



Ta plass, jenter!

*En veileder om inkludering
av jenter i datakultur*





At dataspill og datakultur skal være for alle er et prinsipp som er lett å være enig i. Men, det er ikke noe som skjer av seg selv. Om inkludering ikke er på agendaen vil man i verste fall ende opp med å underbygge problemet, ved å lage arrangement og møteplasser der bare noen føler seg velkommen.



Særlig inkludering av jenter og ikke-binære i dataspillenes verden krever innsats på flere fronter. Flere tiår med forskning har vist at selv om spilling er en meget vanlig hobby, på tvers av kjønn, vedvarer stereotypien om at gaming er en "guttegreie". Årsakene er mange: Fra spilldesign som spiller ut maskuline fantasier, til trakassering av jenter som spiller eller streamer på nett. Siden årsakene er mange, trenger vi også mange ulike strategier for å motvirke dem.

Det er ikke alt man kan gjøre noe med her fra Norge - vi kan ikke bestemme over hvordan store internasjonale spillerselskap utformer spillene sine, eller kontrollere hva folk sier til hverandre på internett. Derimot kan vi gjøre noe med de mange stedene barn og unge møtes for å spille. Vi kan tilby ungdom en trygg og inkluderende spillkultur når det er vi som inviterer!

Denne veilederen er et pragmatisk og konkret verktøy for enhver som ønsker å ha spill på plakaten - og ønsker at dataspill og datakultur skal være for alle. Den viser viktigheten av å la ungdom selv bestemme regler og kjøreplaner for hvordan ting skal skje, og sørge for at det finnes egne steder og arrangement der jenter kan prøve seg fram, utforske og utvikle sin spill- og datainteresse.

Sammen vil tiltakene i veilederen hjelpe ungdoms- og fritidsklubber med å gjøre dataspill og datakultur til et felles prosjekt der flere føler seg velkommen - og der jenter og ikke-binære har sjanse til å gjøre spill og datakultur til sitt eget.

Kristine Ask

Førsteamanuensis ved Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU

Bakgrunn	4
Innledning	6
<i>Datakulturrådet</i>	7
<i>Om prosjektet "Inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur"</i>	7
Tiltaksplan	10
TEMA: Trygghet	11
TEMA: Relevans	12
TEMA: Tilgjengelighet	13
TEMA: Medvirkning	13
Pilotklubbens erfaringer	14
Fritid Færder	15
Tiltak 4: Jentegaming for jenter 8. klasse – 18 år	15
Tiltak 5: Ungdomsmedvirkning	15
Tiltak 6: Sommerferietilbud	16
Videreføring og kontinuitet	16
Erfaring og medvirkning	17
KåfjordMeta	17
Tiltak 5: Informasjonskampanje	17
Tiltak 6: Ungdomsstyrt prosjekt "Kreativ digitalkultur"	19
Erfaringer	19
Caos fritidsklubb & NOVA - det digitale kulturhus	19
Tiltak 1: Ungdom lager regler for datakulturmiljøet på klubben	19
Tiltak 2: Arrangere jentekvelder	20
Tiltak 4: Opprette en gamingaktivitet for jenter	20
Tiltak 5: Ungdom når ut til egen målgruppe	20
Dataparty	20
Erfaringer	20
Hva kan vi lære av pilotklubbene?	24
Referanser	26



Bakgrunn

Å spille dataspill eller å drive med datakultur er populære fritidsinteresser for ungdom. Samlet sett er det disse fritidsaktivitetene ungdom bruker mest tid på. Ifølge Medietilsynet spiller 81 % av 9-17 åringer, mens blant jenter daler interessen etter hvert som de blir eldre (Medietilsynet, 2022). Dette kan ha naturlige forklaringer som endring i interesser. Det kan også skyldes at jenter opplever spillverden som utrygg, nettopp fordi de er jenter.

Forskning viser at jenter og kvinner har sluttet å spille et spill på grunn av uønsket oppmerksomhet fra andre ([Ask & Svendsen, 2014](#)). I tillegg er de mer utsatt for hets og trakassering på nett, noe som gjør at flere slutter å spille. For mange unge er spillverden en sosial arena hvor de kan ha det gøy med venner og oppleve mestring gjennom å løse store oppgaver i et spill. Spill kan også være en aktivitet man gjør samtidig som man prater om hvordan man har det ellers. Å velge bort interessen sin på grunn av hets og trakassering kan føre til sosiale omkostninger, og kan ha betydning for ungdoms trivsel og psykiske helse.

Rapporten [Møteplass Datakultur](#) synliggjør hvordan datakultur har en verdi for utviklingen av kompetanse og livsmestring hos ungdom. Veilederen [Møteplasser for dataspill og datakultur](#) presenterer hvordan man kan gå frem for å lage inkluderende møteplasser for ungdom, og er et godt utgangspunkt når man skal starte opp med spilltilbud eller arrangere LAN. For dem som allerede har etablert en slik møteplass, gjenstår det forsøk på å løse gåten om hvorfor jenter i mindre grad deltar, og etablere tiltak som fungerer i praksis. Vi har derfor utarbeidet denne veilederen for

at flere skal kunne lage tilbud som oppleves trygge, tilgjengelige og relevante for ungdom som gamer, med særlig fokus på jenter og ikke-binære. Denne veilederen baserer seg på prosjektet "Inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur". Vi håper at veilederen kan bidra med et løsningsorientert fokus på problematikken som kretser rundt hets og trakassering av jenter på nett, og at tilretteleggere ønsker å bidra til å lage inkluderende tilbud for jenter som driver med datakultur.

“

Sosiale nettverk eller dataspill hvor barn og unge lærer språk og ferdigheter, samarbeider og uttrykker seg ved hjelp av digitale hjelpemidler”

- Møteplasser for dataspill og datakultur

“

Datakultur er kultur som skjer digitalt. Alt fra gaming, musikkskaping og en haug med andre aktiviteter”

- Mats, 19 år

Bidragstere

Marie Lunde

Prosjektleder i Ungdom og Fritid for Inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur

Linus Aune

Prosjektansvarlig for pilotklubben Fritid Færder

Frank Haugseth

Prosjektansvarlig for pilotklubben KåfjordMeta

Runar Nilsen Wiktil

Prosjektansvarlig for pilotklubbene Caos fritidsklubb og NOVA - det digitale kulturhus



Innledning

Møteplasser for dataspill og datakultur, som fritidsklubber, skal være åpne møteplasser der barn og unge får uttrykke seg og ta del i sine interesser, uavhengig av kjønn.

I denne veilederen presenteres en tiltaksplan for inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur-tilbud. Tiltaksplanen kan være et utgangspunkt for de som har lyst til å jobbe målrettet mot økt rekruttering til sine møteplasser for dataspill og datakultur. Tiltakene er lagt opp til å omfatte både jenter og ikke-binære, men ettersom ikke-binær ungdom var underrepresentert i prosjektet har vi valgt å kalle veilederen for inkludering av jenter. Tiltakene er testet ut i forskjellige miljøer med ulike forutsetninger. Erfaringene viser både hva som kan bli en suksess og hva som bør unngås når du selv vurderer å gjøre tiltak for inkludering. Vi håper dette kan være til inspirasjon.

Datakulturrådet

Datakulturrådet er et nasjonalt ungdomsråd med kjønnsmangfold og forskjellige interesser innenfor datakultur. Mange av ungdommene i rådet spiller dataspill, noen er interessert i e-sport, mens andre driver med rollespill eller digital tegning. De har til felles at de ønsker å bruke sin stemme i saker som handler om datakultur. Da vi planla prosjektet "Inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur" ble det presentert for Datakulturrådet. Ungdommene diskuterte hvordan jenter behandles i spillkulturen, og de fremmet sine tanker, ideer, perspektiver – og forslag til løsninger. Dette dannet grunnlaget for prosjektarbeidet vi presenterer i denne veilederen.

Om prosjektet "Inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur"


Prosjektet hadde som mål å gi ungdom muligheten til å utvikle praktiske tiltak som kan rekruttere og inkludere flere jenter og ikke-binære til datakulturaktiviteter. Derfor var det ungdommene i Datakulturrådet som utarbeidet disse tiltakene. Tiltakene skulle prøves ut hos tre pilotklubber som i samarbeid med prosjektleder Marie dokumenterte sine erfaringer gjennom utprøvingen. I tillegg ble det gjennomført flere erfaringsdelinger for ungdommene og ungdomsarbeiderne i prosjektet. Dette ga mulighet til å samarbeide om problemstillingen på tvers av kommunegrenser for å skape inkluderende møteplasser.

Erfaringene som ble samlet inn gjennom dette arbeidet er nå tilgjengelige gjennom denne veilederen. Hensikten er å gi dem som driver møteplasser for data-

kultur muligheten til å dra nytte av pilotklubbenes erfaringer, og la seg inspirere. Tiltakene er utformet med tanke på både jenter og ikke-binære, selv om sistnevnte var underrepresentert blant pilotklubbene. Derfor har veilederen fått navnet "Ta plass! - en veileder om inkludering av jenter i datakultur," men den tar sikte på å være relevant og nyttig for alle som ønsker å fremme inkludering innen datakultur.

Prosjektet startet høsten 2022. Fra Datakulturrådet ble det rekruttert ti ungdommer som ønsket å jobbe med en satsning på å rekruttere flere jenter og ikke-binære til datakulturtilbud i sine hjemkommuner. Ungdommene og prosjektgruppen møttes digitalt for å diskutere hva det er som gjør at jenter slutter å spille. Ungdommene fortalte om å være vitne til hets, om manglende støtte i utrygge situasjoner, og om å bli utsatt for uønsket oppmerksomhet fordi man er jente.

Med dette som bakgrunn ble det i oktober 2022 arrangert en samling i Sarpsborg som vi kalte for "medvirkningsworkshop". Vi hadde to mål med samlingen. Det første målet var at ungdom skulle adressere barrierer som hindrer jenter og ikke-binære i å delta på tilbud for datakultur, og det andre var at de skulle foreslå tiltak som kunne forebygge eller motarbeide disse barrierene. Ungdom ble delt inn i grupper slik at de hadde stort kjønnsmangfold og var representert av flere kommuner. De noterte på post-it-lapper som senere ble presentert for resten i formatet "Hva er problemene, og hvis vi skal prøve å løse dem, hvordan?"



Har du lyst til å komme i kontakt med Datakulturrådet?
Ta kontakt med Ungdom og Fritid.



EldritchCabbage:
We balduring
and gating?

Beerbear:
Eyo? 🤔

NikaNikaNii:
Klar om 5 💪

TRYGGHET ➔ RELEVANS TILGJENGELIGHET

Det var tre temaer som gikk igjen i ungdommenes problemstillinger og løsninger: **Trygghet**, **Relevans** og **Tilgjengelighet**.

I tillegg var de tydelige på at **Medvirkning** er en grunnleggende forutsetning enten man vil få ungdom til å engasjere seg i prosjektarbeid, eller etablere tilbud som de finner relevante. Med utgangspunkt i de tre temaene ble det satt sammen en tiltaksplan bestående av seks ulike tiltak.

Hensikten er at deres fritidsklubb kan bruke disse tiltakene som referanse, sammen med pilotklubbenes erfaringer når dere skal starte deres eget inkluderingsprosjekt.





Tiltaksplan

Jenter som utsettes for hets sitter gjerne alene foran en skjerm og mangler jevnaldrende og voksne å henvende seg til. For å redusere trakassering og hets, vil vi bygge møteplasser med trygge rammer og støttende voksne. For at flere jenter skal ønske å delta må datakulturtilbud oppleves som trygt, tilgjengelig og relevant for dem. Under vil du finne forslag til aktiviteter og arrangementer som handler om disse kriteriene.



TEMA: TRYGGHET

Å skape et godt miljø

Problemstilling: Hets og trakassering som gjelder kjønn.

Tiltak 1: Ungdom lager regler for datakulturmiljøet på klubben

Dette tiltaket handler om at ungdom selv får lage et godt miljø. Når man får utforme og eie retningslinjer gir det større sannsynlighet for rettfærdige regler som er enkle å etterleve. Fritidsklubber har formelle og uformelle regler fra før av, men dette reglementet kan være annerledes enn de reglene man har til vanlig. Kanskje bør noe være annerledes på gamingrommet enn hva det er på resten av fritidsklubben? For eksempel at man får lov til å være mer høyltt, eller at man må snakke lavt hvis man har på mikrofon. Her kan ungdom gjennom demokratiske prosesser avgjøre hvordan reglene skal være, og sammen planlegge en struktur for et godt miljø.

Slik tester du dette tiltaket:

- a) Du som ungdomsarbeider organiserer et møte med ungdom på fritidsklubben hvor målet er å jobbe frem et reglement for hvordan dere vil ha det på klubben. Dere bestemmer selv hvor mange regler dere ønsker å skrive ned.

Retningslinjene/regelverket bør inneholde to ting:

1. Hvordan vil vi ha det? (Stikkord: Framsnakking, skryt og positive tilbakemeldinger)
2. Hvordan vil vi ikke ha det? (Stikkord: Nulltoleranse, mobbing, hets og trakassering.)

Anbefaling: Send dokumentet til de som ønsker å utforme reglene digitalt eller skriv reglene på et stort ark og finn frem tusjer, blyanter og annet man kan dekorere med. Bli enige om reglene skal henge på klubben, og i så fall hvor.



TEMA: RELEVANS

Å tilpasse tilbudet til jenter og ikke-binære

Problemstilling: Tilbudet oppleves ikke som relevant.

Tiltak 2: Arrangere kjønn- og minoritetskveld

Målet med dette tiltaket er å inkludere minoriteter i et større fellesskap på klubben. En temakveld som handler om kjønn og minoriteter fungerer som en inngangsport til det lokale datakulturmiljøet/gamingmiljøet på klubben.

1. Samle en gruppe ungdom som representerer et mangfold av kjønn og minoriteter.
2. Planlegg et arrangement med tanke på at tilbudet skal være relevant for jenter og ikke-binære, og samtidig for alle andre som går på klubben.

Anbefaling: Finn ut hva fokuset skal være. Skal det handle om å lære mer om hva det betyr å være ikke-binær? Vil ungdommene lære mer om gaming? Kanskje en ungdomsdebatt om spillkarakterer? Vil dere invitere noen til å holde foredrag, og i så fall hvem.

Tiltak 3: Arrangere temakveld om jenter og ikke-binære

Kunnskap om jenter og ikke-binære får man fra dem selv. For eksempel kunnskap om at jenter oftere blir med når andre jenter allerede deltar. Dette tiltaket handler om å rette fokus på jenter og ikke-binære. Datakulturrådet sier at det ikke har noe å si hvilket kjønn den som leder aktiviteten har, men at tilbudet treffer alle kjønn.

1. Lag et arrangement hvor temaet er jenter og ikke-binære. Dette kan innebære foredrag, workshop, eller som på andre måter gjør at det er relevant for målgruppen.

Tiltak 4: Opprette en gamingaktivitet for jenter og ikke-binære.

I noen tilfeller vil ungdommene ønske å ha et E-sportlag lag eller et LAN som for eksempel bare er for jenter og ikke-binære. Om man gjør dette kan man likevel ha som mål at det på sikt skal dannes lag som er åpne for alle.

1. Opprett et E-sportlag eller arranger LAN for jenter og ikke-binære.



TEMA: TILGJENGELIGHET

Å gjøre det enkelt å oppdage tilbudet

Problemstilling: Tilbudet når ikke målgruppen.

Tiltak 5: Ungdom når ut til egen målgruppe

1. Ungdom lager innhold til sosiale medier, plakater, og/eller infoskriv som går til skolene. Om ønskelig kan dere som drar til skoler for å fortelle om fritidsklubben invitere medvirkende ungdom til å delta her også.
2. Du som ungdomsarbeider undersøker underveis om dette gjør at flere oppdager tilbudet.



TEMA: MEDVIRKNING

Et åpent tema med idémyldring og prosjektutvikling sammen med ungdom

Tiltak 6: Gjennomføre ungdomsprosjekt for inkludering av jenter og ikke-binære

Har ungdom hos deg ønsker om å teste tiltak som ikke står i tiltaksplanen?

Ta gjerne en titt på [Prosjekthåndbok Ungdomsledelse](#)

Beskriv hva dere trenger for å gjennomføre dette i en prosjektplan som beskriver og inneholder:

- Problemstilling
- Tiltak
- Hvordan tiltaket bidrar til å løse problemstillingen
- Budsjett



Pilotklubbens erfaringer

Pilotklubbene fikk velge tiltak ut fra hvilke problemstillinger de opplevde som mest fremtredende lokalt. For eksempel, om jenter i kommunen ikke kan gå på fritidsklubben på grunn av lang reisevei, kreves andre tiltak enn hvis de unngår deltakelse av frykt for hets.

Målet med prosjektet og tiltakene var å redusere og motarbeide utenforskap blant jenter og ikke-binære, og dermed rekruttere flere til å delta i dataspill og datakultur-aktiviteter. Det ble bestemt at tiltakene skulle testes ut av ungdom og ungdomsarbeidere på 3 pilotklubber som var plassert i Trondheim, Kåfjord og Færder kommune. Pilotklubbene valgte minimum to tiltak hver og utarbeidet prosjektbeskrivelser knyttet til dem.

Tiltaksplanen er en oppskrift for hvordan du kan gjøre dette på din klubb. I tiltaksplanen ble det også lagt inn et eget tiltak for medvirkning, for å gi ungdom tilknyttet pilotklubbene friheten til å teste ut egne tiltak. Flere av pilotklubbene lagde egne tiltak på denne måten, og veilederen kan derfor leses som en utvidet versjon av tiltaksplanen. På sidene som kommer kan du lese hvordan det gikk for våre pilotklubber.

Fritid Færder

Færder er en øykommune hvor utfordringen i ungdomsarbeidet ofte handler om å skape gode nok møteplasser som alternativ til dragningen mot Tønsberg sentrum i nabokommunen. Fritid Færder er en egen virksomhet i oppvekstenheten på linje med for eksempel barnevern og skole i det kommunale systemet. Kommunen har jobbet målrettet med lokale rapporter som "Sammen om innenforskap", og "Beefing, voldsbruk og avtalte slåsskamper blant ungdom i Færder" i utforming av sine tilbud.

Fritid Færders gaming crew er en gruppe ungdommer som i flere år har vært premissgivere for spillrelatert aktivitet hos Fritid Færder. Dette er en engasjert gjeng som legger igjen mye frivillig innsats for at gaming-aktivitetene skal være trygge møteplasser for alle.

Fritid Færder og gaming crewet deltok i prosjektet med mål om å skape ny aktivitet og senke terskelen for deltakelse i spillaktiviteter for målgruppen. Dette gjorde de gjennom følgende tiltak.

Tiltak 4: Jentegaming for jenter 8. klasse – 18 år

Jentegaming på Fritid Færder ser slik ut: Fullt hus, alltid brus, og noen ganger serveres det pizza. Noen spiller singleplayer spill, og noen tør for første gang å spille online multiplayer spill fordi de opplever å være i trygge omgivelser. Kvelden avsluttes med en samtale om hva de synes om å ha et eget jentetilbud. Noen sier

at det var digg med en kveld for seg selv, mens noen av dem som pleier å gå på det åpne tilbudet sier at de savnet guttene. Linus, som er prosjektansvarlig for Fritid Færder, forteller jentene at han synes uenighet er bra fordi det viser ærlighet.

Thale er klubbarbeideren som sammen med ungdoms-assistenten Ragna har drevet jentegaming på Fritid Færder en dag i uka gjennom våren 2023. Da tilbudet åpnet kom det jenter som aldri hadde vært på det vanlige tilbudet til Fritid Færder. Flere av disse hadde med seg foreldrene sine første kveld. Deretter ble de plassert sammen med jenter som allerede hadde etablert tilhørighet til fritidsklubben for å spille alene, eller sammen med andre.

Fra jentegamingen lærte Thale og Ragna seg hvordan de skal engasjere jenter, både til å delta på tilbudet, og underveis i spillkveldene. Teamet etablerte en egen discordkanal for jentegruppen og sørget for at informasjon om tilbudet gikk direkte til dem. Kanalen sikret kontakt til dem som i andre sammenhenger hadde ytret interesse for tilbudet, men enda ikke deltatt. Kanalen ble ikke brukt som en sosial arena utenfor spillkveldene, men ga deltakerne mulighet til å gi innspill til hva de ønsket av innhold eller utstyr. Dette virket å sikre informasjonsflyten til jentene i større grad enn tidligere kommunikasjonsmetoder.

Tilbudet fikk positive tilbakemeldinger fra ungdommene som deltok, og fra deres foreldre. Jentene trakk frem at en av grunnene til at de turte å komme på tilbudet var fordi det ikke var en del av den vanlige åpne driften. Alle sa de hadde fått nye bekjensker, og flere sa at de hadde fått flere venner som de også hadde begynt å spille med på fritiden.

Da det nærmet seg sommerferie dukket en utfordring opp. Hvordan skulle de holde på jentenes engasjement gjennom en så lang sommerferie? Dette var en av grunnene til at de bestemte seg derfor for å utvide sitt gratis sommerferietilbud for gaming som var åpent for alle, og sette inn ekstra ressurser for å gjøre dette til en like trygg arena for jenter.

Tiltak 5: Ungdomsmedvirkning

Fritid Færder får god hjelp fra ungdommer med brennende engasjement for dataspill og datakultur. I alle deler av prosjektet har ungdom gitt innspill til alt fra hvilke tiltak de skulle teste ut, til å være ungdoms-assistenten på de fysiske tilbudene. Både de ansatte og foresatte av deltakerne på sommeraktivitetene roser ungdomsassistenterne. De jobbet hardt for å lage

trygge rammer for alle som deltok, spesielt for jentene. Ungdom testet ut tiltaket om å nå ut til sine egne nettverk for å se om dette kunne rekruttere flere til tilbudene. De har i tillegg vært til stede på alle aktiviteter, og vært med til syv lokale barneskoler og presentert juniortilbudet deres. I september 2023 kom også kommunestyrets hovedutvalg for oppvekst på besøk. De fikk presentert spill, VR og digitalt medborgerskap av ungdom og personale ved Fritid Færder.

Tiltak 6: Sommerferietilbud

Gjennom sommeren 2023 hadde Færders gratis sommerferieaktiviteter besøk av 700 ungdommer, hvor 220 av disse deltok på gamingtilbudet i to til fem dager hver. De ansatte planla slik at det alltid var to eller flere jenter på tilbudene samtidig når det var mulig, samt en kvinnelig klubbarbeider eller ungdomsassistent på jobb. Fritid Færder har opparbeidet seg gode erfaringer gjennom prosjektarbeidet. Positive effekter er at de ansatte har lært seg hvordan de skal holde på jenters engasjement gjennom en spillkveld, noe de kan dra nytte av når de etablerer dette som et fast tilbud etter prosjektet er ferdig. Deltakerne som hadde fulgt jentegamingen på våren fortsatte å delta etter sommeren.

Videreføring og kontinuitet

Etter prosjektet var ferdig valgte Fritid Færder å fortsette med jentekvelder. De har et mål om at dette skal være en del av den generelle driften, fordi det gjør at flere jenter rekrutteres både til jentegaming, men også det vanlige tilbudet. På mange måter er jentegamingen en måte å senke terskelen for at ungdom skal tørre å delta på en åpen møteplass. De ønsker at det åpne tilbudet får en naturlig jevn kjønnsfordeling fremover. For å få til dette tror de at nøkkelen er å gjennomføre jentegaming hver høst som et supplement til det åpne tilbudet. Jentene har gitt innspill til dette, og sier at løsningen kan være et eget grupperom hvor de kan game og trekke seg tilbake, samtidig som det foregår ordinær drift.

Fritid Færder har opplevd gode resultater fra dette prosjektet. En forutsetning for at et slikt inkluderingsprosjekt skal gå bra, er at de ikke ender opp med å ekskludere andre. Færder utvidet sine tilbud til å inkludere jentegaming i tillegg til vanlig drift. Andre ungdommer mistet ikke sine tilbud og kunne fortsette å delta på åpne klubbkvelder.



Jentetilbud kan møte ulike reaksjoner, selv om det ikke går utover de åpne tilbudene for alle. Møteplassen "Stikkkontakten" fikk midler til å ha åpent en ekstra kveld i uken bare for jenter. Noen gutter protesterte og reagerte med å gjøre hærverk på bygget da jentene gamet, selv om de ikke selv hadde mistet tilbudet sitt.

Erfaring og medvirkning

En positiv effekt av prosjektet er mer erfaring og kompetanse om hvordan man skaper engasjement. For Thale og Ragna, som arrangerte jentegaming, var dette noe som kom godt med i videreføringen og utviklingen. Når man har prøvd ut et tiltak og lært hva som fungerer, blir et tilbud naturligvis enklere å forbedre. En viktig faktor bak suksessen hos Færder har vært at ungdommene har fått medvirke, og dermed også bygget seg opp verdifull erfaring. Når man gir ungdom ansvar og muligheter tillater man dem å bli mer kreative. Ungdommene som har medvirket tør å tenke større, og underveis i prosjektet ytret de på eget initiativ et ønske om å planlegge og arrangere et LAN, med et spesielt fokus på inkludering av jenter og ikke-binære. De planla at målgruppen selv kunne velge hvor de ville sitte på LANet, og det ble satt opp egne bord hvor de kunne sitte sammen om de ønsket.

KåfjordMeta

Kåfjord kommune kjennetegnes, som mange andre kommuner i nord, av sine store avstander og mange små lokalsamfunn. Det geografiske landskapet gir spesielle utfordringer når det gjelder sosialfaglig arbeid med ungdom. Det får også følger for det sosiale livet til ungdommer som har utfordringer med å treffe og holde kontakten med venner, og for voksne som jobber med å etablere møteplasser for dem.

Kanskje er det ikke så rart at hele 97 % av ungdommene mener at sosiale medier er viktig for å holde kontakt med venner. Prosjektansvarlige Frank sier at ungdom i Kåfjord i større grad enn mange andre steder er avhengige av sosiale medier og spilling som kontaktpunkter. Flere ungdommer har sagt at hvis de ikke hadde hatt spill, så hadde de ikke hatt noen å være sammen med på fritiden. Dataspill, i tillegg til sosiale

medier, er altså avgjørende for om de har kontakt med venner eller ikke på fritiden.

Kåfjord skiller seg ut blant pilotklubbene som distriktsrepresentant med en litt annerledes problematikk. Deres mål i prosjektet var derfor todelt: Både å skape økt oppmerksomhet om problematikken rundt trakassering og hets av jenter og ikke-binære, og å igangsette tiltak som gir kunnskap om inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur.

Vi håper at deres bidrag i prosjektet kan være til inspirasjon, særlig for kommuner som er preget av store avstander mellom ungdom.

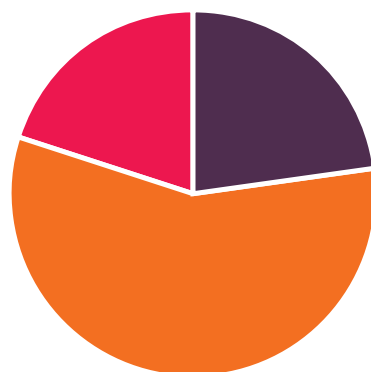
Tiltak 5: Informasjonskampanje

KåfjordMeta hadde som mål å skape økt oppmerksomhet om problematikken gjennom en informasjonskampanje.

Etter en kartlegging av lokale muligheter gjennomførte de skolebesøk hvor de presenterte problemstillingen med videoer om hva jenter opplever på nett, og fortalte anonymiserte historier fra ungdoms egne erfaringer. Dette var for å bevisstgjøre både lærere og ungdommer om utenforskapet som eksisterer innen dataspillmiljøet. Etter besøkene fortalte lærere og foreldre at kampanjen hadde ført til ny kunnskap om hvor mange jenter som faktisk spiller, og utfordringene de kan oppleve når de spiller.

Skolebesøket ble fullført med en anonymisert spørreundersøkelse som ble delt ut til alle på ungdomstrinnet. Utvalgte funn fra undersøkelsen presenteres her.

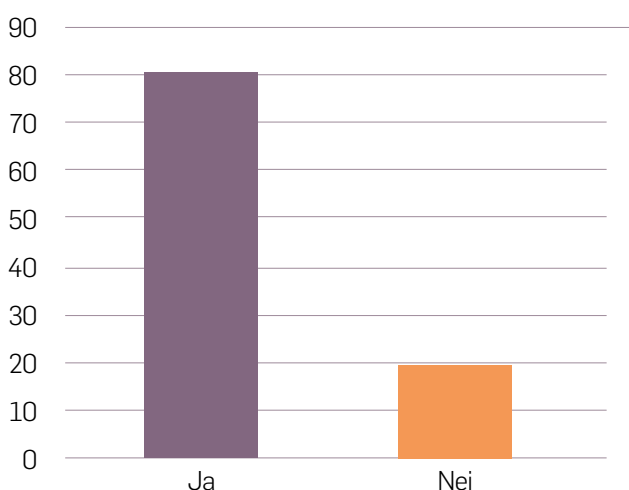
GAMER DU?



- DAGLIG: 22,9 %
- JA, NOEN GANGER I UKA: 57,1 %
- NEI, ALDRI: 20 %

80 % av ungdommene i undersøkelsen spilte dataspill enten daglig eller noen ganger i uka. Blant guttene spilte 100 %, blant jentene spilte 56 %.

Føler du det er forskjell på hvordan jenter og gutter behandles når de spiller?



SVAR FRA UNGDOM I KÅFJORD

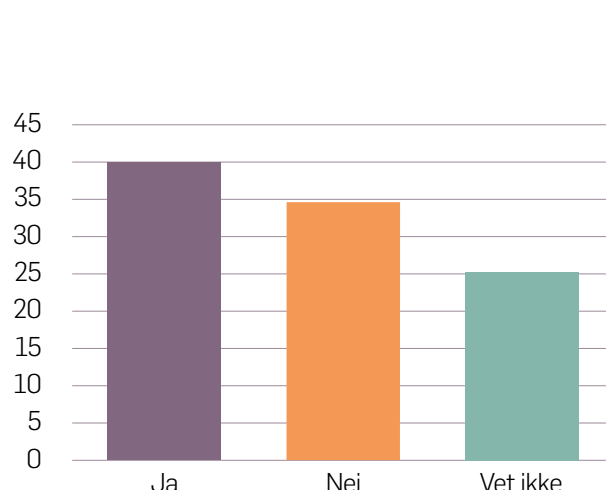
Forskjell på behandling i spill:

- JA: 80,8 %
- NEI: 19,2 %

De fleste svarte "Ja" på om de føler at det er forskjell på hvordan jenter og gutter behandles når de spiller. Et eksempel fra en jente i Kåfjord er at mennesker hun traff gjennom spill prøvde å fiske etter personlig informasjon fra henne eller vennene hun spiller med, da de fant ut at hun var jente. Ubehagelige opplevelser som dette kan forårsake at det ikke er gøy å spille mer, eller at man skjuler at man er jente gjennom stemmeendringsprogrammer fordi det gjør spillopplevelsen enklere.

40 % av ungdommene svarte "Ja" på om de selv har opplevd ubehagelige kommentarer på nettet. Dette kan for eksempel være på sosiale medier, eller i dataspill. Blant jentene svarte 56 % "Ja". Selv om det er samme

Har du selv opplevd ubehagelige kommentarer på nettet?



SVAR FRA UNGDOM I KÅFJORD

Opplevd ubehagelige kommentarer på nettet:

- JA: 40 %
- NEI: 34,3 %
- VET IKKE: 25,7 %

tall på hvor mange jenter som spiller i Kåfjord, var det ikke de samme jentene som rapporterte begge deler i alle tilfeller. Altså er det ikke slik at alle jenter som spiller har opplevd ubehagelige kommentarer på nettet. Flere svarte også "Vet ikke", noe som kan tyde på usikkerhet rundt definisjonen på ubehagelige kommentarer, eller at spørsmålet ikke traff helt på deres opplevelser.

Undersøkelsen bidro til at ungdom fikk reflektere over problematikken og deres egne opplevelser. Den startet også viktige samtaler om hvordan det oppleves «å utsette» og «bli utsatt» for hets og trakassering i sosial spilling, og bidro til bevisstgjøring blant lærere og foreldre.

Tiltak 6: Ungdomsstyrt prosjekt "Kreativ digitalkultur"

Kåfjord ønsket å undersøke hvordan kreative datakulturaktiviteter kunne utjevne kjønnsfordelingen av jenter og gutter i dataspillmiljøet. I samarbeid med kulturskolen henvendte de seg direkte til kjent ungdom som de tenkte kunne være interessert. Ungdommene ble invitert til kulturskolens kunstverksted for å lære seg å tegne på tegnebrett.

Gjennomføringen av dette tiltaket traff imidlertid ikke like godt, selv om det ble gjort to forsøk. De møtte betydelige utfordringer med å rekruttere deltakere, da særlig gutter. Flere av jentene som ble invitert deltok på tegnetworkshopen, men med få tegnebrett var det ikke mulig for alle å tegne samtidig. Tanken bak var at alle skulle kunne gjøre en aktivitet, men på grunn av manglende utstyr ble opplegget endret til å handle mer om hva et tegnebrett er og kan gjøre.

Prosjektansvarlig Frank sier at selv om tiltaket ikke ga forventet resultat, var det likevel en verdifull erfaring. De lærte at arbeidet med å fremme inkludering i dataspillmiljøet er en kontinuerlig prosess som krever grundig analyse og tilpasning av strategier.

Her er hans refleksjoner for dem som ønsker å teste lignende tiltak:

1. Når man skal prøve ut noe for første gang må man ha fokus på ungdomsmedvirkning.
2. Man bør rekruttere gjennom skolen til kreative workshops. Hvis man kun henvender seg til ungdom direkte står man i fare for å overse noen som kunne vært interessert, og å ikke nå alle deltakerne som kunne ønsket seg å delta.
3. Om Kåfjord skulle hatt flere gutter med burde workshopen ha rettet seg mer mot dataspill slik at aktiviteten blir vurdert som attraktiv ved assosiasjon til noe ungdom allerede liker. Dette ville også hatt betydning for hva man kaller workshopen.

Erfaringer

Basert på erfaringer fra prosjektet skal KåfjordMeta produsere tre episoder om inkludering av jenter og ikke-binære i dataspillmiljøet for å skape bevisstgjøring rundt tematikken. Episodene skal rette seg både mot ungdom som spiller, men også gi det lokale støtteapparatet som skole, helsesøster og fritidsklubber et innblikk i ungdommens egne perspektiver og erfaringer og dermed igangsette tiltak som kan være til hjelp for ungdom.



Vi er stolte av vår deltakelse i prosjektet, som har bidratt til å øke oppmerksomheten om inkludering av jenter og ikke-binære til dataspillmiljøet. Å være en distriktsrepresentant i dette prosjektet har ytterligere understreket utfordringene og mulighetene vi møter her i Kåfjord kommune og andre sammenlignbare kommuner i utkantstrøkene, hvor geografisk beliggenhet og de små lokalsamfunnene gir unike utfordringer og muligheter for sosialfaglig arbeid med ungdom, samt legger føringer som må jobbes med i inkluderingen av jenter og ikke-binære i datakultur.

- Frank, prosjektansvarlig for KåfjordMeta

Caos fritidsklubb & NOVA - det digitale kulturhus

Caos fritidsklubb er en liten fritidsklubb som holder til i Byåsen bydel i Trondheim. Caos er 1 av 12 kommunale fritidsklubber i Trondheim og den eneste som ligger på Byåsen. NOVA - det digitale kulturhuset er et nasjonalt, heldigitalt fritidstilbud på discord for ungdom 13 – 25 år. NOVA er organisert som et prosjekt under Caos, og driftes av frivillige ungdommer og ungdomsarbeidere i Trondheim kommune.

Målet med å delta i prosjektet var å øke andelen jenter som deltok på tilbudene til Caos og NOVA. Før deltakelsen i dette prosjektet var omtrent 13 % av NOVA sine brukere jenter, noe som er et høyt tall med tanke på at NOVA har over 1000 medlemmer. Også sammenlignet med fysiske fritidsklubber i store kommuner er jenteandelen høy. Etter endt prosjekt var jenteandelen på NOVA økt fra 13 % til 18 %. Erfaringene herfra kan være til inspirasjon både for digitale og fysiske møteplasser.

Tiltak 1: Ungdom lager regler for datakulturmiljøet på klubben

Ungdommene ved Caos Fritidsklubb ønsket å utforme egne regler for bruk av gamingrommet slik at det ble en plass man hadde lyst til å være. Det skulle bli mindre roping og løping, og oppleves som en trygg og inkluderende plass. Ungdommene på Caos ble samlet ved to forskjellige anledninger slik at flest mulig kunne delta. De gjennomførte en samling før sommerferien, og tok en ny runde etter sommerferien da årets nye 8. trinn hadde begynt å bruke tilbudet.

Flere små grupper på tre til fem ungdommer ble satt sammen. Det endte opp med at 17 og 25 stykker deltok på de forskjellige dagene, og noen deltok begge

dagene. Kjønnfordelingen var 40 % jenter og 60 % gutter. De pratet om hva som var viktig for dem og viktige regler for et slikt rom. Det endte opp med veldig mange forslag som de gikk gjennom felles. Ungdommene synes ikke det var hensiktsmessig å beholde alle fordi flere av forslagene overlappet hverandre, og de ble derfor slått sammen for å dekke bredere. Reglene ble stemt frem og godkjent av ungdom før de ble printet ut og hengt opp på klubben.

“ Ungdommene syntes det var viktig å få med de nye brukerne slik at de opplevde å få mer eierskap til gamingrommet og reglene. Det er én ting å få noen “regler” plassert over seg, men det er noe helt annet å få være med å utforme disse reglene.

- Runar, prosjektansvarlig for Caos og NOVA

Tiltak 2: Arrangere jentekvelder

To ungdomsansatte på NOVA arrangerte 15 digitale jentekvelder hvor inkludering og trygghet sto i fokus. Ungdommene hadde som mål at nye deltakere skulle føle seg sett og hørt. Dette innebar for eksempel å si “Hei” til de nye som kom inn, spørre hvordan de hadde det, og passe på at de ble en del av samtalen. Det ble satt et tentativt program med aktiviteter som ble justert ut fra ungdommenes ønsker. Det var rom for det meste de ønsket å gjøre, da selve innholdet ikke nødvendigvis var det viktigste og selve tilbudet var fokuset. Dette gjorde at de kunne spille spill, eller bare sitte og prate hvis de ønsket det.

Det dukket opp et ønske om å ha workshop i tegning og sminke, og ungdommene fant derfor en aktør som kunne holde digitalt kurs som alternativ aktivitet på jentekveldene. Oppmøte på kursene varierte fra ingen, og opp til 20 stykker. Deltakere kunne komme og gå som de ville mellom kl. 17:00 – 21:00. Tilbakemeldingene fra ungdom handlet om at det var fint å ha noe å finne på, og at det ikke stilte krav om oppmøte.

Tiltak 4: Opprette en gamingaktivitet for jenter

Det ble det arrangert fire turneringer i spillet Valorant for jenter og ikke-binære, samt egne spillkvelder for jenter. Målet var å skape en trygg digital arena hvor målgruppen kunne møte andre med samme interesser. Ungdom med interesse for datakultur og gaming ble ansatt i prosjektet til å planlegge og gjennomføre disse

aktivitetene. De forventet å møte motstand fra ungdom utenfor målgruppen, og bekymret seg for om de ville oppleve seg ekskludert.

“ Det var viktig for oss å ikke ekskludere noen. Derfor ble det en bra løsning å bake tilbudet inn i NOVA som allerede arrangerte spillkvelder og turneringer som var åpne for alle”

Det ble også organisert en tur til Utøya hvor tre jenter fra Caos fritidsklubb deltok på Demokrativerksted for unge gamere.

Tiltak 5: Ungdom når ut til egen målgruppe

Caos og NOVA benyttet seg av ungdom som studerer for eksempel medier og kommunikasjon til å jobbe med å promotere tilbudene på sosiale medier. Ungdommene lagde annonser rettet mot målgruppen ved at de brukte TikTok og valgte spesifikke kategorier som “jenter” og “games”. Dette sier de hadde en god effekt som førte til økt rekruttering. De tok også kontakt med lokale skoler, andre fritidsklubber, BFT (Barne- og familietjenesten) og KKS (Kompetansesenter for kjønn og seksualitet) med informasjon om tilbudet, slik de kunne fordele denne informasjonen igjen med sine brukere.

Dataparty

Selve prosjektet ble avsluttet med et LAN/Data-party som ble arrangert torsdag til fredag i høstferien. LAN'et ble arrangert av tre fritidsklubber i Trondheim, Chappa fritidsklubb, Lade fritidsklubb og Caos fritidsklubb. Inn mot LAN'et hadde de et ekstra fokus på rekruttering av jenter, noe som ga uttelling i år - med ny rekord i andel jenter som deltok. 7 av 19 deltakere var jenter. Det ble også lagt et større fokus på inkludering, med blant annet utlån av utstyr til de som trengte det, chillzone som er soner for avslapning, prat og spill (brettspill, perling, Nintendo Switch på storskjerm og lignende).

Erfaringer

Caos og NOVA har fått flere positive tilbakemeldinger fra både deltakere og andre om at det var bra at de arrangerte aktiviteter med fokus på jenter og ikke-binære. Deltakerne ga tilbakemeldinger om at de hadde fått flere nye venner og folk de kunne spille med.

Gjennom hele prosjektet lærte de mye om hvordan de skal engasjere og inkludere jenter. De var takknemlige for å ha deltatt i prosjektet da det både direkte gjennom tiltakene og indirekte gjorde dem mer oppmerksom på slike problemstillinger.

“

Jeg vil oppfordre alle som jobber med barn og ungdom om å ta kontakt med lokale BFT eller KKS neste gang dere skal arrangere noe. Sjansen er stor for at de vet om en eller to ungdommer som trenger akkurat dette!”

- Runar, prosjektansvarlig på NOVA og Caos



GAMINGROM

REGLER

- GAMINGROMMET SKAL VÆRE ET ÅPENT OG INKLUDERENDE STED FOR ALLE.
- VI HEIER PÅ HVERANDRE – TOXIC HOLDNING SKJELLSORD OG MOBBING AV ANDRE, SAMT BRUK AV ORD OG UTTRYKK SOM KRENKER ETNISITET, LEGNING, KJØNN, FUNKSJONSNEDESETTELSE ER IKKE TILLATT.
- TA HENSYN TIL ANDRE (IKKE LØP OG ROP)
- BRUK UTSTYR RIKTIG OG SI IFRA TIL OSS VOKSNE OM NOE BLIR ØDELAGT.
- INGEN MAT OG DRIKKE VED MASKINENE.
- DU KAN IKKE LASTE NED NOE UTEN GODKJENNELSE FRA EN ANSATT VED CAOS FRITIDSKLUBB.
- DET ER IKKE TILLATT Å BRUKE PCENE TIL PORNOGRAFISK ELLER ANNET STØTENDE/ULOVLIG INNHOLD
- NÅR DU ER FERDIG, MÅ DU SØRGE FOR AT DU HAR LOGGET UT AV ALLE KONTOENE DINE, DETTE ER DITT ANVAR!
 - SETT ALT TILBAKE SOM DET VAR (HEADSET, TASTATUR, STOLER)
 - DETTE ER DITT ANSVAR

Laget av ungdommer,
for ungdommer



GEFOR



Hva kan vi lære av pilotklubbene?

Trygghet



Jentegaming kan være et trygt sted å begynne for mange. Inkludering skal ikke føre til ekskludering, så det er ikke anbefalt å erstatte åpne tilbud med spesifikke tiltak. Fritid Færder og NOVA hadde anledning til å utvide sine tilbud uten at det gikk på bekostning av ordinær drift. Resultatet var økt rekruttering både til de spesifikke og de åpne tilbudene. Har dere anledning til å utvide tilbudene deres, eller kanskje opprette et prosjekt? Da bør det prøves!



Tilgjengelighet

La ungdom nå ut til egen målgruppe gjennom sosiale medier eller skolebesøk. Dette gjør at flere får vite om tilbudene, og at flere får lyst til å delta. Digitale tilbud er også en måte å gjøre aktiviteter mer tilgjengelige for jenter.



Relevans

Engasjer eller ansett ungdom som selv er i målgruppen. Å gi målgruppen ansvarlige forbilder med samme interesse som seg selv er verdifullt, samtidig som det skaper god balanse i gamingmiljøet på tvers av aldersgrupper og kjønn.



Medvirkning

Ha fokus på ungdomsmedvirkning hele tiden. Dette gjør at man gjennomfører aktiviteter som ungdommene selv ønsker fremfor aktiviteter som voksne antar at de har lyst til.



Prosjektarbeidet har ført til økt fokus på problematikken jenter opplever når de spiller dataspill. Det å arbeide målrettet for å inkludere jenter har ført til gode resultater i Færder, Kåfjord og Trondheim. Vi håper at flere kan dra inspirasjon fra suksessene, og lære av erfaringene deres om hva som kunne gått bedre. Men, erfaringer vil aldri være helt like. Det kan være mange grunner til at tiltak fungerer eller ikke fungerer like godt. Vi oppfordrer likevel til at flere møteplasser, enten de prøver tiltakene eller ikke, og uavhengig av hvordan det går - gjør en innsats for å inkludere jenter i datakultur.

- Marie, prosjektleder

Referanser

Ask, K. & Svendsen, S.H.B. (2014). «Bug or feature?» Seksuell trakassering i online dataspill. NTNU. Hentet fra: https://www.academia.edu/9040572/Bug_or_feature_Seksuell_trakassering_i_online_dataspill

Kristensen, T.A. v/Ungdom og Fritid (2018). Prosjekthåndbok Ungdomsledelse

Kulturdepartementet. (2021). Møteplasser for dataspill og datakultur. Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge? <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/moteplasser-for-dataspill-og-datakultur-v-1025-b/id2868104/>

Medietilsynet. (2022). Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Barn og medier 2022. Hentet fra: <https://www.medietilsynet.no/fakta/rapporter/barn-og-medier/>

Møteplass Datakultur. (2020). Hentet fra: <http://datakultur.org/rapport/>



Tekst: Marie Lunde
Redaksjon: Marie Lunde, Runar Nilsen Wiktil,
Morten Fredriksen, Henriette Øyan,
Robin Hasani, Ida Dorthea Horpestad
Foto: Morten Fredriksen v/Ungdom og Fritid
Tegning: Annika Lian Middel
Bilde på s.9: Ole Martin Pedersen Gjestad v/KRED
Design: Involve



Ungdom og Fritid

Tlf: 22057700 / 48315280
post@ungdomogfritid.no
ungdomogfritid.no

