

Møteplass

Datakultur

Innholdsfortegnelse

1.0 Forord	3
1.1 Om prosjektet	4
1.2 Om rapporten	4
1.3 Organisasjonene bak rapporten	4
2.0 Sammendrag	6
2.1 Hovedfunn	7
3.0 Formål og metode	9
4.0 Hovedfunn: Dette mener ungdommene	12
4.1 Om fritid, venner og dataspill: ungdommenes tanker	12
4.2 Om møteplasser: ungdommenes tanker	16
4.3 En drømmemøteplass for datakultur: ungdommenes ønsker og behov	17
4.3.1 Sted	19
4.3.2 Innhold	20
4.3.3 Tekniske og praktiske løsninger	25
4.3.4 Arrangementer og aktiviteter	27
4.3.5 Ansatte på møteplassen	30
4.3.6 Informasjon og rekruttering	32
5.0 Hovedfunn	33
5.1 Behov for møteplasser	33
5.2 Medvirkning og ungdomsarbeid	34
5.3 Kjønn	34
5.4 Kompetanse og mestring	36
6.0 Anbefalinger	37
6.1 Lokale anbefalinger	37
6.2 Nasjonale anbefalinger	38
7.0 Etterord	39

1.0 Forord

↳ Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i dag. Tall fra Medietilsynet viser at hele 96% av gutter og 76% av jenter i alderen 9-18 år spiller dataspill i Norge¹. Ifølge Statistisk sentralbyrå (SSB) har sosial omgang blant unge gått ned med 26% de siste 20 årene², og under halvparten av ungdom i landet er fornøyd med sine lokale møteplasser³.

I regjeringens Dataspillstrategi (2020-2022) beskrives dataspill som en kulturform som kan oppmuntre til kreativitet, nysgjerrighet, samarbeid, læring og planlegging. Spill er både lek og meningsbærende innhold, hvor det er behov for kritisk refleksjon over innholdet og aktiviteten. Spill er yringer og handlinger som inngår i en sosial, kulturell og politisk kontekst⁴.

Dataspill blir ofte omtalt som en aktivitet man gjør i isolasjon. Møteplasser som The Gathering, diverse spillhus rundt omkring i landet og biblioteker som tilbyr data- og konsollspill til barn og unge viser at det finnes både et behov og et publikum for flere sosiale arenaer med spilling i fokus.

Fysiske møteplasser skaper en positiv og samlende kultur. Mange fritidsklubber, organisasjoner og andre lokale krefter investerer i lokaler og utstyr slik at unge med interesser for dataspill kan treffes for å spille sammen. Likevel er det fremdeles få møteplasser på dette området sammenlignet med andre fritidsaktiviteter i Norge.

Dataspillstrategien nevner blant annet viktigheten av fysiske møteplasser for spillinteresserte, og oppfordrer kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler til å legge til rette for disse møteplassene. Gjennom dialog og samarbeid med det lokale spillmiljøet, frivillige organisasjoner og andre aktører er det store muligheter for å skape gode møteplasser.

¹ Medietilsynet (2020). Barn og medier 2020

² SSB (2010). Tidsbrukundersøkelsen

³ Ungdata (2018).

⁴ Kulturdepartementet (2019): Spillerom. Data-spillstrategi 2020-2022.

1.1 Om prosjektet

Våren 2019 inngikk Ungdom og Fritid og UKM et samarbeid med Tverga og KANDU. Både Ungdom og Fritid, UKM og KANDU har erfaringer med utvikling av møteplasser for datakultur, men opplever at feltet i dag er fragmentert og i stor grad preget av kommersielle aktører. Organisasjonene hadde et samlet ønske om å styrke og løfte frem unges egen spillkultur fra et ikke-kommersielt ståsted, med fokus på å skape nye arenaer og møteplasser. Organisasjonene har derfor gått sammen for å undersøke hvordan vi og andre ikke-kommersielle aktører kan tilrettelegge bedre for møteplasser for datakultur, med utgangspunkt i ungdoms ønsker og behov.

Prosjektgruppen ønsker å takke alle medvirkende ungdommer og ungdomsarbeidere, som har heiet på prosjektet og tatt del i utviklingen av denne rapporten. Vi ønsker også å takke Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU) for støtte og finansiering av prosjektet.

1.2 Om rapporten

Rapporten viser resultatene fra et medvirkningsseminar arrangert i januar 2020 med ungdom og ungdomsarbeidere fra hele landet. På seminaret diskuterte deltakerne hva som utgjør en god møteplass for gaming og datakultur, og de bidro med sine erfaringer, behov, ideer og drømmer. I rapporten gjengis sitater fra deltakerne og oppsummeringer av funnene. Målgruppen for denne rapporten er alle ikke-kommersielle aktører som ønsker å tilrettelegge for møteplasser for dataspillende ungdom.

Rapporten er gjennomgått og kvalitetssikret av en referansegruppe bestående av deltakere fra seminaret.

Vi håper denne rapporten kan komme flere organisasjoner og personer som jobber for og med ungdom til nytte. God lesing!

1.3 Organisasjonene bak rapporten

Ungdom og Fritid

Ungdom og Fritid – Landsforeningen for fritidsklubber og ungdomshus er en demokratisk barne- og ungdomsorganisasjon for 100 000 brukere, 2 500 ansatte og frivillige i 650 kommunalt støttede fritidsklubber, ungdomshus og lignende åpne møteplasser. Våre medlemmer har siden spillkulturen kom til Norge på 80 tallet tilbudt ungdom tilgang på spill og spillutstyr. Mange av klubbene har også satset på dette kulturfeltet med egne spillrom og spillsatsinger og flere av klubbene står bak lokale LAN. Metodikken vår er medvirkning, og fokuset i klubbene er, og har derfor hele tiden vært, å la ungdom selv løfte frem spill- og datainteresser.





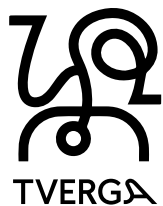
Ung Kultur Møtes (UKM)

UKM jobber for å fremme og utvikle ung kultur over hele landet. Det viktigste for UKM, er å bidra til at ung kultur får større plass i lokalsamfunnet. Vi arrangerer årlige mønstringer og festivaler, i tillegg til helårig aktivitet som turneer, workshops og andre arrangement i samarbeid med andre. Vi tror på ungdom og deres evner, og vil at de som ønsker det kan involvere seg på alle plan. Ungdommene våre tas med i beslutninger både når det gjelder organisasjonens retning og spesifikke arrangementer. Datakultur bør løftes opp og frem som en kulturarena, og vi ønsker med prosjektet Møteplass Datakultur å finne svar på hvordan vi kan tilrettelegge best mulig for inkludering av dataspill og datakultur i arbeidet med ungdom.



KANDU – Norsk Dataungdom

KANDU er en organisasjon av frivillige som arbeider for kreativ databruk og digital kultur. Vi har siden 1996 arrangert et av verdens største kreative teknologifestivaler og datatreff, The Gathering. KANDU er med sine over 7000 medlemmer en av Norges største ungdomsorganisasjoner og arrangerer, legger til rette for og fronter en rekke aktiviteter og saker over hele landet. Vi er opptatt av å fremme og styrke åpne digitale kulturarenaer der ungdom får utfolde seg på egne premisser, og vil med dette prosjektet bidra til utformingen av slike tiltak.



Tverga

Tverga er ressurscenteret for egenorganisert idrett og fysisk aktivitet, etablert i 2018 av Oslo Skateboardforening og Ungdom og Fritid, på oppdrag fra Kulturdepartementet. Gjennom kunnskap, nettverk, profesjonell veiledning og verktøy bidrar Tverga i utviklingen av aktive lokalsamfunn med attraktive møteplasser for egenorganisert idrett og fysisk aktivitet. Tverga ser det som en naturlig del av sitt oppdrag å engasjere seg i arbeidet med utviklingen av gode møteplasser for spillinteresserte ungdommer. Ungdom har et mangfold av interesser og erfaringene våre viser at unge etterspør møteplasser som inneholder flere aktiviteter samlet på ett sted. Fysisk aktivitet er viktig for spillinteresserte, og vi håper at gode møteplasser for datakultur også vil ligge tett på eller inkludere rom for fysisk aktivitet.

2.0 Sammendrag

- ↳ Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i Norge i dag. Dataspill blir ofte omtalt som en aktivitet man gjør i isolasjon. Møteplasser som fritidsklubber, bibliotek og diverse spillhus med fokus på data- og konsollspill til barn og unge viser imidlertid at det finnes både et behov og et publikum for flere sosiale arenaer med gaming i fokus. Dette belyses også gjennom økt interesse for arrangementer som The Gathering, diverse LAN og andre publikumsrettede e-sport- og gamingeventer.

Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i Norge i dag. Dataspill blir ofte omtalt som en aktivitet man gjør i isolasjon. Møteplasser som fritidsklubber, bibliotek og diverse spillhus med fokus på data- og konsollspill til barn og unge viser imidlertid at det finnes både et behov og et publikum for flere sosiale arenaer med gaming i fokus. Dette belyses også gjennom økt interesse for arrangementer som The Gathering, diverse LAN og andre publikumsrettede e-sport- og gamingeventer.

Regjeringens Dataspillstrategi (2020-2022) understreker viktigheten av fysiske møteplasser for datainteresserte ungdom og oppfordrer kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler, til å legge til rette for disse møteplassene.

Bak prosjektet «Møteplass datakultur» står organisasjonene Ungdom og Fritid, UKM (Ung Kultur Møtes), Tverga og KANDU (Norsk dataungdom). Målet med prosjektet har vært å undersøke hvordan ikke-kommersielle aktører kan tilrettelegge bedre for møteplasser for datakultur, med utgangspunkt i ungdoms ønsker og behov. Denne rapporten viser resultatene fra et medvirkningsseminar arrangert i januar 2020 med 80 ungdom og ungdomsarbeidere fra hele landet. Her diskuterte deltakerne

2.0 Sammendrag

hva som utgjør en god møteplass for gaming og datakultur, og bidro med sine erfaringer, behov, ideer og drømmer.

Funnene i rapporten underbygger sentrale anbefalinger fra Data-spillstrategien (2020-2022) der viktigheten av fysiske møteplasser for datainteresserte ungdommer fremheves, og kommuner og andre aktører oppfordres til å tilrettelegge for slike møteplasser.

2.1 Hovedfunn

Det overordnede bildet er at ungdommene har mange av de samme behovene og utfordringene knyttet til møteplasser for datakultur og gaming, som de har for andre møteplasser. Det som skiller seg spesielt ut hos datainteressert ungdom er behovene og interessen for kulturen i gaming og dataspill. Det handler ikke bare om å spille, det handler vel så mye om å produsere og utvikle.

Behov for møteplasser

Det er behov for å skape flere møteplasser hvor ungdom kan møtes og spille sammen med andre, for eksempel ved å tilrettelegge for aktivitetsklubber som har dataspillkvelder og fritidsklubber som oppretter e-sportlag.

Ungdommene er tydelige på at de ønsker et gamingtilbud i kombinasjon med andre aktiviteter. Samlokalisering av tilbud for ungdom vil derfor i mange tilfeller være en god løsning, fremfor å utvikle egne møteplasser «bare» for gaming og datakultur.

«Ungdommer beskriver drømmemøteplassen som et lavterskeltilbud, som et sted å være og spille kostnadsfritt og uforpliktende. En møteplass er tilgjengelig dersom den er plassert i nærheten av andre viktige møteplasser i kommunen, er tilrettelagt for alle og er åpen etter skoletid. Ungdommer beskriver at en møteplass er relevant og attraktiv når den har gode tekniske og praktiske løsninger, engasjerte og kompetente medarbeidere, aktiviteter av fysisk karakter og er tilrettelagt for sosiale aktiviteter.»

Medvirkning og ungdomsarbeid

Deltakerne trekker frem medvirkning som en forutsetning for å lykkes med utvikling av gode møteplasser for datainteressert ungdom. Dette betyr at de som skal tilrettelegge for møteplassene må ha god kompetanse og erfaring knyttet til ungdomsmedvirkning og ungdomsarbeid i praksis. For å skape troverdighet blant ungdommene, er det også en forutsetning at ansatte har en genuin interesse for, og kompetanse om, gaming og datakultur.

2.0 Sammendrag

Kjønn

Det er langt flere gutter enn jenter som gamer. De siste tallene fra Medietilsynet, april 2020, viser at 76 % jenter og 96 % gutter spiller. Denne skjevfordelingen er spesielt fremtredende på fysiske gamingarrangementer og -tilbud. Deltakerne uttrykte et sterkt ønske om at jenteandelen på arrangementer og aktiviteter bør øke. Jentene selv gir uttrykk for at de må tas med i planlegging og gjennomføring av arrangementene, inkludert markedsførings- og rekrutteringsarbeidet, slik at deres ønsker og behov blir bedre ivaretatt.

Kompetanse og mestring

Gaming og datakultur gir ungdommene verdifull kompetanse og livsmestring. De får høy digital kompetanse som er attraktivt i arbeidslivet, og mange får gode språkferdigheter. Ungdommene er tydelige på at gaming i stor grad er en sosial aktivitet, enten spillingen foregår sammen med andre digitalt eller fysisk. Derfor gir gaming god sosial kompetanse og mestring både digitalt og fysisk. Funn fra rapporten viser også at digitale arenaer for gaming er spesielt viktig for ungdom som har opplevd sosiale eller psykiske utfordringer.

Rapporten avsluttes med en liste med konkrete anbefalinger for videre arbeid: Ti tiltak som kan løses lokalt og seks tiltak som kan løses nasjonalt.

Vi håper at denne rapporten bidrar til økt innsikt og vil inspirere flere som jobber for og med ungdom til å tenke nytt rundt datakultur og ungdomsarbeid.

Hvis ungdommen fikk bestemme: Hvordan ville en møteplass for datakultur sett ut?

3.0 Formål og metode

- ↳ Målet for prosjektet var å arrangere et heldagsseminar i Oslo for å undersøke og kartlegge ungdommers behov og ønsker knyttet til møteplasser for datakultur, og konkrete tiltak som er viktig for dataspillmiljøet.

Hovedmålgruppen for seminaret var datainteresserte ungdom, ungdomsarbeidere og andre aktører som legger til rette for ungdoms fritidsinteresser. Det var et mål om at minst halvparten av deltakerne skulle være data-spillende ungdom. Den langsiktige målsettingen for prosjektet er at datainteressert ungdom har tilgang til ikke-kommersielle arenaer av høy kvalitet, med fokus på fysiske møteplasser. Slike møteplasser kan bidra til økt data- og spillkompetanse, økt sosial kompetanse, sosiale nettverk og sosial støtte rundt denne populære aktiviteten.

Hva gjorde vi?

Vi arrangerte et heldagsseminar med datainteresserte ungdommer fra hele Norge. Målet for dagen var at ungdommer skulle svare på hva en drømmemøteplass for datakultur inneholder.

Seminar «Møteplass Datakultur»

Lør. 25. januar 2020 kl. 11.00-18.00, Vega Scene Oslo

Antall deltagere totalt: 80

Antall ungdommer: 36

Antall ungdomsarbeidere: 44

Fra organisasjonene: 15

Deltagerne var fra Lørenskog, Larvik, Stjørdal, Askøy, Nordre Follo, Asker, Fredrikstad, Arendal, Indre Østfold, Oslo, Kongsberg, Bærum, Lillehammer, Bodø, Tromsø, Trondheim, Øygarden, Nome, Jevnaker, Vestby, Sarpsborg og Bergen

Nettside: <https://www.datakultur.org/>

3.0 Formål og metode

Temaer som ble undersøkt i workshopen:

1. Hva er viktig for deg på fritiden? Hvem har du det bra med på fritiden og hva gjør at du har det bra?
2. Hvordan møter du andre som også spiller?
3. Hva tenker dere når vi sier møteplass?
4. Hva forventer dere av en møteplass?
5. Hvorfor er du interessert i gaming/datakultur?
6. Hva slags aktiviteter vil gjøre det lettere for dere å kunne møtes eller gå ut døra for å møte venner og spille? Hvilke ressurser trenger dere?
7. Hva krever en møteplass av tekniske og praktiske ting?
8. Hva er en attraktiv møteplass? Hvor har du det bra? Hvordan må den være?
9. Hvor bør en møteplass være?
10. Hva slags personer bør jobbe på en drømmemøteplass? Ønskede kvalifikasjoner og egenskaper.
11. Hvordan kan en møteplass informere og kommunisere om ulike tilbud?
12. Hvordan nå målgruppen og hvilke historier ønsker man om dette stedet?
13. Hvis du hadde alle pengene og all makt, hvordan hadde din drømme møteplass sett ut?

Hvorfor disse temaene?

Prosjektgruppens erfaringer i fritidsfeltet viser at det er flere barrierer for deltagelse i fritidsaktiviteter blant ungdom. Vi har valgt å ta utgangspunkt i følgende barrierer: tilgjengelighet, relevans/attraktivitet, relasjon og økonomi. Spørsmål 6-12 i listen over er koblet direkte til disse barrierene. Workshopen ble lagt opp slik at ungdommene selv skulle finne løsninger for disse barrierene, med konkrete tiltak og forslag.

Kort om metoden

Seminaret startet med erfaringsutveksling i form av korte presentasjoner fra utvalgte deltakere fra hele landet. Deretter jobbet deltakerne i workshop-grupper resten av dagen, fordi vi tror det er mye morsommere å svare på de store spørsmålene i mindre grupper og i en kreativ prosess. Det første temaet, Fritid i hverdagen, ble besvart gjennom en øvelse som heter Splot. Splot som metode er utviklet av forsker Aina Landsverk Hagen og kolleger ved OsloMet. Tema 2-5 ble stilt som spørsmål i plenum og besvart gruppevis. De resterende temaene, 6-12, ble stilt gjennom øvelsen Roterende idéutvikling. I denne øvelsen ble deltakere først fordelt på syv ulike gruppebord, hvor de fikk tildelt ett tema. Deretter rullerte de til neste gruppebord og et nytt tema. For fullstendig innsikt i medvirkningsmetoden og verktøyene, samt måten vi dokumenterte og la til rette på, kan man lese vedlegget Metode. Metoden og verktøyet er tilgjengelig for andre, og kan gjenbrukes og tilpasses i lokale prosesser ved behov. For mer informasjon om dette kontakt marit@ungdomogfritid.no i Ungdom og Fritid.

Gamingordbok for dummies

Vi har tatt utgangspunkt i ord som ofte blir brukt i dialogen på et fysisk møtested, i stedet for ord og uttrykk i en gamechat.

Bug

En feil i spillet, enten funksjon- eller designmessig.

Chat

Samtale.

Chatterom

Video- og voicechat. Forskjellige måter å samtale med andre på, enten en-til-en eller gruppesamtaler, med tekst, lyd og/eller bilde.

Cheater

En spiller som jukser.

Dataspill

Digitale spill og opplevelser hvor brukeren interagerer med en historie eller andre spillere, via datamaskin, mobil eller konsoll.

Discord

Samtaleplattform/chat med både tekst-, lyd- og videomulighet. Plattformen blir mye brukt av gaming/e-sportmiljøer.

E-sport

Å spille dataspill på lag mot andre. Kompetitivt. (Forslag: konkurransedrevet)

Gaming

Å spille dataspill, som en sosial aktivitet eller alene. Ikke kompetitivt eller konkurransedrevet.

GG

Good game, bra spilt. Et tegn på god sportsånd etter endt kamp.

GLHF

Good luck, have fun. Også et tegn på god sportsånd, da før kampen spilles.

Greenscreen

Grønn, heldekkende bakgrunn i en video/stream, som man kan spille ut (forslag: vise) digitale effekter, grafikk eller video på.

IRL

In Real Life. Forkortelse på at sånn er det på ekte / in real life.

Klan/Guilds

En klubb/et fellesskap for spillere med like interesser.

Konsoll

Maskiner som er spesialdesignet til spill, enten med integrert skjerm eller for tilkobling til ekstern skjerm. (eks. Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox osv.)

LAN

Local Area Network (brukt for å definere et arrangement hvor man har med datamaskiner/konsoller og kobler seg til andre deltakere på samme arrangement. Eksempel; The Gathering, AgderLAN med flere.)

Matchmaking

Spille kamper mot hverandre. (e-sport).

Noob

En nybegynner. Kan også være en spiller som ikke er så dyktig i et spill.

Pay 2 win

Et spill en må bruke penger for å kjøpe seg fordeler som gir et overtak.

Streamer

En som sender en livesending med fokus på seg selv utøve noe.

Streaming

Direktesendt video, sendt og opplevd via internett.

Toxic

En spiller som går inn for å ødelegge spillet eller sprer dårlig stemning.

Twitch

Streamingplattform som fokuserer på gaming/e-sport (twitch.com)

VR

Virtual Reality, teknologi som gir opplevelse av å være fysisk tilstede i et digitalt rom/univers.

YouTube

Video-/streamingplattform som fokuserer på egentlig alt.

4.0 Hovedfunn: Dette mener ungdommene

- ↳ Det overordnede bildet er at ungdommene har mange av de samme behovene og utfordringer knyttet til møteplasser for datakultur og gaming som de har for andre møteplasser. Det som skiller seg spesielt ut hos datainteressert ungdom er behovene og interessen for kulturen i gaming og dataspill.

Gaming beskrives av mange av deltakerne som en avslappende aktivitet som gir mestrings- og kontrollfølelse, og som i tillegg hjelper ungdom å pleie sosiale forhold. Chatterom, video- og voicechat, samt digitale samfunn rundt streamere, dataspill eller klaner/guilds i selve spillene, gjør det lettere å opprettholde kontakt med både familie og venner over lengre avstander. Flere av deltakerne trekker frem sosiale eller psykiske utfordringer som grunn til hvorfor de gamer. De forklarer at gaming er en viktig arena for å få en pause fra utfordringer i hverdagen, og en trygg arena for å skape nye sosiale relasjoner.

4.1 Om fritid, venner og dataspill: ungdommenes tanker

Vennskap, mestringsfølelse, samhold og gode fritidstilbud fremkommer som viktig for de aller fleste deltakerne. Det å være sammenkoblet på digitale plattformer som Discord, er et viktig grunnlag for sosial omgang blant venner og klassekamerater i hverdagen.

Datainteressert ungdom har et mangfold av fritidsinteresser. Noen er interessert i rock, andre i musikkbingo og quiz, og flere brukte fritiden sin på idrett og fysisk aktivitet. Fellesnevneren er dataspill, venner og aktivitet.

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

Mange beskriver spill som en avkobling til hverdagen og en av de viktigste stedene for sosial omgang.

Hva er viktig for deg på fritiden? Hva liker du å gjøre, og når har du det bra?

«Jeg driver med jakt og fiske, trener styrke og bordtennis. Jeg deltar på musikkbingo. Quiz synes jeg er gøy, og så henger jeg mye med venner. Er ikke noe stor gamer selv, men liker å henge med gamere og arrangere LAN.» Jente, 18

«Jeg synes det er gøy å spille på PC, jeg liker å treffe folk og være sosial. Jeg liker også å trene. Er glad i å kjøre bil og mekke bil.» Gutt, 17

«Jeg liker å løse Rubiks kube og se på YouTube, henge med venner og plage broren min. Jeg liker også å spille basketball.» Gutt, 12

«Å henge med venner på Discord er viktig!» Ungdom

«Jeg har fritid når jeg har fri. Det er fint når jeg spiller rollespill og møter venner, men også når jeg spiller alene. For meg er det viktig å ha frihet til å velge å være alene.» Ungdom

«Jeg bruker iPaden mye og har mange venner som jeg spiller med. Jeg spiller VR med alle i familien. Jeg liker å være ute og drive med graffiti. Jeg bruker en time hver dag på Twitch.» Ungdom

«Jeg liker å se andre spille spill, ikke bare å spille selv. Jeg bruker YouTube og liker å lære av andre, hvordan de løser oppgaver osv. Jeg bruker YouTube til å få kunnskap om hvordan løse oppgaver i spill. Jeg sjekker gjerne ut et spill på YouTube før jeg kjøper det.» Ungdom

«Skogen, klubben, bil, dama, Netflix og venner. Får en frihet i skogen, det er deilig, der får jeg puste litt. Klubben er ungdomshuset vårt, der har jeg tilbragt mange timer. Biler interesser meg, det å høre motorlyd. Alltid hørt på rock siden jeg var liten.» Ungdom, 17

Hvordan møter du andre som også spiller? Hvorfor er du interessert i gaming/datakultur?

«Ble mobba mye, spilling var en lett måte å få nye venner på, hvor bakgrunn ikke hadde noe å si.» Ungdom

«Blir ikke dømt for utseende eller personlighet.» Ungdom

«Jeg slet med angst og fant en plass å være, hvor jeg slapp å tenke på angst og andre ting. Dette hjalp meg mye.» Ungdom

«IRL spør jeg folk om de spiller Fortnite, og så spiller jeg med dem. Jeg spiller med mange forskjellige personer. Jeg møter de jeg spiller med andre steder enn bare på nett. De fleste vennene som jeg henger med på fritiden, spiller jeg med og snakker med online.»

Gutt (12)



4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

«Det gir muligheter for å lære noe nytt og være seg selv.» Ungdom

«IRL spør jeg folk om de spiller Fortnite, og så spiller jeg med dem. Jeg spiller med mange forskjellige personer. Jeg møter de jeg spiller med andre steder enn bare på nett. De fleste vennene som jeg henger med på fritiden, spiller jeg med og snakker med online.» Gutt, 12

«Jeg snakker engelsk! Jeg møter de jeg spiller med online. Jeg snakker mye med folk jeg spiller med på facetime, men har ikke møtt dem IRL enda. Man møter også folk som driver med det samme på meet-ups som f.eks. YouTubere har.» Jente, 12

«Møter de på LAN.» Ungdom, 17

«Mest på LAN og i spill.» Ungdom, 14

«Discord og spillutviklingsarrangementer.» Ung voksen

«Snakker med de andre om spill på skole, fritidsklubb.» Ungdom

«Telefon er viktig for å holde seg oppdatert med venner som også bor langt unna.» Ungdom

«Dataspill er et sted for å få utløp for følelser og 'forsvinne' litt ut av virkeligheten.» Ungdom

«Føler vi er mer likestilte når det gjelder gaming. Fysisk er man mer forskjellige, men i gaming er man mer likestilt. Det faktum at du er anonym etter ønske, gjør at man kan føle seg tryggere.» Ungdom, 24

«Da jeg var mindre og ikke hadde så mange venner, så var det lettere å få kontakt med nye venner.» Ungdom

«Gaming kan være kunst gjennom det visuelle og det er vakkert å se på. Historien kan ses som litterær kunst og musikken er også ofte en viktig del av kunstopplevelsen.» Ungdom, 24

«Escape fra virkeligheten.» Gutt, 16

«Fordi det er gøy og gir mestringsfølelse.» Ungdom

«Det er det vi er vokst opp med. Jeg har alltid visst hva spilling er, for storebroren min spilte før meg.» Ungdom

4.2 Om møteplasser: ungdommenes tanker

Begrepet møteplass beskrives av deltagerne som noe fysisk eller digitalt, men hovedsakelig digitalt. Samtidig er deres beskrivelse av begrepet knyttet opp mot sosiale relasjoner. «Det er et sted der folk møtes». Ungdommene ga generelt mindre uttrykk for et distinkt skille mellom det digitale og det fysiske. For dem er begge deler en like sentral del av deres hverdag, men det har litt ulike kvaliteter.

Ungdommene har samme forventninger til en fysisk møteplass som til en digital møteplass. For eksempel svarte alle gruppene at det var viktig at en fysisk møteplass var åpen for alle, at det var trygt og et sted man kunne være seg selv. Samtidig kunne vi observere at flere deltakere kommenterte at den digitale møteplassen var mer inkluderende enn en fysisk møteplass.

Ved et av gruppebordene ble det en diskusjon rundt begrepet møteplass. Ungdommene kommenterte at de ikke bruker ordet møteplass selv. De sa de bruker ord som LAN eller samlingsplass.

Hva tenker dere når vi sier møteplass?

«Et sted hvor du møter venner, både fysisk og online.» Ungdom

«Et sted der du kan føle deg trygg.» Gutt, 16

«En møteplass kan være en gruppechat.» Ungdom

«Skole kan også være en møteplass.» Ungdom

«Discord, en digital møteplass hvor man kan møte hverandre.» Ungdom, 17

«Turneringer er også møteplasser.» Ungdom

«Ungdomshus.» Ungdom

«Matchmaking (i gaming-sammenheng)!» Ungdom

«Kjellerstue, kompis, forum, kommune, online. Hva som helst. Twitch.» Ungdom

«LAN er en flott møteplass hvor jeg treffer andre folk jeg spiller med. Både deltagere og de som er med i crew og styret, hvor vi har møter og planlegger LANet. Vårt LAN skal være et lavterskeltilbud. Vi stiller med PC-er og andre spillkonsoller, som f.eks. fritidsklubben har eller folk i styret/crewet har til overs, som folk kan få låne.» Jente, 18 år

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

«Ungdomsklubber, biblioteker og LAN er fine møteplasser hvor man kan dele erfaringer.» Gutt, 17 år

Hva forventer dere av en møteplass?

«At det er folk der, det er sosialt, trygt og man kan være seg selv.» Ungdom

«Det må være stort nok. Det er ofte veldig små møteplasser for spill.»

«At det er mulig å møte andre, men også å spille alene.» Ungdom

«Et sted du kan komme til uansett hvem du er.» Ungdom

«God tilrettelegging og ikke for høyt støynivå.» Ungdom

«God stemning.» Ungdom, 24

«Et sted hvor det vises respekt overfor hverandre og ikke slenger dritt til hverandre.» Ungdom, 17

«Utstyret bør være likt. Det bør ikke være så veldig forskjellig utstyr, for da kan ikke folk se ned på deg pga utstyr.» Ungdom, 17

«Viktig å finne likesinnede i et lavterskeltilbud og bryte ned barrierer.» Gutt, 18

«Et avslappende sted hvor du liker å gå på fritiden.» Ungdom

4.3 En drømmemøteplass for datakultur: ungdommenes ønsker og behov

Ungdommenes tilbakemeldinger og ønsker for en drømmemøteplass er inndelt etter seks hovedtemaer og presenteres i denne rekkefølgen:

- Sted
- Innhold
- Tekniske og praktiske løsninger
- Arrangementer og aktiviteter
- Ansatte
- Informasjon og rekruttering

«Vi burde slå flere aktiviteter sammen. Treningstilbud, fysisk aktivitet ved siden av gaming. Fysisk aktivitet som ikke nødvendigvis er fotball, for det er så mange aktiviteter man kan gjøre som ikke inneholder ballspill – som det allerede er så mye av.

Ungdom, 24 år



4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

4.3.1 Sted

Deltakerne var veldig opptatt av at når det skal tas stilling til hvor en møteplass skal bygges i en kommune, må ungdommen delta og være med å bestemme. De ønsket at sine egne kommuner involverte dem i planleggingen av en møteplass for gaming.

Hvor bør en møteplass være?

«Må ha flere møteplasser rundt på steder der det bor mye folk, og et større sted helt sentralt i kommunen. Bør helst være eget sted for barn, og eget sted for ungdom, slik at man har et tilbud for begge grupper fra etter skoletid.» Ungdom

«Ungdom må bestemme!» Ungdom, 18

«Å ha møteplass på en skole kan virke avstøtende for noen.» Ungdom

De tre temaene ungdommen rangerte som viktigst for stedsplanleggingen var:

Tilgjengelighet

- Nær kollektivtransport
- Universelt utformet, både for å komme seg til tilbudet, men også at tilbudet er tilgjengelig og tilrettelagt for alle.
- Sentral beliggenhet og synlig
- En stor møteplass, sentrumsnært, i nærheten av kjøpesenter, kino, bibliotek, kulturhus, skatepark e.l for flere, for store arrangementer etc.
- Mindre møteplasser nært der folk bor, f.eks i nærheten av skolene.

Attraktivt og kult

- Godt opprettholdt, ryddig
- Skal være synlig
- Moderne/kul bygning (ikke gjemt bort i en kjeller)
- Åpent og romslig
- God ventilasjon

Ungdommene må bestemme

- Hvor det skal ligge
- Hva slags bygg/lokale det skal være
- Hva det skal inneholde
- Hvilke aktiviteter/tilbud det skal ha

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

4.3.2 Innhold

For deltakerne var det viktig at utformingen av de fysiske møteplassene for spilling også skulle inneholde andre tilbud som treningsrom, kafé, mat, analoge spill og sosiale hengesoner. Mange av ungdommene var opptatt av at en fysisk møteplass for gaming burde være gratis, åpen og tilgjengelig for alle ungdom. Kjernen i drømmescenariene til gruppene handlet om trygge, tilgjengelige og inkluderende møteplasser hvor man kan treffe venner, og få nye venner, gjennom blant annet dataspill.

Da deltakerne fikk fritt spillerom til å tegne sine ønsker rundt en fysisk møteplass, ble resultatet et hus med mange ulike funksjoner og aktiviteter: Pc-rom, konsollrom, streamingrom, produksjons-/spillutviklingsrom, «makers space» for 3D-printing mm, VR-rom, escaperom, hengesoner, kafé med god mat, klatrevegg, aktivitetsrom, kinosal, trampolinerom, skaterom og et rom for fysisk aktivitet og trening.

Noen deltakere pitchet et e-sportsenter som en konkret idé. Ifølge disse ungdommene er e-sportssenteret ment å være en møteplass for alle datainteresserte, men møteplassen skal også tilrettelegge for sosialisering, blant annet bursdagsfeiringer og andre sammenkomster. I tillegg til å inneholde en e-sportarena og gode forhold for spilling, ønsker ungdommene at senteret også har blant annet svømmebasseng, treningsrom, kafé og ulike hengesoner, bar og fine uteområder.

Hva bør det inneholde?

«Det hadde vært digg å ha et rom for bare chilling. Saccosekker, anlegg hvor man kan spille chill musikk, rolig belysning. Bare en plass hvor man kan chill helt!» Gutt, 13 år

«Det må være noe annet aktivitet enn vanlig spilltreff!» Ungdom, 16

«Vi må ha klatrerom!» Gutt, 21

«Vi kunne hatt en egen aktivitetssal.» Jente, 12

«Det hadde også vært kult med flere rom med trampoliner, skatepark og slikt. I sammenheng med rommet for fysisk aktivitet, bør det være garderobes med dusj.» Gutt, 13 år

«Kult med makers space. Lage egne lamper og LED-lys-installasjoner til PC-stasjonen, arrangere Deckbuilder-kurs. La kidsa lage utstyr og dekorere rommet selv.» Ungdom, 16

«Det hadde vært digg å ha et rom for bare chilling. Saccosekker, anlegg hvor man kan spille chill musikk, rolig belysning. Bare en plass hvor man kan chille helt!»

Gutt, 13 år



4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

«Det er viktig å ha et sosialt rom der man kan prate når man er drittlei spillingen.» Gutt, 16

«Tenk på lavterskelarrangementer, kom og lær, ingen forkunnskaper, en innfallsvinkel til å kunne komme å være med, selv om man ikke kan ting fra før av.» Voksen, 39

«Det bør være ulike kurs og events og ting som skjer.» Gutt, 16

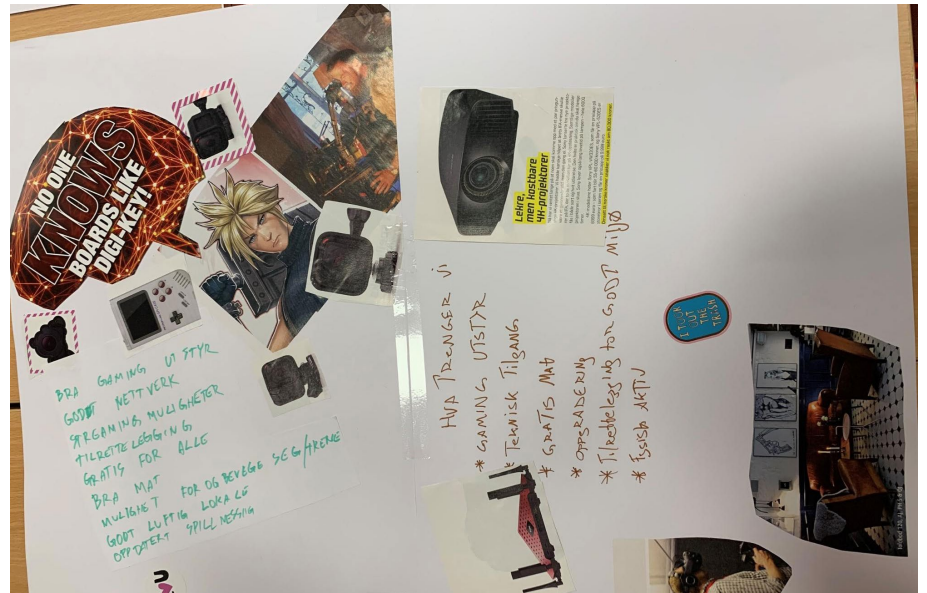
«Hvis du bare vil spille kan du gjøre det hvor som helst, når som helst, møtested hvor man kun møtes for å spille mister mening. Det må innebære at det skjer noe der, men at det ikke blir for stort heller.» Voksen, 39

Fullstendig liste over ungdommens innspill (de tre viktigste punktene er uthevet):

- **Kult og godt utstyr, inkludert spillkonsoller**
- **Vannfontene for drikkevann**
- **Ansatte/arrangører som er teknologisk oppdatert**
- Estetiske elementer som planter, møbler og annet interiør som setter «stemningen»
- Kinolerret
- Scene som kan bygges opp for turneringer
- Neonlys på spillrommene
- Konkurranser og ting som skjer utenom gaming
- En person som kan veilede underveis, om man trenger hjelp eller vil lære noe
- Lavterskel, trygt og gratis
- Stort lokale for hovedaktivitet
- Hengesone
- Turnering med pokalpremie
- Kafé med variert mattilbud, ikke bare pizza
- Private dusjer
- God plass til PC
- Adskilt soveområde
- Synlig crew, medic, security etc.
- Universell utforming
- Gode sitteplasser
- Fint aktivitetssted for sosiale aktiviteter

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

Figur 1
«Moodboard» som
illustrerer innhold i en
attraktiv møteplass



«Eget gamingrom med bra utstyr og god mat. Oversiktlige regler. Rom med kule farger. Et sted å trene. Engasjerte ledere som kan det de gjør. God luft. Et sted å slappe av». Ungdom

Figur 2
Kreativ illustrasjon av
«drømmemøteplass»





«Jeg ønsker et sted med streamingrom, så kan man ordne det slik at vi kan lage YouTube-filmer også. Da trenger vi green screen og sånt.»

Gutt, 12 år

4.3.3 Tekniske og praktiske løsninger

Samtlige av deltakerne på seminaret beskrev veldig konkrete tekniske og praktiske krav til miljø, sikkerhet og utstyr. Mange av innspillene i denne dialogen fremhever behovet for at medvirkning og medbestemmelse er viktig, også ved planleggingen av tekniske og praktiske løsninger.

Hvilke tekniske og praktiske krav har ungdom til en møteplass for datakultur? Hva er viktig å planlegge for, og hvilke utstyrskrav har ungdommene?

«Vi trenger et gamingrom. Vi trenger nett! En mottakerboks med godt fibernett! Vi må ha lys i mange forskjellige farger! I tillegg må vi ha vinduer eller ventilasjon, så man har god luft til å game i, så vi ikke blir slitne. Vi må ha PC-er (og andre spillkonsoller) med god kvalitet! Vi liker å chillen når vi spiller på andre spillkonsoller enn PC! Derfor trenger vi Saccosekker, gode stoler og sofaer. Vi må diskutere og bli enige om vi skal ha høyttalere til å spille musikk, eller om alle skal ha headset til det man driver med. Kanskje vi skal dele opp rommet i flere soner? En chillesone med Playstation og slikt, en PC-sone og en sone til storskjerm og film. Eller hører dette til andre rom?» Jente, 12

«Jeg ønsker et sted med streamingrom, så kan man ordne det slik at vi kan lage YouTube-filmer også. Da trenger vi green screen og sånt.» Gutt, 12 år

De tre viktigste tekniske og praktiske kravene:

Ventilasjon

God ventilasjon var det viktigste kravet for alle deltakerne. De nevnte at PC-er produserer mye varme, og at lufting med vinduer ikke alltid var hensiktsmessig på dagtid, fordi det var viktig at spillrommene var mørke. Deltakerne mente at godt ventilasjonsanlegg ville ivareta både hygiene og komfort i spillrommene.

«God luft og ventilasjon er viktig med tanke på at dette kommer til å være et hus med høyt aktivitetsnivå. Både med tanke på oksygentilgang og lukt.» Gutt, 19 år.

Plass/størrelse

Ungdommene mente at en drømmemøteplass for gaming inneholder ulike rom til ulike formål, og at det bør settes av en god størrelse til arealet. I plantegningen kom det frem følgende forslag til ulike gamingrom:

- Rom for PC-gaming
- Rom for konsollspill
- Rom for streaming (inkludert bl.a. green screen)
- Produksjonsrom (for koding, media, 3D-print)

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

Lyddemping

Når mange spiller samtidig i ett og samme rom, kan det bli en del lyd og forstyrrelser. Konsentrasjon er viktig, og det ble derfor påpekt at man bør tilrettelegge for god og riktig akustikk. Noen nevnte god takhøyde (3-4 meter) som et tiltak for dette.

«Jeg synes vi skal dele opp det store rommet i flere rom. Gjerne lydisolerte rom. Så kan man ha ulike temaer på rommene, med forskjellige spillkontroller (PC-rom, VR-rom) på hvert rom.» Gutt, 17 år

Fullstendig utstyrsliste fra ungdommene, med et utvalg av sitater:

- Mørke spillrom, helst med LED-lys. LED-lysene kunne gjerne ha ulike farger

«Annen belysning på PC-rommet bør/kan være i form av LED-lister ved gulvet. Gjerne i spreke farger. Lyset bør ikke påvirke skjerm. Men dempet belysning er å foretrekke.» Gutt, 17 år

- Viktig med godt ventilasjonsanlegg i alle spillrom
- Streaming-rom: green screen, god ventilasjon (trengte ikke vinduer nødvendigvis), streamingutstyr med tre skjermer, kamera, fleksibel mikrofon og flyttbar arm
- PC-rom kan gjerne ha vinduer, men da må de enten være sota svart eller ha god og tett rullgardin for å sikre at det vil bli helt mørkt. I tillegg er det viktig å sikre at PC-rommet ikke er i samme rom som mat/kiosk eller annet. Det var viktig for noen at man må holde dette rommet helt rent, slik at man ivaretar utstyret og unngår mye søl.
- Fibernett
- Godt uttak til kabler og stikkontakter
- Bærbare PC-er er å foretrekke
- Garderober og skap for å låse inn sekken etter skoletid

Sikkerhet av utstyr ble også diskutert. Her er en løsning fra en gutt på 16 år:

«Når det kommer til bord man skal rigge opp ting på, f.eks. PC-er, så er det best å ha bord med god plass, justering opp og ned, ledig plass til å sette fra seg andre ting enn PC-en, som drikkeflasker og slikt. Og så bør PC-ene være rigget opp så de er mindre tilgjengelig å tukle med. Kanskje rigge opp PC-er i et annet låst rom, og trekke kabler til skjerm, datamus, tastatur og headset gjennom hull i veggen, for eksempel. Det vil også redusere støy på selve gamingrommet.» Gutt, 16 år

4.3.4 Arrangementer og aktiviteter

Hva slags aktiviteter og arrangementer vil gjøre det lettere for ungdommene å møtes eller gå ut døra for å møte venner og spille?

Vi ba ungdommene om å komme med forslag til aktiviteter og arrangement som vil kunne skape møteplasser for datainteressert ungdom. Da vi spurte hva slags aktiviteter de kunne tenke seg, var det særlig tre tiltak som var mest populære. Et av funnene var at de ikke bare ønsket digitale møteplasser, men også å møtes fysisk.

Tre prioriterte arrangement/aktiviteter:

- Samtids-LAN: På flere steder i Norge samtidig, med turneringer. Skape nettverk på tvers av byer og tettsteder i hele landet.
- Utviklingsworkshop: Skape engasjement og vise at nordmenn også kan lage spill
- Senior league: Konkrete helsefordeler ved dataspill og fellesskap på tvers av generasjoner

Samtids-LAN:

Beskrivelse av ideen: Å arrangere LAN samtidig på flere steder i Norge, med turneringer (samtids-LAN).

Mål: Å skape nettverk på ulike steder og på tvers av landet

Plan: Det skal arrangeres turneringer på tvers av alle LAN-ene samtidig. Landet deles inn i regioner. Hver region får ansvar for å planlegge deres LAN. Alle regionene skal ha team-møter på tvers via digitale kanaler, som Discord.

Spillutviklingsworkshop

Beskrivelse av ideen: Å hente inn spillutviklere globalt til en workshop om spillutvikling

Mål: Skape engasjement for spillutvikling. Å vise at utvikling av store spilltitler kan lages av ungdom i Norge

Plan for workshop: Spillutvikler(ene) skal vise mulighetene for å utvikle spill gjennom en inspirerende workshop for ungdom. Mål for workshopen er at deltakerne blir inspirert til å gjøre dette selv og at de skaper et rom for kreativitet. Gjennom denne ideen ønsker de å skape en større arena for diskusjoner og erfaringsutveksling. For å rekruttere til workshop, ønsker de å hente inn utvalgte «stjerneutviklere» fra ulike kategorier spill/spilltitler. De mener at dette er en vinneride, fordi den kan skape mye engasjement og den favner om en tosidig interesse, både koding/spillutvikling og spillere/gamere.



«Jeg snakker engelsk! Jeg møter de jeg spiller med online. Jeg snakker mye med folk jeg spiller med på facetime, men har ikke møtt dem IRL enda. Man møter også folk som driver med det samme på meet-ups som f.eks. YouTubere har.»

Jente, 12

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

«Senior league»

Beskrivelse av ideen: Lage en senior league som består av både ungdom og eldre, for å skape en bro mellom generasjoner.

Mål: Skape fellesskap på tvers av generasjoner. Det vil gi konkrete helsefordeler ved å inkludere eldre, og skape fellesskap på tvers av generasjoner

Plan for senior league: De ønsker å ha ukentlige kamper og turneringer mellom ungdom/eldre. Utfordringer kan for eksempel være: «Kan du slå gamlingene?». Jobbe for å nå ut til eldre (rekruttering) og skape en attraktiv aktivitet.

Liste over alle ideer:

- Nasjonal Discord-server⁵
- E-sportsenter - kommunalt lavterskeltilbud
- Åpent hus
- Tverrfaglig satsning⁶
- Fylle Oslo spektrum (tenk stort!) - nasjonalt LAN-party, gaming festival, convention
- Regional turnering - klubbmesterskap/fylkesmesterskap
- Samtids-LAN for hele landet
- Lavterskellige for ungdom
- Utviklingsworkshop - hente inn store stjerner som står bak spillene
- Sosialt LAN. Målet er et LAN der man skal fokusere på å være sosiale - alle skal få nye venner
- Folkehelseprosjekt for gamere: Treningstilbud og fysisk aktivitet ved siden av gaming. Treningsprogram for å motvirke vond rygg, stillesitting og slitasje hånd etc. Ha fokus på ernæringslære, sunn mat og kosthold.
- Et større LAN hvor man samarbeider flere fritidsklubber i et område om et felles lan (mindre kostnader, flere folk)
- Spilleexpo, ikke-kommersiell
- Finne et sted å møtes (fysisk eller online)

⁵
En server som er delt inn i grupper etter fylke, hvor det er personer som er moderatorer for ulike spill, og som kan spørre om folk vil spille.

⁶
Med tverrfaglig satsning menes det samarbeid mellom ulike områder og fagfelt, f.eks på et ungdomshus/kulturhus eller et e-sportsenter. At det er samarbeid mellom ulike grupper som mediagrupper, film, foto, gaming, arrangører etc.

«Viktig at vi jobber på tvers. Vi har laget flere filmer med mediagrappa, som kan åpne opp for flere brukere. Spill er ikke bare for spillere, men for nesten alle.» Ungdom

«Siden gaming er så stort, må man tørre å tenke stort. Å få til nasjonale møteplasser, f eks kjøre på i Oslo Spektrum og samle hele Norge. Man kunne tatt det ti hakk videre.» Voksen, 24

«Discord - digital møteplass. Det har blitt en enormt bra kanal for å nå mange, skape diskusjon, holde samtaler. Det er jo litt nytt, og ungdom er nok flinkere til det enn vi voksne. Hvordan kan vi bake inn det sosiale aspektet?» Voksen

4.3.5 Ansatte på møteplassen

Hvilke egenskaper har en drømmeansatt på en møteplass for datakultur?

De tre viktige egenskapene:

- Kompetanse
- Engasjement
- Troverdighet

Ungdommen mente at en person med kompetanse er en som kan det «tekniske» og har forståelse av forskjellige media, og som kan lære bort, eller er god på å dele sin kunnskap med andre. Det ble også fremhevet at det er viktig å kunne være lyttende og empatisk i møte med ungdommene. Altså at ikke bare behov for en med «teknisk» kompetanse, men også evnen til å se menneske i situasjonen de står i. Stikkord som ble nevnt i denne sammenheng var: god sosial kompetanse, liker folk, bryr seg, hyggelig, «der for deg», varm person.

En drømmeansatt med engasjement ble beskrevet som en person som er nysgjerrig, interessert og glad i å jobbe med unge mennesker, en «yes-man» som er imøtekommende, inkluderende og har stå-på-vilje. Ungdommene mente også at det å være en ildsjel er en viktig kvalitet som hører med til å ha engasjement. Lidenskap ble også nevnt i denne sammenheng, for å understreke kvalitetene de søkte hos den drømmeansatte.

En troverdig drømmeansatt ble beskrevet som en autentisk person med respekt og autoritet, uten å være autoritær. Ungdommene mente også at en del av det å være troverdig, forutsetter en dedikert og trygg person.

Ungdommen tegnet alle ønskede egenskaper i en menneskefigur, og koblet disse til de ulike delene av menneskekroppen (hode, arm, hjerte osv.) Se figur på neste side.

4.0 Hovedfunn: dette mener ungdommene

Figur 3
Illustrasjon av ansvarlig voksen, med ungdommenes ønskede egenskaper koblet til ulike deler av menneskekroppen.



4.3.6 Informasjon og rekruttering

Hvordan kan en møteplass informere og kommunisere om ulike tilbud, hvordan nå målgruppen, og hvilke historier ønsker man skal fortelles om møteplassen?

Ungdommene trakk frem de digitale kanalene som viktigste kilder til informasjon og rekruttering. Samtidig var det mange som også var opptatt av analog informasjon, som reklameplakater og flyers på ulike steder i nærmiljøet.

Deltakerne var enige i at budskap som kommer fra ungdom selv er mest troverdig, og vil fungere bedre enn om budskapet kom fra en kommune eller en skole. Det ble trukket frem at det er et stort behov for rollemodeller. Å velge ut noen gode, lokale rollemodeller i kommunikasjonen, ville både treffe andre ungdom og bidra til å fjerne eventuelle stigma som dataungdom ofte har. Film (reklamefilm) av, med og for ungdom ble trukket frem som en riktig måte å treffe målgruppen på.

Det var mange som mente at foreldrene er en viktig kommunikasjonsmålgruppe, men de var opptatt av at det alltid må kommuniseres mot de unge først.

Alle var enig om at «jungeltelegrafene» er en viktig kilde til rekruttering. Mangel på jenter i spillmiljøet kom opp ved flere anledninger, uten at noen adresserte det direkte. I siste del av workshopen ble det trukket frem at et fokus på å rekruttere jenter bør være høyt prioritert.

I kommunikasjonen var ungdommene opptatt av at man både synliggjør dataspilltilbudet og det sosiale ved aktivitetene.

Tre prioriterte kommunikasjonstiltak:

- Jenter på LAN: Det bør være et spesielt fokus på rekruttering av jenter til LAN, i kommunikasjonsarbeidet
- Reklamefilm av og med ungdom og gamere: Ha en film eller flere med morsomme aktiviteter, av og med ungdommen.
- Troverdig kanalvalg: Snapchat, Instagram, Tiktok, Facebook, plakater. Ungdommene først, deretter viktig å nå ut til foreldre.

Ungdommene fikk i oppgave å beskrive hvordan de ville jobbet med informasjon og rekruttering i to ulike caser: et LAN-prosjekt og en fysisk møteplass.

5.0 Hovedfunn

- ↳ Målet med prosjektet har vært å undersøke hvordan ikke-kommersielle aktører kan tilrettelegge bedre for møteplasser for datakultur, med utgangspunkt i ungdommers egne ønsker og behov. Her følger oppsummerte hovedfunn fra medvirkningsseminaret, samt anbefalinger til videre arbeid.

Det overordnede bildet er at ungdommene har mange av de samme behovene og utfordringer knyttet til møteplasser for datakultur og gaming som de har for andre møteplasser. Det som skiller seg spesielt ut hos datainteressert ungdom er behovene og interessen for kulturen i gaming og dataspill. Det handler ikke bare om å spille, det handler vel så mye om å produsere og utvikle. Utover dette er ungdommenes ønsker for en attraktiv møteplass god tilgjengelighet, trygghet, sosial inkludering og riktig rekruttering. Videre ønsker de anerkjennelse for at gamere er helt vanlige ungdommer som kombinerer dataspill med andre fritidsinteresser.

5.1 Behov for møteplasser

Det er behov for å skape flere møteplasser hvor ungdom kan møtes og spille sammen med andre. Det kan være alt fra å tilrettelegge for aktivitetsklubber som har dataspillkvelder, ungdommer som arrangerer LAN, fritidsklubber som oppretter e-sportlag og biblioteker som har utlånsordninger for dataspill. Dette behovet underbygges av data fra blant annet SSB og Ungdata-undersøkelsene.

Ungdommene er tydelige på at de ønsker seg dataspilltilbud, i kombinasjon med andre aktiviteter. En fysisk møteplass bør tilrettelegge for både fysiske, sosiale og digitale tilbud, med god mat, hyggelige hengesoner og kompetente voksne/ansatte. Samlokalisering av tilbud for ungdom vil derfor i mange tilfeller være en god løsning, fremfor å utvikle egne møteplasser «bare» for gaming og datakultur.

5.0 Hovedfunn

Ungdommer beskriver drømmemøteplassen som et lavterskeltilbud, som et sted å være og spille kostnadsfritt og uforpliktende. En møteplass er tilgjengelig dersom den er plassert i nærheten av andre viktige møteplasser i kommunen, er tilrettelagt for alle og er åpen etter skoletid. Ungdommer beskriver at en møteplass er relevant når den har gode tekniske og praktiske løsninger, engasjerte og kompetente medarbeidere, aktiviteter av fysisk karakter og er tilrettelagt for sosiale aktiviteter.

5.2 Medvirkning og ungdomsarbeid

Deltakerne trekker frem medvirkning som en forutsetning for å lykkes med utvikling av gode møteplasser for datainteressert ungdom. Det er ungdommene selv som vet hva som gjør et sted attraktivt, hvilke aktiviteter skal tilbys, hvor skal det ligge, hvilket utstyr og kompetanse det er behov for, og hva utfordringene og mulighetene er. Dette betyr at de som skal tilrettelegge for disse fysiske møteplassene må ha kompetanse om og erfaring med ungdomsmedvirkning og -arbeid i praksis.

Ungdommene trekker også frem behovet for at møteplassen skal være trygg og inkluderende. Dette er egenskaper som kjennetegner gode ungdomsarbeidere, enten de jobber i fritidsklubb, er frivillige i idretten eller i ungdomsfrivilligheten. For å skape troverdighet blant ungdommene er det også en forutsetning at ansatte har en genuin interesse for og kompetanse om gaming og datakultur.

5.3 Kjønn

Det er langt flere gutter enn jenter som gamer. Denne skjevfordelingen er spesielt fremtredende på fysiske gamingarrangementer og -tilbud. Man ser det samme bildet innenfor mange andre fritidsaktiviteter, der guttene i utgangspunktet er i flertall. Deltakerne uttrykte et sterkt ønske om at jenteandelen på arrangementer og aktiviteter bør øke. Jentene selv gir uttrykk for at de må tas med i planlegging og gjennomføring av arrangementene, slik at deres ønsker og behov blir bedre ivaretatt. Det er også viktig at jentene er med på å utforme kommunikasjons- og markedsføringsmaterialet. De aktørene som fokuserer på hvordan arrangementene kan nå flere jenter, og har jentene med på laget, lykkes i større grad med å gjøre gamingarrangementer og -aktiviteter relevante og attraktive for jenter.

«LAN er en flott møteplass hvor jeg treffer andre folk jeg spiller med. Både deltagere og de som er med i crew og styret, hvor vi har møter og planlegger LANet. Vårt LAN skal være et lavterskeltilbud. Vi stiller med PC-er og andre spillkonsoller, som f.eks. fritidsklubben har eller folk i styret/crewet har til overs, som folk kan få låne.»

Jente, 18 år



5.4 Kompetanse og mestring

Gaming og datakultur gir ungdommene verdifull kompetanse og livsmestring. De får høy digital kompetanse som er attraktivt i arbeidslivet. Ungdommene er tydelige på at gaming i stor grad er en sosial aktivitet, enten spillingen foregår sammen med andre, digitalt eller fysisk. Derfor gir gaming god sosial kompetanse og mestring både digitalt og fysisk. Funnt fra rapporten viser også at digitale arenaer for gaming er spesielt viktig for ungdom som har opplevd sosiale eller psykiske utfordringer. Ungdommene beskriver det som en arena for å føle mestring og skape nye sosiale relasjoner, og som gir en pause fra hverdagens utfordringer. Det kan derfor være interessant å se nærmere på den positive koplingen mellom gaming og sosial kompetanse og tilhørighet.

Gode språkkunnskaper trekkes frem av de som gamer internasjonalt, og mange får også et stort nettverk i inn- og utland. Flere kombinerer gamingen med streaming, filming, sosiale medier og andre kompetansebyggende digitale aktiviteter. Dersom ungdommene også inspireres og får kunnskap til å lage spill selv, gir det kompetanse til en bransje i sterk internasjonal vekst.

Funnene i rapporten underbygger sentrale anbefalinger fra Dataspillstrategien (2020-2022); Strategien fremhever viktigheten av fysiske møteplasser for spillinteresserte ungdom, og oppfordrer kommuner og andre aktører til å tilrettelegge for slike møteplasser.

6.0 Anbefalinger

Basert på hovedfunnene har organisasjonene bak rapporten kommet frem til noen lokale og nasjonale anbefalinger om veien videre. Et utvalg av disse anbefalingene vil prosjektgruppen følge opp videre, mens mange av anbefalingene er også relevante for andre aktører å ta tak i. Prosjektgruppen har også tro på at et samarbeid rundt noen av disse tiltakene er naturlig.

6.1 Lokale anbefalinger

1. Etablere gaming- og dataspilltilbud på eksisterende møteplasser for ungdom, som fritidsklubber, idrettsklubber, kulturskoler og lignende, lokalt i hele landet. Møteplassen bør ikke kun være tilrettelagt for gaming og data, men også være gode sosiale arenaer som helst kan kombineres med andre aktiviteter.
2. Etablere egne gaming- og spillhus der det ikke er eksisterende møteplasser, eller der potensialet er stort nok til at man kan etablere egne fullverdige møteplasser med gaming- og datafokus.
3. Møteplasser, aktiviteter og arrangementer må ha oppdatert og attraktivt utstyr. Det er ikke innkjøps- eller IKT-avdelingen i kommunen som er spesialistene, det er ungdommene - så spør ungdommene om råd.
4. Prioriter å tilrettelegge lokalene med nok nettlinjor, god ventilasjon, lyddemping og tilpassede lysforhold.
5. Møteplassen bør ha tilgang på streamingutstyr og kompetanse på bruk av ulike medieplattformer. Mulighet for å kunne lage spill og utvikle seg som spillutvikler er også en del av spillkulturen, og noe ungdommene ønsker.
6. Opprette digitale utgaver av den fysiske møteplassen på Discord som kan brukes av brukerne når den fysiske møteplassen er stengt, eller de ikke har lyst eller anledning til å møte fysisk.

6.0 Anbefalinger

7. Sørge for at det er engasjerte og troverdige voksne med kompetanse og erfaring fra ungdomsarbeid og -medvirkning som kan hjelpe og veilede ungdommene i å utvikle og drive det tilbudet de ønsker.
8. Medvirkning er helt sentralt i alt arbeidet med ungdom, og spesielt når det kommer til gamingkultur. Ungdommene må inviteres inn til samskaping i planlegging, etablering og drift av tilbudene.
9. Fokus på å rekruttere jenter til aktiviteter og arrangementer. En bedre kjønnsbalanse er morsommere for alle. Skal man få med jentene, må de få medvirke til ideskaping, planlegging, rekruttering, gjennomføring og evaluering av tilbudene.
10. Finn gode rollemodeller som kan være lokale ambassadører for møteplassen. Det gir økt status og bedre rekruttering. Rollemodellene bør representere det mangfoldet man ønsker å nå med tanke på alder, kjønn og lignende. Rollemodellene har også en viktig funksjon i å bidra til å fjerne stigmatisering av gaming som aktivitet.

6.2 Nasjonale anbefalinger

1. Opprette tilskuddsordninger for etablering av gamingtilbud på samme måte som for lokale idrettsarenaer
2. Opprette eller tilpasse nasjonale tilskuddsordninger for gamingutstyr, -aktivitet og -arrangementer
3. Styrke arenaene og aktørene som allerede jobber med ungdom og gaming, heller enn å etablere helt nye strukturer som bare fokuser på gaming alene
4. Arrangere nasjonalt samtids-LAN i samarbeid med KANDU
5. Undersøke muligheten for etablering av regionale gaming-e-sportssentre. Sentrene bør både være for brukere, men også som kompetansesentra på gaming og e-sport i regionene. Sentrene bør ha fokus på hele gamingkulturen, fra hobby til proffspilling, streaming og spillutvikling.
6. Styrke forskning og utvikling på feltet som fokuserer på hvordan vi kan styrke positive sider ved dataspillkulturen og redusere de negative. De positive effektene gaming og dataspillkultur har på sosial kompetanse og psykisk helse, bør undersøkes ytterligere.

Vi håper at denne rapporten bidrar til økt innsikt og vil inspirere flere som jobber for og med ungdom til å tenke nytt rundt datakultur og ungdomsarbeid!

7.0 Etterord

- ↳ Utgangspunktet for dette prosjektet var at datakultur ofte anses som en aktivitet man gjør i isolasjon og man spurte seg hvordan man kan skape fysiske møteplasser for datainteresserte ungdommer. I løpet av arbeidet med denne rapporten har Norge og verden blitt satt i en kollektiv isolasjon, som gjør det både rimelig og viktig å se noen av erfaringene våre i lys av koronasituasjonen.

Har samfunnet endret seg, så de fysiske møteplassene for datakultur er mindre viktig enn de var når vi møtte ungdommene i januar 2020? Eller trenger vi mer enn noen gang å skape møteplasser hvor man kan gjøre ting sammen med andre i sosialt samvær? Og trenger disse møteplassene å være fysiske eller har krisen lært oss potensiale i de virtuelle samværsarenaer? En ting er uansett sikkert, måten vi som samfunn, også ungdomsbefolkningen, tenker og fungerer på digitale plattformer har endret seg. Den digitale kompetansen har økt i hele befolkningen, og mye vil trolig se annerledes ut på den andre siden av denne krisen. Samtidig skal vi huske på at den digitale kompetansen også ser ut til å være ulikt fordelt i samfunnet, slik at det å etablere arenaer og møteplasser med trygge voksenpersoner vil kunne motvirke de digitale forskjellene i samfunnet.

Det er også fristende å spørre seg om det kanskje er nå spillungdommenes storhetstid kommer, hvor deres kompetanse på spillfisering og digitalt samhold, vil være en drivkraft i samfunn etter korona?

Spørsmålene er mange, og svarene er foreløpig få og i beste fall kun antagelser. Prosjektpartnerne er interessert i å utforske tematikken videre for å finne svar som kan bidra til norsk spillkultur hvor ungdom opplever mestring og eierskap.



Organisasjonene bak rapporten:

Ungdom og Fritid
Ung Kultur Møtes (UKM)
KANDU – Norsk Dataungdom
Tverga