til ukjente motspillere. Hets som går på skeivfobi bidrar til å opprettholde at det å være skeiv er noe negativt og kan gjøre det vanskeligere for de av oss som bryter med normer

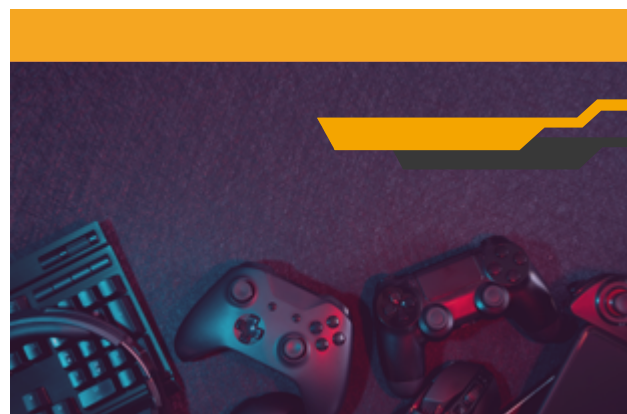
for seksualitet, å være åpen om egen seksualitet. «Homo» som skjellsord er utbredt blant barn og unge (Solberg, Miklavic, Renolen og Mathisen, 2023). Ungdom selv påpeker at det blir brukt og at det ikke er greit hvis noen faktisk er homofil. Selv om ungdom er klar over problematikken og sier det ikke er greit, så ser det ut til at det blir glemt i øyeblikket siden «homo» fortsatt blir brukt som skjellsord. Her må vi voksne stoppe opp og forklare, be ungdommene reflektere over hva de sier når de bruker «homo» som skjellsord, og hva konsekvensene kan være. Når vi bruker identitetsmarkører som skjellsord kan det føre til at ungdommer ikke tør å fritt være seg selv. Dette kan være veldig skadelig og bidra til en tung tilværelse og i verste fall psykisk sykdom.

Dataspill sammen med andre er en sosial arena som kan forebygge ensomhet. Når de av oss som er skeive risikerer hets og trusler hvis andre spillere finner ut av seksualiteten deres, får ikke skeive samme tilgang til mange av de positive aspektene ved dataspill. Flere unngår online spill fordi de ikke ønsker å utsette seg for ytterligere hets, trakassering og skeivfobi (Østby, 2023).

FUNKSJONS NORMEN

Som vi nevnte ovenfor er dette antagelsen om at kroppen må fungere på en gitt måte for å leve et godt liv og ha muligheter. Funksjonshindringer kan være synlige og usynlige, fysiske og kognitive. Som oftest handler det om at strukturene i samfunnet er bygd for de av oss vi antar er «funksjonsfriske». Da skapes barrierer for de av oss med funksjonshindringer.

Det kan være trapper, fortauskanter eller heiser som ikke fungerer, men også andre ting som kanskje ikke er like åpenbare. For eksempel skilt, sykler eller veiarbeid som blokkerer en ledelinje



på fortauet eller inngangen til fritidsklubben.

Samtidig kan full universell utforming være vanskelig. En heis med stemme vil være nyttig for noen, men for de av oss som er lydsensitive vil dette kunne forsterke funksjonshindringen.

TILRETTELEGGING PÅ KLUBBEN

Mange fritidsklubber har lokaler som ikke er universelt utformet og som trenger oppgraderinger for å være tilgjengelig for alle. Én av ti fritidsklubber er ikke tilrettelagt for rullestolbrukere, og nesten tre av ti er tilrettelagt til en viss grad (Haraldsvik og Wold, 2023.) Heldigvis er mange fritidsklubber tilrettelagt, men der hvor det ikke er det kan utformingen skape hindringer for hvem som kan delta.

Samtidig handler ikke universell utforming bare om det fysiske i bygget, men også selve aktivitetene. Ved å tilrettelegge aktivitetene kan flere bli med!

Hvis dere for eksempel skal spille Zelda, og vet at én eller flere av ungdommene har nedsatt motorikk, kan tilpasset gamin-gutstyr være nyttig. Dette kan fritidsklubben søke om midler til å kjøpe inn. Gjør det og bruk det!

Ta med info om tilpasset utstyr i markedsføringen av klubbkvelder, sammen med hvordan ungdommene kommer seg inn i bygget uavhengig av funksjonshindring. Da har dere allerede gjort mye for å senke terskelen for at ungdom kommer til klubben, uavhengig av funksjonsevne.

Pass på at markedsføringen ikke bidrar til å forsterke stigmatisering. Dette kan skje dersom et forsøk på inkluderende markedsføring overdriver forskjellene mellom ungdommene eller framstiller inkluderingen som en form for veldedighet.

Markedsføring av spill som spesielt er designet «for personer med funksjonshindringer,» kan for eksempel skape et kunstig skille mellom spillere med og uten funksjonshindringer. Dette kan igjen forsterke følelsen av at de av oss som har funksjonshindringer er annerledes, og trenger spesialbehandling for å delta.

På samme måte kan markedsføring av arrangementer som spesifikt retter seg mot mennesker med funksjonshindring, fremstå som ekskluderende hvis det

ikke integreres i en bredere, inkluderende kontekst. Ta for eksempel markedsføring av en spillkveld. Hva er det som tilbys? Hvis dere nevner fem ting om dette arrangementet, la tilrettelegging være én av dem: «Kom på spillkveld! Vi ordner mat, god stemning og tilrettelegger. Her blir det brettspill og konsollparty!»

På nettsiden deres kan dere være tydelige med info som «har du spesifikke ønsker eller behov for tilrettelegging? Ta kontakt, så fikser vi det!». I tillegg er det viktig å bruke bilder med et mangfold av personer, også noen som bryter med funksjonsnormen, for at alle skal kunne se seg selv representert.

FUNKSJONS NORMER I GAMING

Hets som går på funksjonshindringer, for eksempel å kalle noen «retard», er dessverre vanlig, og kan forsterke stereotypier og diskriminering mot de av oss med ulike funksjonshindringer.

Denne type språkbruk forårsaker skade og følelse av utenforskap, selv om det ikke nødvendigvis er ment som et personlig angrep. Det opprettholder en kultur hvor det å ha en funksjonshindring oppleves som noe negativt eller mindreverdig.

Litt på samme måte kan historien i selve spillet vise hvordan spillutviklerne ubevisst er påvirket av funksjonsnormen: Ho-

vedkarakteren har oftest en funksjonsfrisk kropp. Men om denne har en funksjonshindring, kan ett av målene i spillet være å bli funksjonsfrisk. For eksempel at du må drikke en trylledrikk for å overvinne funksjonshindringen og komme videre.

Manglende inkluderende representasjon kan bidra til å opprettholde at mennesker med ulike funksjonshindringer ikke kjenner at de hører hjemme hverken i gaming eller samfunnet generelt.

IDEALKROPPSNORMEN

Idealkroppsnormen er antagelsen om at alle må ha en slank/tynn kropp for å kunne leve et godt og meningsfylt liv. Innunder idealkroppsnormen finner vi også redselen for å legge på seg kilo og negative holdninger til tykke kropp. Begrepet «idealkropp» refererer til en fysisk kroppstype som, innenfor en gitt kultur eller tidsperiode, anses som den mest attraktive eller ønskelige. Dette idealet er ofte formet av sosiale,

DENNE TYPE SPRÅKBRUK FOR- ÅRSAKER SKADE OG FØLELSE AV UTENFORSKAP.



kulturelle, historiske og medieskapt påvirkninger, og kan variere betydelig over tid og mellom forskjellige samfunn. I norsk kontekst spiller særlig kjønns-, slankhets-, hvithets-, alders- og funksjonsnormen inn.

IDEALKROPPSNORMER I GAMING

Ofte er karakterene i spill seksualiserte og spiller på sterke kjønnsnormer uavhengig av kjønn (Waszkiewicz, 2021). Muskuløse menn og kvinner, hvor menn er større enn kvinner. Kvinner kan være tøffe og uredde som menn, men har smale midjer med tydelig store pupper og rumpe. Spill fremstiller som hovedregel urealistiske menneskekropper. Og selv om andre raser enn menneskerasen (minotaur, alien etc.) har helt andre kropper, kan vi også her tidvis se tegn til idealkroppsnormer.

Det finnes spill med mangfoldige karakterer, spesielt indiespill. Likevel kan vi se at tykke karakterer blir ofte portrettert som dumme, late, fattige, slemme, monstre eller en hindring hovedkarakteren må overvinne for å komme seg videre i spillet. Dette ser vi trolig mest av i mainstream spill. Karakterer som er bønder, slemme vakter, vertshusholdere eller side-kicks kan ofte bli portrettert som tykke, og i tillegg blir tykke karakterer komisk fremstilt som den vi ler på bekostning av.

Når tykke karakterer ikke får vært helten eller positivt fremstilt med spennende karakterutvikling, tillegger vi moralske verdier til hvem som kan være snill, god og smart, og hvem som er slem, ond og dum. Det å være tykk eller tynn har ingen moralsk verdi og sier

ingenting om hvor snill, lat eller smart en person er.

Det har blitt noe økt fokus på å skape mer mangfoldige tykke karakterer, men det har også møtt negativ motstand. Motstanden blir argumentert med at karakterene ikke vil være utholdende eller sterke nok, noe som gjør at de vil dø fortere. Argumentet gjenspeiler stereotypiske holdninger samfunnet og enkeltindivider har om tykke mennesker, og glemmer at tykke mennesker er mangfoldige.

Det er ikke bare i dataspill at tykke mennesker bli portrettert slik vi har løftet frem her. Det er i TV-serier, filmer, bøker, gjennom bildebruk og de fleste nyhetssaker. Når dette er hvordan vi ser tykke mennesker blir portrettert, kan det bli en del av våre egne holdninger uten at vi tenker over det og uavhengig av hvilken kropp vi har.

Vi blir alle påvirket av normer og holdninger vi ser rundt oss, også spillutviklere. Spillene vi spiller kan dermed forsterke negative kulturelle stereotyper, og hvordan samfunnet og enkeltindivider tenker om tykke mennesker. Det kan også bidra til økt kroppspress, og det er godt etablert på forskningsfeltet at hvordan kropp fremstilles på tvers av medier kan bidra til økt kroppspress uavhengig av kjønn.

Holdningene våre kan påvirke hvordan vi hetser i spill og vi vet allerede at hets er en utfordring i online spill. Hets som «du er feit» er utbredt både i norsk og internasjonal kontekst. For at flere skal se seg selv i spillingen og ha trygge og gode spillopplevelser, er det viktig at vi viser nulltoleranse for hets.

*OFTEN ER KARAKTERENE I SPILL
SEKSUALISERTE OG SPILLER
PÅ STERKE KJØNNSNORMER.
SPILL FREMSTILLER SOM
HOVEDREGEL UREALISTISKE
MENNESKEKROPPER.*

ROM FOR MENINGSBRYTING

Når dere snakker sammen om normer, spesielt de normene vi tar for oss i denne veilederen, kan det være store uenigheter som kan bidra til opphetede diskusjoner.

I tillegg kan mange vegre seg for å si meningen sin, fordi de er redde for å si noe feil, bli feiltolket, eller

bli stemplet på en slik måte som gjør at andre ser rart på dem.

Ungdom ønsker som oftest ikke å stikke seg ut. Mange kjenner på de samme erfaringene med ulike normer, men tør ikke alltid snakke høyt om det fordi de ikke ønsker å stå alene med erfaringen sin.

Ungdom må få rom til å si sin mening og dele sin erfaring uten å bli dømt for det, også når de er uenige med hverandre. Da trenger

vi at alle har en felles forståelse av at de ikke skal latterliggjøre hva andre sier og heller ikke komme med personangrep. Altså, det er ikke greit å si noe om personen som kommer med argumenter vi er uenig i, men heller jobbe for å forstå logikken bak argumentene til personen og hvorfor vedkommende trekker den konklusjonen. Når vi er uenige må vi gå i dialog for å lære hvilke holdninger og oppfatninger argumentene er basert på (NDLA, 2021).

I stedet for å konfrontere de som har meningsbrytning, så er det mer strategisk å oppklare om alle har forstått argumentet eller meningen riktig. Det kan avklares ved å gjenta argumentet tilbake og spørre om du har forstått riktig, be vedkommende fortelle mer om hva de mener, eller be de forklare hva de legger i ulike ord og begreper (NDLA, 2019).

Gjennom slike spørsmål utfordrer vi barn og ungdom til å reflektere over egne og hverandres meninger, og til å reflektere over hvilke holdninger og normer som påvirker argumentene og meningene våre.

I våre forslag til aktiviteter finner du en mock-discussion som ungdommene kan prøve seg på. Her

kan de utforske ulike synspunkt, uten å måtte legge frem sine egne meninger. Det kan være en fin måte å øve på dialog. Dere kan så ta en runde på om noen har lært noe nytt, istedenfor å fokusere på hvilken mening som er feil eller riktig.

Å være åpen for at man kan ta feil eller har kunnskapshull, viser styrke og vekst. På samme måte er ingen svak eller har tidligere vært dum hvis man endrer mening etter å ha

vært i dialog med noen som man var uenig med.

Her kan kjønnsnormer for maskulinitet spille inn og gjøre det noe vanskeligere for mange gutter å være åpne for at de har tatt feil. Når vi trygger hverandre og viser nysgjerrighet for å ville forstå hverandre, så kan vi øke følelsen av tilhørighet, som igjen kan gjøre det tryggere når vi er uenige.

Vi vet det er mange faktorer å ta hensyn til og at dette er utfordrende tematikk. Det kan være vanskelig å vite når du skal bryte inn i samtalen. Husk at det er forskjell på meninger hvor noen er uenige og hatytringer. I tillegg er det viktig å se an hvem som er i rommet og om noen kan være mer sårbar med tanke på tematikken som diskuteres. Vurder om dere bør gjøre noen justeringer eller ta spesifikke hensyn.

*Å VÆRE ÅPEN FOR
AT MAN KAN TA
FEIL ELLER HAR
KUNNSKAPSHULL,
VISER STYRKE
OG VEKST.*

POLITISKE SVINGNINGER OG KRIG

På nett kan man være anonym og bestemme hva andre skal vite om deg. Dette er i utgangspunktet en god ting, men når kjennetegn for en persons identitet reduseres til ting som for eksempel flagg, blir ofte hetsen også mer målrettet mot dette.

Under politisk konflikt og krig kan det å ha flagg fra involverte nasjoner på profilen gjøre deg til en målskive. Når vi vet om noens landbakgrunn gjør vi ofte også antagelser om vedkommende sin hudfarge, religion og politikk.

Når man vet veldig lite om en person kan selv en liten identitetsmarkør gjøre deg utsatt. Å bruke voice chat i dataspill med feminin stemme kan utsette deg for kjønnsstrakassering, å bruke en rosa karakter kan utsette deg for homofobi, og å ha en markør for landet du kommer fra kan utsette deg for nasjonalisme og sårende stereotyper.

Når man spiller dataspill på nett med andre, er man på en internasjonal arena og man kan møte folk i internasjonale konflikter eller med forskjellige kulturelle bakgrunner. Her er det viktig at vi snakker med unge om hvordan vi møter mennesker med andre synspunkter, spesielt i spill som inneholder militær konflikt, vold eller andre oppildnende situasjoner.

PEDAGOGISK KONTEKST

På fritidsklubben forholder vi oss til barn og unge på en arena som hverken er skole eller i hjemmet. Dermed må vi ha en egen pedagogisk tilnærming til denne arenaen. I den fritidspedagogiske tilnærmingen står medvirkning i sentrum. Ungdom og Fritid bruker RRR-metoden for å sikre at ungdommer blir ivaretatt i medvirkningsprosesser.

RRR står for *relasjon, ressurs og relevans*. Det er grunnleggende at vi skaper gode relasjoner med barn og unge som bruker fritidsklubben. Det er først når vi blir kjent med deltagerne på klubben at vi kan utforske hvordan de kan være en ressurs og hvordan tilbudet kan være relevant. De kan for eksempel bidra inn i klubbrådet, hjelpe til med promotering, lage mat eller foreslå aktiviteter.

Når deltagere får bidra på klubben sin, kan det føre til større følelse av eierskap og større motivasjon til å engasjere seg. Likevel er det helt nødvendig at aktivitetstilbudet på fritidsklubben oppleves som relevant, for at barn og unge skal ønske å delta.

Gjennom medvirkningsprosesser kan barn og unge være med å påvirke hvilke prosjekter og aktiviteter de skal ha på klubben. Det er jo de selv som vet best hva de liker å bruke fritiden på, og hvordan.

Fritidsklubbene har alltid har vært gode på medvirkning, og derfor har de vært tidlig ute med å plukke opp nye kulturer og sub-kulturer. De har vært et sted der barn og unge kan få drive med det de selv anser som viktig og morsomt, ikke det de voksne har bestemt at ungdom skal like. Når undersøkelser viser at 86 prosent av fritidsklubbene i Norge har et datakulturtilbud, er det et tegn på at man har lyttet til barn og unges ønsker.

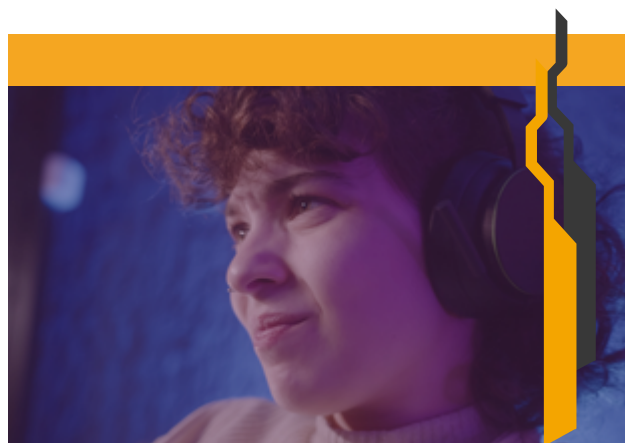
I prosjektet «Inkludering av jenter i datakultur» testet man ut forskjellige tiltak på fritidsklubber, på bakgrunn av resultater fra medvirkningsprosesser med ungdom. For eksempel testet flere fritidsklubber å ha egne gamingkvelder for bare jenter og ikke-binære. Gjennom prosjektet forsket man på hvilke faktorer som skapte et mer inkluderende miljø og tilbud for gruppen man ønsket å inkludere. Resultatet viste at tilbudet måtte være:

TRYGT: Ungdommene bidro selv til å skape et godt miljø, motvirke hets og trakassering, samt påvirke hvilke regler de hadde på fritidsklubben.

RELEVANT: Tilbudet ble tilpasset den gruppen de ønsket å sette et ekstra fokus på å inkludere, samtidig som man ønsker å «bygge bro» til den øvrige deltagergruppen.

TILGJENGELIG: Det må være enkelt å oppdage tilbudet. Barn og unge når ut til egen målgruppe, de kan rekruttere andre og bidra i markedsføringen.

Les mer om dette i veilederen «Ta plass, jenter!»



MEDVIRKNING OG MARKEDSFØRING

Det kan være vanskelig å vite hvordan dere skal nå ut til de ungdommene som kunne hatt stor glede av å delta på aktivitetene på fritidsklubben.

En god strategi kan være å bruke ungdommene selv til å nå ut. Prøv for eksempel å lage innhold til sosiale medier som dere poster med spesielle emneknagger for markedsføring. For eksempel kan man fremme innhold til spesielle subkulturer eller geografiske områder. Ungdommene selv er ofte oppdaterte på trender, og hva som er «ut».

Så lenge personvernreglene følges, kan det være en fin aktivitet å promotere hva som skjer på klubben sammen med ungdommene, samtidig som deres medvirkning sikrer kvaliteten på produktet.

Noen ganger må vi forsøke å nå ut på andre arenaer enn vi er vant til, for å nå barn og unge som bryter med forskjellige normer. Da kan det være nyttig å oppsøke samarbeid med den kommunale helse-tjenesten, miljøterapeuter, politiet, asylmottak og andre møteplasser, som for eksempel biblioteket.

FORSLAG TIL AKTIVITETER

TING Å HUSKE PÅ

Hvor lang tid tar aktiviteten, hvor mange kan/bør være med, kostnad, behov for utstyr, mål for aktiviteten, funksjoner.

SPILLKINO

Spill igjennom et spill felles på storskjerm som omhandler et forhåndsbestemt tema. Dette kan enten spilles av aktivitetsleder med deltagere som tilskuere, eller veksle mellom at deltakere får en "etappe" hver av spillet. Ved aktivitetsslutt stoppes spillet, og det legges opp til diskusjon mellom aktivitetsleder og tilskuere. Hva synes vi om temaet spillet tok opp? Hvordan gjorde de det?

TIPS

- På kulturtanken.no finnes veilederen «Formidling av dataspill som kulturuttrykk» med eksempler på spill man kan drive spillkino med.
- Se gjerne Spillpedagogenes bok Spillpedagogikk for flere eksempler på spill med pedagogisk verdi.

TID: 2-4 timer

ANTALL: 5-15 personer

UTSTYR: PC eller konsoll med spill, storskjerm, fastsatt tema, tiltenkt spill.

MÅL: Deltagere får mulighet til å stille dypere spørsmål til spillet og temaet. Utfordre og utvide deltakeres forståelse av hva spill kan handle om.

NÅR BLIR DET UKULT Å SI NOE?

Vis en serie med silhuetter av mennesker. Alle står på en side av rommet. List opp skjellsord man kaller silhuetten i økende grad av hets basert på samfunnsnormer. Når ordene man bruker ikke lenger er ok, kryss over til den andre siden av rommet. Diskuter etter hver runde.

TIPS:

- Vi har laget en powerpointpresentasjon som kan brukes til denne aktiviteten.

TID: 45 min.

ANTALL: 5-25 personer

UTSTYR: Storskjerm, bildeserie med mennesker redigert til å være silhuetter, åpent rom

MÅL: Gi deltagere et innblikk i sine egne holdninger rundt hets av mennesker på internett, og få dem til å stille spørsmål ved hva de aksepterer av hets og hvorfor.

GA EN MIL I ANDRES SKO

Bruk et stemme-endringsprogram for å spille som «motsatt kjønn» i voice chat. Hva endrer seg fra normalen? Opplevde du noe forskjell?

TIPS:

- Det finnes gratis stemme-endringsprogram, men de er ofte kronglete å installere og kommer til å høres litt rare ut. Denne aktiviteten må forberedes i god tid på forhånd.
- Vi anbefaler programmet Clownfish.

TID: 2-4 timer

ANTALL: 1-6 personer

UTSTYR: Gaming PC, tilgang på online spill med voice chat, stemme-endringsprogram

MÅL: Gi deltagere innblikk i og reflektere rundt hvordan det er å game som et annet kjønn.

SE PÅ EN LIVE-STREAM SAMMEN

Finn et rom med stor skjerm og behagelige sitteplasser og gjør klart for et lite watch party. Start med å lage en konto på en streamerplattform for klubben. For eksempel Twitch eller Youtube. Dette vil gi dere muligheten til å chatte med streamere, men også å følge de slik at det blir lettere å finne kanalen dere ser på igjen senere. Når dere har funnet en stream dere ønsker å se på, er det fint å introdusere at dere er en gjeng ungdommer som sitter sammen. Snakk gjerne med ungdommene når det oppstår fine eller ufine kommentarer og hvordan dette påvirker streameren, men også om dette er grei oppførsel eller ikke.

TIPS

- Gjør et søk for å finne mangfoldige streamere som er live i tidsrommet klubben er åpen. Dette kan også gjøres sammen med ungdommene i forkant.
- Mindre kjente streamere eller streamere med få seere er lettere å kommunisere med. De svarer oftere på det som kommer i chatten.
- Formuler gjerne hyggelige meldinger sammen og send i chat for å skape god stemning i rommet og i chatten.

TID: 1-2 timer

ANTALL: 5-15 personer

UTSTYR: Storskjerm, PC, internetttilgang

MÅL: Ungdom ser effekten av positiv og negativ oppførsel på nett. De reflekterer over hvordan egen oppførsel påvirker andre når de gamer og ser på stream.

LAG EN PLAKAT OM HÅNDTERING AV HETS I DATASPILL

I denne aktiviteten skal ungdommene i fellesskap lage en fysisk (anbefalt) eller digital plakat med et regelsett om hvordan man de ønsker å ha det mens de spiller dataspill, eller hvordan de skal hjelpe hverandre når de opplever eller vitner hets i dataspill. Ved å sammen lage reglene vil det skape en sterkere bevissthet og større eierskap hos ungdommene.

Dere kan også bruke vår plakat til inspirasjon.

DEL 1 – OPPVARMING

Start med en liten samtale med ungdommene om hva hets er. Snakk gjerne litt om hets generelt, deretter dra det over i online kontekst og spør hvordan og hvorfor dette manifesterer seg når vi spiller online spill. Spør ungdommene hva deres tanker og opplevelser er rundt hets, og hvordan de reagerer når de opplever eller hører hets.

DEL 2 – LAG PLAKATEN

Finn frem ark og tegnesaker. Avhengig av hvor mange ungdommer det er, så kan de først deles i grupper, og komme med 5-7 forslag til regler. Etterpå deler alle i plenum. Sammen skal dere bli enige om hvilke regler som skal gjelde for å ha det bra når de spiller dataspill.

NOEN HJELPESPØRSMÅL FOR Å KOMME I GANG

- Hvordan skal vi reagere på ufine kommentarer?
- Hvordan står vi opp for hverandre eller bygge et godt samhold?
- Er det noen ting vi tenker er uakseptabelt at vi gjør eller sier?

TID: 1-2 timer

ANTALL: 3-5 personer per gruppe

UTSTYR: Papir og tegnesaker

DIGITALE RESSURSER

Du finner en oversikt over alle ressursene vi viser til på lss.no/gamingressurs

QR-kode til denne finner du på side 16.

FIRE HJØRNER: ER DETTE HETS OG ER DET GREIT?

Lag fire hjørner i rommet og kall de a, b, c og d. Ungdommene får caser og går til det hjørnet de mener er riktig.

Når de har gått til hjørnene skal de innad i hjørnet snakke om hva som er grunnen til at de valgte det hjørnet/svaret. Etterpå deler hvert hjørne hva de snakket om. Det skal ikke diskuteres på tvers av hjørnene. Når alle har presentert sitt hjørne kan du si «takk» og gi ungdommene neste case. Gjenta ved case to.

CASE 1

Bertil er 15 år og glad i å game. Han digger Fortnite. I chatten får han høre «mamma'n din var herlig, var her i går. Hun sa hun skulle ønske du ikke var født», «du har liten dick», «vedder på at du er Incel, kryp tilbake til hula di».

HJØRNER:

- Dette er hets og ikke greit
- Det er litt hets, men er forventet som en del av spillet
- Helt klart ikke hets
- Egne forslag

CASE 2

Gerda er 15 år og gamer Valorant. I voice får hun høre «er du jente? Kan jeg få din snap?» Laget til Gerda tapte og hun får høre «vi tapte på grunn av deg, pell deg tilbake til kjøkkenet. Gå og lek med Barbie».

HJØRNER:

- Dette er hets og ikke greit
- Det er litt hets, men er forventet som en del av spillet
- Helt klart ikke hets
- Egne forslag

Hva er grunnen til at du valgte svaret ditt?

TID: 30 min.

ANTALL: 4-50 personer

UTSTYR: Ark med bokstavene a, b, c og d for å markere hvert sitt hjørne.

PÅ LINJE

«På linje» er en aktivitet der du kommer med en rekke påstander og ungdommene skal ta et standpunkt til disse. Hensikten med aktiviteten er at ungdommene skal kunne se at de ikke er alene i sin erfaring, og at andre har ulike oppfatninger enn dem selv.

Be deltakerne stille seg på linje og start med påstandene. Dersom de er enige i påstanden tar de et steg frem, hvis ikke blir de der de står. Etter hver påstand bør du se an på deltakerne om de vil snakke litt om valget sitt, spesielt ved påstandene om hets og gaming. Under er det skrevet opp 10 forslag til påstander. Gå gjennom disse på egenhånd før aktiviteten starter og legg gjerne til flere. Etter aktiviteten kan ungdommene skrive ned egne forslag som dere legger i en boks, og du har da en ny liste til neste gang dere vil gjøre aktiviteten.

OPPVARMINGSPÅSTANDER

- Jeg liker Cola bedre enn Pepsi.
- Hos oss har vi ofte tacofredag.
- Jeg synes det er morsommere å dra på kino enn å se film hjemme.
- Jeg synes det er gøy på skille meg ut.
- Jeg liker sommeren bedre enn vinteren.

PÅSTANDER OM HETS I GAMING

- Jeg har opplevd andre slenge skjellsord mens jeg har gamet.
- Å være toxic i online spill er en del av spillet.
- Å være toxic i online spill er greit.
- Jeg blir faktisk litt lei meg når lagkamerater sier ufine ting i voice chat til meg.
- Jeg har stått opp for andre når stygge ting har blitt sagt.
- Jeg har sagt eller skrevet noe jeg angrer på mens jeg spilte dataspill.

REFLEKSJONSSPØRSMÅL TIL UNGDOMMENE

- Har dere lært noe nytt? Hva da?
- Ble dere overasket ved noen av svarene? Hvorfor, eller hvorfor ikke?

TID: 15 minutter

ANTALL: Ubegrenset

UTSTYR: Romslig plass

MÅL: At ungdommene skal se at de ikke er alene i sin erfaring, og at andre har ulike oppfatninger enn dem selv. Reflektere over ulike erfaringer i dataspill.

MOCK DISCUSSION

Organiser en debatt om for eksempel kjønnsnormer i spill og hvilken påvirkning det har for ungdom. Del ungdommene inn to grupper, og hver gruppe skal forberede argumenter for og imot en påstand.

Gruppene presenterer sine argumenter, og kun konstruktive diskusjoner er tillatt. Én gruppe presenterer først argumenter for, mens den andre gruppen presenterer argumenter imot. Midtveis i debatten må gruppene bytte posisjon.

Husk å se an hvem som er i rommet og om noen kan være mer sårbar med tanke på tematikken som diskuteres. Vurder om dere bør gjøre noen justeringer på påstandene eller ta spesifikke hensyn.

Forslag til påstander, noen kan brukes som oppvarming:

- Taco er bedre enn pizza på fredager.
- Cola er bedre enn pepsi
- Gaming er en usunn hobby
- Kjønnsnormer i gaming bidrar til et negativt selvbilde blant unge.
- Vi har et ansvar for å si ifra når vi hører eller vitner hets i spill
- Hvis man ikke tåler hets, bør man ikke spille online spill

TID: 30-45 min.

ANTALL: 2-3 per gruppe

UTSTVR: Internett, papir og skrivesaker så ungdommene kan finne og skrive ned argumenter

MÅL: Lære hvordan saklig snakke sammen også når vi er uenige. Forstå logikken til argumenter vi er uenige i og lære om hvilke holdninger og oppfatninger argumentene er basert på.

ROLLEBYTTE: HVEM ER DU PÅ SPILLAGET/ TEAMET?

«Roles» eller roller er den spesifikke posisjonen vi spiller i online lagspill. Det kan være roller som Tank, Support, DPS (Damage Per Second) og andre roller som er spesifikke til ulike spill. Liker du å stå på frontlinjen og beskytte laget, er Tank et godt valg. Kanskje liker du å stå bak og heale teamet og passe på at de overlever, da passer Support. Liker du å gjøre mest skade på vegne av laget, da er du en DPS. Hver spesifikke rolle påvirker lagets strategi og spillestil. For

å finne ut hvilken rolle som passer best er det viktig å identifisere styrker ved den enkelte som spiller. Å forstå hverandres posisjon og rolle gir en bedre forståelse for spillet og laget som en helhet. Mangel på denne forståelse leder ofte til hets (in-game flaming).

DEL 1

Del ungdommene inn i grupper som spiller samme spill. Start med en liten samtale mellom ungdommene før de setter seg ned og spiller. I gruppene skal ungdommene dele hvilke rolle(r) de spiller, hvilke karakterer de velger å spille og hvorfor de liker disse.

DEL 2

Første runde spiller de slik de vanligvis gjør, deretter roterer de på rollene. Når de har spilt en uvant rolle kan de reflektere over opplevelsen. Hva var nytt? Lærte du noe om hvordan du kan bli en bedre lagkamerat?

TID: 2-3 timer

ANTALL: 3-5 per gruppe

UTSTVR: PC til hver spiller, internetttilgang, online lagspill

MÅL: Redusere hets, bygge samhold og forståelse for ulike roller innad i et lag.

GAME JAM MED LIKESTILLINGSTEMA

En game jam er en aktivitet der man samler seg i grupper for å lage dataspill. Den er ofte satt opp med begrenset tid (alt mellom 8 timer og en måned), felles tema, og mål om å samle seg igjen ved aktivitetsslutt for å vise hverandre hva man har laget.

Sett felles tema til likestilling eller noe relatert til samfunnsnormene, og oppmuntre deltagere til å prøve å oversette problemstillingene til spillformat.

TID: Opptil 48 timer spredd utover flere dager

ANTALL: 3-5 per gruppe, 25 totale deltagere

UTSTVR: PC til hver deltager, nybegynnervennlig spillmotor, tegneprogram

MÅL: Deltagere analyserer likestillingstematikk på et dypt nivå over lengre tid.

GENERELLE TIPS

- Kjør mangfoldige streamere på skjermene i bakgrunnen.
- Bruk spill som snakker om forskjellige sosialpolitiske temaer.

RELEVANTE RESSURSER PÅ NETT

- Ta plass, Jenter – veileder: ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/11533_Veileder_2023_interaktiv.pdf
- Break the mold - Undervisning: <https://breakthemold.gg/undervisning/>
- Medietilsynets Dataspill fra A til Å: <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/dataspill/dataspill-a--a/>
- Medietilsynet om netthat: <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/netthat/>
- Medietilsynets serie CTRL Z: <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/ctrlz/>
- Medietilsynets CTRL Z Skole - undervisningsopplegg om digital atferd: https://www.medietilsynet.no/globalassets/tema/digitale-medier/ctrlz/ctrlz-skole/bm_ctrlz-skole-undervisningsopplegg.pdf
- Medietilsynets undervisningsopplegg om digitale medier: <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/skole/>
- JUNG Teachings: <https://www.jung.community/>
- Formidling av dataspill som kulturuttrykk: https://ukm.no/arrangor/files/2023/09/Formidling-av-dataspill-som-kulturuttrykk_interaktiv.pdf
- Tilrettelegge spillkonsoller for personer med bevegelseshemming: <https://www.kunnskapsbanken.net/tilrettelegge-spillkonsoller-for-personer-med-bevegelseshemming/>
- Ungdom og Fritids møteplasser for dataspill og datakultur: <https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/v-1025-b-veileder-moteplasser-for-dataspill-og-datakultur-1.pdf>

FINN DET DIGITALT

Ingen liker å skrive lange nettadresser! Vi har samlet alle de digitale ressursene for deg på denne siden: lss.no/gamingressurs.



- Spillpedagogene om dataspill i undervisning: <https://www.spillpedagogene.no/>
- NFI-spills kompetansesenter: <https://nfi.no/spill>
- Bibliogames: <https://www.bibliogames.no/>
- Spillordningen Spill til bibliotekene: <https://www.nfi.no/dette-gjor-nfi/dette-gjor-nfi/spill-til-bibliotekene>
- Tid for spill – regjeringens dataspillstrategi 2024-2026: <https://www.regjeringen.no/dokumenter/tid-for-spill-regjeringens-dataspillstrategi-2024-2026/id3018409/>
- Barnevakten om spilling: https://www.barnevakten.no/tema/spilling/?pk_vid=a7e4927522619eb01724326768bb0e4a
- Gamingkontakten - noen å spille og snakke med?: <https://www.gamingkontakten.no/>
- Hyperion: <https://n4f.no/>
- UKM Norge: <https://ukm.no/sarpsborg/category/gaming/>
- E-sport Alliansen – hjelp og veiledning til oppstart av e-sport: <https://www.esportalliansen.no>
- Samtaleguide om dataspill: <https://korus.no/produkter/dataspill-samtaleguide>

RESSURSER TIL AKTIVITETENE

Disse finner du på lss.no/gamingressurs:

- Powerpoint-presentasjon til «Når blir det ukult å si noe?»
- Clownfish stemmeendrings-program til «Gå en mil i andres sko»

REFERANSER

- Ask, K., & Svendsen, S. H. B. (2014, October 30). "bug or feature?" seksuell trakassering I online dataspill. Academia.edu. https://www.academia.edu/9040572/ Bug_or_feature_Seksuell_trakassering_i_online_dataspill
- Ask, K., Svendsen, S. H., & Karlstrøm, H. (2016). Når Jentene Må Inn I skapet: Seksuell Trakassering og Kjønnsfrihet I online dataspill. Norsk Medietidsskrift, 23(1), 1–21. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03>
- Baker, C. N. (2019, August 15). Slik får vi bedre diskusjoner. ndla.no. <https://ndla.no/subject:1:1f1865fc-e4cc-48a0-918f-3530485ec424/topic:1:ae0e6304-d30e-4d3f-8e94-306d1a884e10/topic:1:97b28035-0b13-4548-9970-be6343b4753e/resource:6594b6c5-516a-449b-8a40-f0fa1e899841>
- Baker, C. N. (2021, February 26). Uenighet, dialog og meningsbrytning. ndla.no. <https://ndla.no/subject:1:1f1865fc-e4cc-48a0-918f-3530485ec424/topic:1:ae0e6304-d30e-4d3f-8e94-306d1a884e10/topic:1:97b28035-0b13-4548-9970-be6343b4753e/resource:fa1436d7-de0d-482c-b413-d6d5fd131efa>
- Haraldsvik, M., & Wold, M. F. (2023). En kartlegging av fritidsklubbfeltets rammevillår. Trondheim; NTNU Samfunnsforskning AS.
- Hosein, A. (2019). Girls' video gaming behaviour and undergraduate degree selection: A Secondary Data Analysis Approach. Computers in Human Behavior, 91, 226–235. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.001>
- Hussain, U., Yu, B., Cunningham, G. B., & Bennett, G. (2021). "I can be who I am when I play tekken 7": E-sports women participants from the Islamic Republic of Pakistan. Games and Culture, 16(8), 978–1000. <https://doi.org/10.1177/15554120211005360>
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2019). Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood. Child Development, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—a mixed methods approach. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(11). <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>
- Mathisen, S., & Dogani, B. (2020). Lytt til oss: Etnisk minoritetsungdoms opplevelser av rasisme i Innlandet. Rapport 3/2020. Hamar; Likestillingscenteret.
- Medietilsynet. (2022). Spillfrelste Tenåringsgutter og Jenter som faller fra. medietilsynet.no. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Overå, S. (2022, June 1). Gaming i barne- og ungdomsårene: Å balansere behovene for autonomi, kompetanse og sosial tilhørighet i og utenfor spill. Rådet for psykisk helse. <https://psykiskhelse.no/psykiskoppvekst/fellesskap/gaming-i-barne-og-ungdomsarene-a-balansere-behovene-for-autonomi-kompetanse-og-sosial-tilhorighet-i-og-utenfor-spill/>
- Solberg, A., Miklavic, K., Renolen, M., & Mathisen, S. (2023). Hva nå? Ungdommens erfaringer og forestillinger om likestilling. Hamar; Likestillingscenteret.
- Straiton, M. L., Aambø, A. K., & Johansen, R. (2019). Perceived discrimination, health and mental health among immigrants in Norway: The role of moderating factors. BMC Public Health, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6649-9>
- Waszkiewicz, A. (2021). Non-normative gender performances fat video game characters. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies, 20(1), 165–180. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2021-0020>
- Østby, Joachim Johansen (2023). Skeive spillutviklere og spillere. Mangfold og inkludering av skeive i data

IDA DORTHEA WIKEN-BRANDT, GAMINGKONSULENT I UNGDOM OG FRITID

S om gamingkonsulent for Ungdom og Fritid, en medlemsorganisasjon for fritidsklubbene i Norge, jobber jeg hver dag for å gjøre gaming- og datakulturtilbudet på de åpne møteplas-

sene bedre for barn og unge. Jeg jobber med alt fra søknadsbehandling, forskningsprosjekter, foredrag og kurs, til å holde seg oppdatert på de nyeste trendene innen spillkultur!

MARINA DREC, STREAMER

J eg er Marina Drec, streamer under navnet MaarinaD på Twitch. Der fokuserer jeg på å bygge et online samfunn i min stream og Discord som er kun positivt og hyggelig. Jeg vil

lage en lavterskelplass, der man kan snakke om mental helse og andre dagligdagse utfordringer. Hos meg er det good vibes only, fordi det koster ikke å være hyggelig!

HAUK SEIM FLÅØIEN, SPILLUTVIKLER VERTEBRAE ENTERTAINMENT AS

H ei, Hauk her! Jeg er 50 prosent av Vertebrae Entertainment og vi lager dataspill! Vårt fokus er stilige, tankevekkende spill med fokus på skeive karakterer og historier- her

bidrar jeg vanligvis med kunst og grafisk design. Jeg underviser også spilldesign i kulturskolen, og jobber aktivt for en mer likestilt og inklusiv spillindustri i Norge.

ÅGE MARKUS SCHULTZ, SPILLUTVIKLER VERTEBRAE ENTERTAINMENT AS

H ei, jeg er Åge! Jeg er andre halvparten av Vertebrae Entertainment, og er forfatter, spilldesigner og programmerer. Ellers drar jeg på esportsturneringer både i Norge og i

utlandet, og som youtuber så er jeg godt kjent med digital kultur og nyansene mellom nettsamfunn. Når jeg ikke jobber så liker jeg å spille snåle små indiespill fra rundt om i verden.

KRISTINA MIKLAVIC, RÅDGIVER VED LIKESTILLINGSENTERET

S om prosjektleder for Trygg gaming og rådgiver ved Likestillingssenteret er jeg opptatt av hvordan likestilling påvirker spillkultur og hvordan spillkultur påvirker likestilling. Vi er et

tverrfaglig kompetansesenter med likestilling som fagområde. Jeg holder også ulike workshops om blant annet normer, utdanningsvalg, samtykke og seksuell trakassering for både bedrifter og skoler.



GAMING
FOR ALLE
HATPRAT ER
IKKE GREIT



GAMING FOR ALLE

Fritidsklubben er en av de aller viktigste sosiale arenaene og åpne møteplassene for barn og unge.

Det skal være et sted der man kan komme som man er og få lov til å være med å bestemme. På den måten blir klubben både relevant og tilgjengelig. Undersøkelser viser at 86 prosent av fritidsklubbene i Norge har et datakulturtilbud.

Vi håper denne veilederen kan være nyttig for deg som jobber med gaming, digital fritid og ungdom. Målet er gi barne- og ungdomsarbeidere verktøy til å fremme bedre forståelse blant barn og unge om at oppførelse og det vi sier påvirker spillmiljøet, i tillegg til å styrke fellesskap som er trygge og inkluderende for alle som gamer.