



VF-rapport nr. 10-2023

Muligheter og utfordringer for møteplasser for dataspill

En studie av møteplasser for dataspill som arena for inkludering og forebygging mot problematisk dataspilling

Hilde G. Corneliussen og Gilda Seddighi

VESTLANDSFORSKING

VF-rapport	10-2023
Utgitt av Adresse	Vestlandsforskning Postboks 163, 6851 Sogndal
Prosjekttittel	En inkluderende møteplass for dataspill
Oppdragsgivar	Medietilsynet
Forskere	Hilde G. Corneliussen, Vestlandsforskning Gilda Seddighi, Vestlandsforskning / Norce
På framsida Foto	Carol Azungi Dralega
ISBN	978-82-428-0464-8

Creative Commons Namngiving 4.0 Internasjonal lisens
Vestlandsforskning 2021: CC BY-NC 4.0

www.vestforsk.no

Forord

Rapporten er et resultat av prosjektet "En inkluderende møteplass for dataspill: støtteaktørens bidrag i reguleringen av dataspill", som ble finansiert av Medietilsynet. Vi vil gjerne takke Medietilsynet for å ha bevilget midler til dette prosjektet.

Videre ønsker vi å uttrykke vår takknemlighet overfor alle ungdommene som stilte opp til intervju og besvarte våre spørsmål. Vi setter stor pris på de offentlige, frivillige og private organisasjonene som tok seg tid til å åpne sine aktivitetsarenaer for oss og svare på våre spørsmål. En spesiell takk rettes til workshopdeltakerne som beriket dette prosjektet med sin kunnskap i diskusjon med oss og andre aktører på feltet.

Sogndal, 28. august 2023

Hilde G. Corneliussen og Gilda Seddighi

Innhold

1	Introduksjon	8
	Kan møteplasser for dataspill fungere forebyggende og inkluderende?.....	8
2	Forskningsfeltet	10
3	Metode.....	14
4	Feltarbeid	17
5	Resultater	21
	Aktører, struktur og mål	23
	Ungdomsklubber etablert av kommune for ungdom	23
	Møteplasser for dataspill etablert gjennom kommunale bibliotek.....	24
	Gaming-sentre.....	26
	Under utvikling.....	29
6	Utfordringer og muligheter	31
	Mange tilbydere med ulike målsettinger	31
	Økonomiske ressurser	32
	Mulighet for å fungere inkluderende	32
	Jenter og kvinnelige gamere	33
	Unge med innvandrerbakgrunn	33
	Et mangehodet troll.....	34
	By og bygd	34
	Utfordringer	35
7	Konklusjon	37
	Behovskartet for møteplasser for dataspill	37
	Referanser	40

Sammendrag

Denne rapporten tar utgangspunkt i Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025 (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022) og Regjeringens Dataspillstrategi 2020-2022 (Kulturdepartementet, 2019b). Handlingsplanen har som mål å fremme målrettet arbeid med forebygging av spilleproblemer, mens Dataspillstrategien betrakter dataspill som "kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet," og oppfordrer til opprettelse av møteplasser og fellesskap rundt dataspill for å inkludere ungdommer med interesse for spill.

I et forebyggende og inkluderende perspektiv er det viktig å fokusere på hvordan ulike aktører bidrar til at ungdom utvikler sunne dataspillvaner og en positiv dataspillkultur. Møteplasser for dataspill blir stadig flere og introduseres ofte som inkluderende arenaer for spill-interesserte ungdommer uten tilgang til fritidstilbud. Disse møteplassene kan derfor være viktige for forebygging av problemspilling og inkludering av ungdom.

Denne studien legger vekt på hvordan møteplasser for dataspill kan fungere som forebyggende tiltak mot problemspilling og bidra til å motvirke utenforskap. Vi har benyttet forskningsmetoder som rapid etnografi av møteplassene, intervjuer med 11 ungdommer som besøker disse møteplassene, intervjuer med 10 aktører som organiserer møteplassene samt workshop med relevante aktører fra offentlig og frivillig sektor. Vi har besøkt seks møteplasser i Vestland.

Studien fant i liten grad støtte for at møteplassene problematiserte utenforskap og problemspilling direkte. Noe av utfordring synes å komme av det heterogene landskapet som omfatter slike møteplasser, der hver og en av aktørene hadde ulike mål, sammen med mangel på dialog og læring på tvers av tilbudene. I drøfting av utfordringer og muligheter for møteplasser for dataspill viser rapporten til at det er viktig å sikre langsiktig finansiering for å opprettholde og

forsterke kompetansen på området. De involverte aktørene sitter samlet sett på tilstrekkelig kompetanse for å lage gode, inkluderende og forebyggende møteplasser for dataspill, men de trenger politisk, praktisk og økonomisk støtte for å realisere nødvendig samarbeid for å nå et slikt mål.

English Summary

This report is based on the Action Plan against Gaming Problems 2022-2025 and the Government's Video Game Strategy 2020-2022. The Action Plan aims to promote targeted efforts in preventing gaming problems, while the Video Game Strategy views video games as a cultural expression, an art form, industry, and leisure activity, and encourages the establishment of meeting places and communities centred around video games to include young people with an interest in gaming.

In a preventive and inclusive perspective, it is essential to focus on how different actors contribute to the development of healthy gaming habits and a positive gaming culture among young people. Meeting places for video gaming are increasing, often introduced as inclusive arenas for youth with an interest in gaming and who miss access to recreational opportunities. These meeting places can, therefore, be crucial for preventing gaming-related problems and fostering the inclusion of young individuals.

This study aims to explore how meeting places for video gaming can serve as preventive measures against gaming-related issues and help counteract social exclusion. We have used research methods such as rapid ethnography of these meeting places, including interviews with 11 young people who visit these venues, interviews with 10 organizers of these meeting places, and workshops involving relevant stakeholders from the public and voluntary sectors. We have visited six meeting places in Vestland county.

The study finds limited evidence to suggest that these meeting places directly address social exclusion and gaming-related problems. One of the challenges appears to lie in the heterogeneous landscape of a multitude of meeting places, where each actor had different goals, further challenged by a lack of dialogue and little learning across the meeting places. When discussing the challenges

and opportunities of meeting places for video gaming, the report emphasizes the importance of securing long-term funding to sustain and enhance expertise in the field. The involved stakeholders collectively possess sufficient competence to create good, inclusive, and preventive meeting places for video gaming, but they require political, practical, and financial support to realize the necessary collaboration to achieve such goals.

1 Introduksjon

Kan møteplasser for dataspill fungere forebyggende og inkluderende?

Denne rapporten tar utgangspunkt i Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025 Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022 og Regjeringens Dataspillstrategi 2020-2022 (Kulturdepartementet, 2019b). Handlingsplanen har hatt som mål å øke kunnskapen og utvikle tiltak som bidrar til å forebygge problemer knyttet til spill. Siden 2009 har Medietilsynet bidratt til å utforme handlingsplanen og da har fokuset vært spesifikt på dataspill og tiltak som skal sikre at færrest mulig barn og unge i Norge opplever problemer med dataspill. Dataspillstrategien, derimot, betrakter dataspill som "kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet," og oppfordrer til etablering av møteplasser og fellesskap rundt dataspill for å inkludere unge dataspillinteresserte. Det overordnede målet er å fremme en inkluderende kultur for dataspill, som motvirker fordommer og fremmer mangfold både i spill og blant spillere.

I et forebyggende og inkluderende perspektiv er det viktig å fokusere på hvordan ulike aktører kan bidrar til at ungdom utvikler sunne dataspillvaner og bidra til en positiv dataspillkultur. Dette prosjektet er utviklet med utgangspunkt i våre tidligere forskningsprosjekter finansiert av Medietilsynet, der vi har fokusert på sårbare grupper med innvandrerbakgrunn. Vi har undersøkt ungdommer og deres familier, samt unge menn uten familie i Norge. Disse prosjektene har avdekket at innvandrerfamilier mangler kunnskap om grensesetting og har utfordringer med å finne hjelp (Dralega et al., 2019). Særlig har vi avdekket et kunnskapshull når det gjelder håndtering av dataspillvaner og -utfordringer, når familien ikke kan være den primære arenaen for å skape gode vaner, støtte og eventuelt regulering (Seddighi, 2022; Seddighi & Corneliussen, 2022). Vår studie blant denne gruppen understreker behovet for at støtteaktører tar en større rolle i forebygging og håndtering av

problemspilling, samtidig som studien viser at kunnskapen om fenomenet er begrenset blant de potensielle støtteaktørene. Slike støttefunksjoner er særlig viktig for ungdommer som ikke har familier som kan støtte dem med regulering av dataspill, og som samtidig har lav tilknytning til ordinære støtteordninger som skoler. Med andre ord er dette i størst grad en utfordring for ungdommer som har stor risiko for å oppleve utenforskap generelt i samfunnet. Det derfor er nødvendig å identifisere nye arenaer som kan bidra både til forebygging av problemspilling og til inkludering av denne målgruppen.

Møteplasser for dataspill blir stadig flere og introduseres ofte som inkluderende arenaer for spillinteresserte ungdommer uten tilgang til fritidstilbud. Disse møteplassene kan derfor være viktige for forebygging av problemspilling og inkludering av ungdom. Regjeringens dataspillstrategi har gitt driv i utviklingen, ved å oppfordre kommuner til å etablere møteplasser for dataspill, men da primært med fokus på kulturperspektivet. Dette illustrerer også at dataspill representerer mange ulike ting: en fritidssysse, hobby for de fleste unge, særlig gutter (Medietilsynet, 2022); en utfordring for noen og en kilde til mange foreldres bekymring (Dralega et al., 2019; Enevold et al., 2018; Sörensen et al., 2018); og et kulturprodukt og en stor industri (Ask, 2011; Kulturdepartementet, 2019b; Meriläinen, 2023). Selv om ulike handlingsplaner og strategier håndterer ulike sider av dataspill separat, er virkeligheten ikke alltid like lett å plassere i siloer, og dataspill er disse ulike tingene *samtidig*.

Denne studien har som mål å forstå hvordan møteplasser for dataspill kan bidra til å forebygge problemspilling og til å motvirke utenforskap. Vi har benyttet ulike forskningsmetoder, fra rapid etnografi av møteplassene, til intervjuer med ungdommer som besøker disse møteplassene, samt intervjuer med aktører som organiserer møteplassene (se mer i kapittel 3 *Metode*). Disse aktører inkluderer gaming-sentre, ungdomsklubber, offentlige biblioteker, frivillige organisasjoner, og aktører i inkluderingsfeltet rettet mot ungdom, vitensentre og kommuner. Vi har besøkt seks møteplasser i Vestland fylke. Vi har også organisert workshop med aktuelle aktører fra kommuner, offentlig biblioteket, gaming-sentre og aktører i inkluderingsfeltet.

2 Forskningsfeltet

Medietilsynets barn og medieundersøkelse (2022) viser at tre av fire 9 til 18 åringer spiller dataspill i en eller annen form. Dataspill har blitt en viktig arena der barn utvikler sine sosiale ferdigheter (Dralega & Corneliussen, 2018; Aarsand, 2018; Aarsand & Aronsson, 2009). Likevel fortsetter dataspilling å være et kontroversielt tema, spesielt når det gjelder tidsbruk som kan komme i konflikt med blant annet familieliv og skoleforpliktelser (Gregersen, 2018; Seddighi et al., 2018). Debatten om *avhengighet og problematisk spilling* har fått stor oppmerksomhet i forskning og pressen de siste tiårene (Chappell et al., 2006; Enevold et al., 2018). Det er ofte uttrykt bekymring angående den betydelige tidsbruken og konsekvensene av overdreven videospilling. Mange spillere opplever denne bekymringen fra omgivelsene sine, særlig foreldre, i tillegg til manglende forståelse for videospill som en positiv eller sosial hobby.¹ Flere spillere har uttrykt at dette påvirker dem negativt (Dralega & Corneliussen, 2018).

Helle-Valle og Storm-Mathisen (2008) hevder at de positive aspektene ved dataspill blir oversett når foreldre ikke er involvert i barnas spilling. Dette påvirker hvordan dataspilling blir regulert i familien (Dralega et al., 2019). Imidlertid har aktiv mediering – det vil si praksis som inkluderer ungdom i beslutningsprosessen om deres mediebruk i familie-sammenheng (Clark, 2013), blitt pekt på som en prosess med demokratiserende effekt i familien. Aktiv mediering har i økende grad blitt stadig idealisert og normalisert som positiv foreldreoppdragelse i Norge og i det globale nord (Clark, 2013). Forskning om regulering av dataspilling i innvandrerfamilier fremhever ulike mekanismer, fra "diktatorisk (helikopter)oppdragelse til konfliktfylt, til selvregulering og til slutt dialogbasert og deltakende regulering" (Dralega et al.,

¹ <https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod -forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198>

2019, p. 239). Studien argumenterer for at foreldreintervensjon varierer både etter familiesituasjon og foreldres kunnskap om og interesse for dataspill.

Dette samsvarer med tidligere forskning som viser at skjermbruk er svært preget av familiebakgrunn og familiemiljø. Blant annet finner Mascheroni og kolleger (2016) at foreldre med lavere inntekt eller lavere utdanning er mer usikker på om de kan gi god veiledning til barna sine i bruk av digitale spill og medier (Livingstone et al., 2017; Paus-Hasebrink et al., 2019). Disse foreldrene tillater gjerne barna sine å bruke teknologi oftere for underholdning, i motsetning til foreldre med høyere inntekt og spesielt høyere utdanning, som oppmuntrer barna sine til å bruke internett til mer konstruktive eller pedagogiske aktiviteter (Livingstone & Blum-Ross, 2020; Livingstone et al., 2020). Andre studier har vist at barn av foreldre med høy utdanning, i motsetning til dem med lavere utdanning, har en større tendens til å delta i kulturelle aktiviteter. Derimot tilbringer barn fra lavere sosiale lag mer tid foran skjermen sammenlignet med ungdom fra høyere sosiale lag (Hylland et al., 2019).

Problematisk dataspillatferd refererer til spilling som påvirker helse og skoleprestasjoner på en negativ måte (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022). Midlertid varierer dataspillvaner blant ungdommer. Ifølge Medietilsynets undersøkelse om barn og medier opplever mange foreldre, tidsbruken på dataspill som problematisk, spesielt når barnet er i alderen 11-12 år (Medietilsynet, 2022). Samtidig kan slike vaner også oppstå som en form for mestring av stressende forhold eller en vanskelig livssituasjon. Studier om ungdoms dataspillpraksis under pandemien viser at dataspillvanene endret seg i løpet av denne perioden (Toombs et al., 2022). En økning i antall spill som ble spilt i flerspillermodus tyder på en økende trang til sosialisering under pandemien, og forskning har vist at spilling kan ha bidratt til å lindre stress og redusere ensomhet i denne perioden (Barr & Copeland-Stewart, 2022; Santos et al., 2021). Disse funnene bekrefter tidligere forskning om effekten av dataspill på ungdom med psykiske lidelser (Pine et al., 2020) og studier som viser at dataspill kan bidra til å redusere stress og angst (Pallavicini et al., 2022). Det er imidlertid viktig å merke seg at effektene varierer avhengig av de

spesifikke egenskapene til hvert spill, og ikke all erfaring med videospill gir slike positive effekter (Pallavicini et al., 2022). Det er heller ikke alltid samsvar mellom unge spilleres opplevelser av spill som en positiv og stresslindrende aktivitet, og foreldres oppfatning av de samme spillvanene som kilde til konflikt i hjemmet (Flaaten et al., 2010)

Selv om forskning som tar opp inkluderingsproblematikken i dataspill omhandler mange av de nevnte faktorene, fokuserer den ofte på spillernes opplevelser av dataspillkulturen, de ekskluderende mekanismene som kan forekomme under dataspilling, samt hvordan dataspill kan fungere som en arena som promoterer inkludering (Ask, 2011; Stewart et al., 2013).

Siden spillkulturen er sterkt preget av maskulinitetskultur (Maloney et al., 2017; Taylor & Voorhees, 2018), blir kvinner vanligvis oppfattet som en minoritet i spillmiljøer. Medietilsynets barn og medieundersøkelse (2022) viser for eksempel at en vesentlig større andel gutter enn jenter engasjerer seg i spill (92 prosent mot 59 prosent). Forskjellen mellom kjønnene øker med barnas alder og er særlig uttalt i aldersgruppen 15–18 år. I tillegg viser undersøkelsen at antall jenter som spiller dataspill er redusert sammenlignet med 2020. Mens over 60 prosent av jentene i alderen 15–18 år spilte i 2020, er andelen under halvparten i 2022 (ibid.).

Mange studier har dokumentert hvordan kvinner opplever trakassering og seksuell trakassering (Ask, 2011; Cote, 2015; McLean & Griffiths, 2019), samt at kvinner engasjerer konkrete strategier de bruker for å unngå slike former for oppmerksomhet (Fox & Tang, 2017). Kvinnelige spillere velger ofte å aktivt skjule sin egen identitet, for eksempel ved å spille med en mannlig avatar eller ved å avstå fra enhver form for muntlig kommunikasjon med andre spillere, for å unngå å avsløre at de er kvinne (McLean & Griffiths, 2019). I tillegg preges spillkulturen av heteronormativitet (Pulos, 2013; Shaw, 2014) og hierarkier basert på rase (Ortiz, 2019b). Derfor er det mange ulike grupper med ulik seksuell orientering og kulturell bakgrunn som opplever marginalisering. Mange av disse velger strategier som desensitivisering i møte med rasisme og trakassering (Ortiz, 2019a). Emosjonell desensitivisering refereres til redusert

reaksjonsevne til vold som en konsekvens av gjentatte møter med verbal eller fysisk vold (Mrug et al., 2016).

I dag, når dataspilling har blitt en viktig arena for læring av sosiale ferdigheter og mange ungdommer har referansepunkter gjennom dataspilling, kan begrenset tilgang til dataspill virke ekskluderende for visse grupper av ungdommer som ikke har tilgang til slike spill. Nettopp fordi dataspilling er en av vanligste aktivitetene blant ungdommer, hevder noen forskere at dataspilling kan ha en inkluderende effekt for visse ungdommer. For eksempel viser Dralega og Corneliussen (2018) at gutter med innvandrerbakgrunn lærer seg norsk og får venner i sitt nærmiljø gjennom dataspilling. Denne studien viser også at mens mange foreldre bekymrer seg for at dataspilling fungerer isolerende, oppfatter mange ungdom det som en sosial aktivitet; enten ved å spille sammen med andre spillere online, å spille sammen med venner hjemme eller på møteplasser for dataspilling. De mer formelle møteplassene har ofte vært mest dominert av gutter og med fokus på spill som fritidsinteresse (Håpnes, 1996). Som vi skal komme tilbake til nedenfor har også andre møteplasser, som ungdomsklubber og internettkafeer hatt en rolle som møteplass for ungdom interessert i dataspill (Laegran & Stewart, 2003). Det å etablere fysiske møteplasser for dataspill har fått økende oppmerksomhet, både for å kunne inkludere unge, for å tilby dataspill som kulturopplevelse. Samtidig har det vært økende fokus på problematiske sider ved dataspill, og flere aktører fra både offentlig og frivillig sektor har som mål å hjelpe den gruppen av unge som faller ut av skole og andre sosiale settinger og isolerer seg gjennom spill.² En lite utforsket problemstilling er hvordan dagens møteplasser for dataspill kan fungere inkluderende for ungdom i risiko for utenforskap, og forebyggende for problematiske dataspillvaner. Dette er spørsmålene vi skal utforske videre i rapporten.

² Se for eksempel Gamingkontakten som har som mål å fokusere «på gaming som en plattform for mestring, fellesskap og glede. En gamingkontakt kombinerer gaming med barnevernfaglig og pedagogisk arbeid for å skape en balansert hverdag for isolerte gamere.» <https://www.gamingkontakten.no/jobb>

3 Metode

Den metodiske rammen for prosjektet er rapid etnografi. Rapid etnografi er en metode som brukes i forskning på ulike aspekter av Human-Computer Interaction (Millen, 2000). Prinsippet for rapid etnografi er gjennom teamarbeid å bruke flere ulike metoder for datainnsamling, som korte intervju, observasjon og fokusgruppe-diskusjoner (Sangaramoorthy & Kroeger, 2020). Metodene hver for seg har en lav kostnad, men samlet sett gir de et mangfoldig datamateriale for å forstå fenomenet som studeres.

I prosjektet har vi benyttet denne metoden i utforsking av seks møteplasser for dataspill. Dette har inkludert besøk og observasjon, korte intervjuer med elleve ungdommer som besøker disse møteplassene, intervjuer med ti aktører som organiserer møteplassene, og en workshop med fokusgruppe-diskusjon sammen med et variert sett relevante aktører i feltet. I dette prosjektet har vi brukt snøballeffekt-metoden for å få en oversikt over ulike typer møteplasser for dataspill i Vestland. Dette innebærer at vi har kontaktet og besøkt møteplassene basert på tips og anbefalinger fra ulike aktører. Ved å intervju aktørene har vi fått en oversikt over ulike måter møteplassene blir organisert og finansiert. Disse møteplassene er kategorisert og presentert i kapittel 5.

Aktørene som ble intervjuet inkluderte ansatte ved ungdomsavdelingen i kommunen, det offentlige biblioteket, aktører innen inkluderingsfeltet, slik som ungdomskoordinator og utekontakt, vitensentre, gaming-sentre og arrangører av ungdomsklubber. Totalt intervjuet vi 10 aktører.

Under intervjuene stilte vi spørsmål knyttet til følgende tema:

- Hvordan ble møteplassen etablert, og hva slags type møteplass er det i forhold til dataspill og ungdom?
- Hvordan arbeider møteplassen med inkludering?
- Er forebygging av dataspillproblemer et aktuelt tema for møteplassen, og hvordan håndterer de forebyggingsarbeidet?

- Hvordan påvirker lokaliseringen av møteplassen arbeidet, med tanke på distrikt, storby, bydel, sentralitet og perifer beliggenhet?
- Hvilke finansiering, organisering og samarbeid preger møteplassen?

Disse spørsmålene bidro til å gi oss innsikt i forskjellige aspekter ved møteplassene og deres arbeid med dataspill og ungdom.

Vi har besøkt og gjennomført rapid etnografi på 6 møteplasser i både små og store kommuner i Vestland. Disse inkluderte offentlige biblioteker, gaming-sentre og ungdomsklubber. Ungdommene som besøkte disse møteplassene var svært engasjerte og aktive, og rapid etnografi med deltakende observasjon og korte semistrukturerte intervjuer var derfor godt egnet for en disse ungdommene, som var mest opptatt av venner og spilling. Målet var å engasjere i diskusjoner og samtaler med ungdommer som bruker møteplassene. Vi har møtt over 50 ungdommer i løpet av prosjektet. Det er verdt å merke seg at ungdommene som besøker disse møteplassene ofte er betydelig yngre enn 16 år, som var opprinnelig planlagt for intervjuene. Vi opplevde dermed utfordringer med rekrutteringen til intervjuene, og gjennomførte derfor kun 11 intervjuer med ungdommer i prosjektet. I tillegg var det vanskelig å rekruttere ungdommer med innvandrerbakgrunn eller de som opplever utenforskap, da tilbudene var åpent for alle ungdommer. Som et resultat valgte vi å besøke møteplasser som var etablert i bydeler og områder som ble ansett som utsatte områder, med mange barn og unge som lever i fattigdom og hvor mange av dem har innvandrerbakgrunn. I disse områdene var slike møteplasser ofte planlagt for ungdommer under 16 år. Vi besøkte også møteplasser som var organisert av aktører innen inkluderingsfeltet og som jobbet med ungdommer som sto i fare for å falle ut av skolen.

De 11 ungdommene som vi intervjuet hadde en gjennomsnittsalder på 17 år, og hadde foreldre fra ulike land, inkludert Norge, Island, Polen, Ghana, Etiopia og Somalia. Under intervjuene stilte vi spørsmål om deres bakgrunn, hverdagsrutiner, opplevelse av møteplasser, dataspillkultur og -vaner og inkludering i møteplassene.

Vi arrangerte også en workshop med relevante aktører fra kommuner, offentlige biblioteker, gaming-sentre og inkluderingsfeltet. Ifølge Ørngreen and Levinsen (2017) er workshop som forskningsmetode, på den ene siden, autentiske til sin hverdag bruk av begrepet– ettersom den har som mål å oppfylle deltakernes forventninger om å oppnå noe relatert til deres egne interesser. På den andre siden er en forsknings-workshop spesielt utformet for å oppfylle forskningens formål og produsere pålitelige og valide data (ibid.). Med denne metoden ønsket vi å bidra til videreutviklingen av deltakende metoder innen spill- og medieforskning. Vi erfarte både stort engasjement og en form for takknemlighet fra deltakerne, for at de fikk anledning til å diskutere problemstillingene sammen med andre aktører fra feltet.

Under workshopen presenterte vi forskningsfunn fra feltarbeidet og diskuterte tre hovedspørsmål:

- Hvordan kan aktører involvert i dataspill-arenaer for ungdom jobbe enda mer konkret med inkludering og problematisk dataspilling?
- Hvilke involverte aktører bør samarbeide, og hvordan kan slikt samarbeid konkretiseres?
- Hvilken kompetanse, kunnskap eller verktøy trenger involverte aktører for å etablere konkrete tiltak?

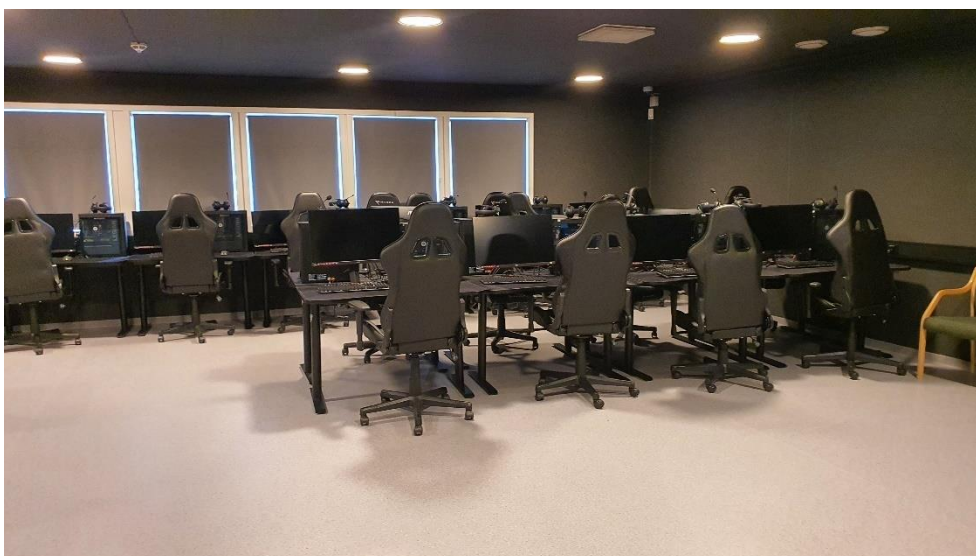
I neste kapittel blir feltarbeidet ved noen av møteplassene presentert, før vi i kapittel 5 presenterer analysen med en kategorisering av de ulike møteplassene. Likevel vil vi understreke at utvalget i undersøkelsen er begrenset, og vi ønsker ikke å generalisere funn her som typiske for bestemte møteplasser.

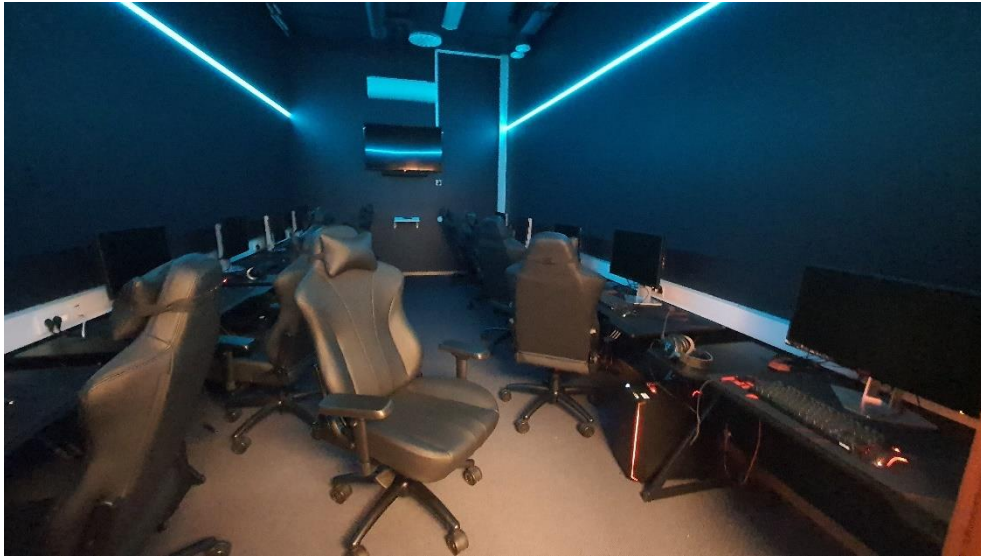
4 Feltarbeid

Møteplassene for dataspill som vi besøkte hadde ulike design og innstillinger når det gjaldt dataspill. Avhengig av deres oppfatning av spill og målsetningene med møteplassen, hadde de ulike plasseringer i lokalsamfunnet og hadde tilrettelagt for spilling i ulike fysiske romoppsett.

Noen gaming-sentre var plassert ved siden av treningssentre og oppmuntret ungdommer til å delta i fysisk aktivitet. Andre var lokalisert i samme bygning som flere andre ungdomsaktiviteter. Dette ble gjort for å sikre at dataspillmøteplassen var like tilgjengelig som andre aktiviteter. Når vi besøkte stedene var det tydelig å se at ungdommer fra andre aktiviteter også hadde interesse for gaming-rommet og tok seg tid til å delta der. Disse møteplassene var designet med mørke farger, og PC-skjermer og gamingstoler var plassert i lange rader. Barn og ungdommer satt ved siden av hverandre, med hver sin skjerm og hvert sitt spill. Flere eldre ungdommer jobbet frivillig og var til stede i rommet, og hjalp de unge med dataspillene. Vi lærte at disse møteplassene ofte ble utleid til skoler og aktører i inkluderingsfeltet og da kunne fungere som læringslab for ungdommer med spesielle behov.

Nedenfor ser du bilder fra flere gaming-sentre i ulike kommuner i Vestland.





I andre møteplassene var rommene designet for samhandling og interaksjon, både gjennom og i tillegg til dataspill. På disse møteplassene kunne noen sitte ved siden av en som spilte og ha samtaler samtidig. Vi observerte også at foreldre og barn kom til disse møteplassene og spilte sammen. I disse møteplassene møtt vi frivillige voksne til stede i rommet som hjalp med tilrettelegging blant ungdommer. På noen av møteplassene hadde frivillige fått beskjed om at de gjerne skulle sitte ved siden av og slå av en prat med ungdommer som kom alene til møteplassen. Det inngikk i møtestedets tiltak for å skape en inkluderende arena for ungdommer.

Her er et bilde som illustrerer slike møteplasser, med sofaer og datautstyr beregnet for flere spillere samtidig:



I bibliotekene og ungdomsklubbene var det et mer begrenset antall skjermer tilgjengelig. Noen få ungdommer kunne spille dataspill om gangen. Det var vanlig at flere andre satt rundt dem og engasjerte seg i presentasjonene i dataspillingen og diskuterte spillprestasjoner og hva som skjedde i spillene. I ungdomsklubber hadde ungdommer tilgang til flere typer plattformer og dataspill, som FIFA og Fortnite, der FIFA trakk flest brukere. Ungdommene fikk selv finne frem og sette opp spillingen. På disse møteplasser var få eller ingen frivillig tilgjengelig i rommet der dataspilling foregikk. I biblioteker kunne ungdommer velge spill fra tilgjengelige spill på biblioteket, og en bibliotekar var tilgjengelig for å hjelpe med tilrettelegging. Her kunne ungdommer komme innom for å utforske et spill mens de ventet på en buss eller en avtale. I flere bibliotek blir spillekvelder arrangert, og ungdommer fra skoler i området blir invitert.



Feltnotatene gir et inntrykk av hva vi møtte gjennom feltarbeidet ved de seks møteplassene for dataspill, som videre analyseres i neste kapittel.

5 Resultater

I dette kapitlet deler vi resultater fra analysen av det etnografiske arbeidet og intervjuer med aktører som er involverte i eller planlegger å etablere møteplasser for dataspill. Som vist i kapittel 3 omfattet feltarbeidet flere besøk ved slike møteplasser, med observasjoner og intervju med ungdommer og de som organiserer møteplassene. Gjennom intervjuer med ungdommer fikk vi innsikt i hvilke bakgrunn og motivasjon de hadde for å delta på møteplassene, informasjon som var verdifull i vår videre analyse fra feltarbeidet. Videre skal vi primært fokusere på aktører som sto bak og var involvert i organiseringen av møteplassene.

I analysen har vi lagt vekt på å identifisere mål, utfordringer, forskjeller og likheter i forhold til en rekke kategorier og fordelt på type møteplass. Som vist i tabell 1 nedenfor, har vi kategorisert møteplasser først etter aktører, og deretter analysert i forhold til finansiering, målgruppe, mål og utfordringer. Vi har også tatt med i tabellen hvordan de ulike møteplassene forholder seg til tema som utenforskap, problemspilling og regjeringens dataspillstrategi som fokuserer på dataspill som kulturprodukt, som bidrar til å besvare prosjektets primære forskningsspørsmål, nemlig på hvilken måte og i hvilken grad møteplasser for dataspill kan fungere forebyggende mot problematisk spilling og utenforskap.

Vi vil understreke at utvalget i undersøkelsen er begrenset, og vi ønsker ikke å generalisere funn her som typiske for bestemte møteplasser. Det som derimot kan generaliseres er tendensen som identifiseres her, med et komplekst bilde med ulike tilbydere, finansieringskilder og -metoder, mål og målgrupper, som også preger møteplassene. Som analysen nedenfor illustrerer, gir dette komplekse bildet innsikt både i utfordringer og muligheter for å utvikle møteplasser for dataspill i forhold til flere typer problemstillinger som angår ungdom i dag.

Tabell 1. Oversikt over ulike møteplasser for dataspill kategorisert etter type organisasjon og analysert i forhold til relevante faktorer

Organisasjoner	Ungdomsklubber, etablert gjennom kommune	Kommunale bibliotek, finansiert av kommune	Private gaming-sentre	Gaming-sentre etablert av ideelle organisasjoner	Under utvikling, ved offentlige organisasjoner
Finansiering	Søker tilskudd fra kommune, private og statlige ordninger	Offentlige midler, gjerne knyttet til Regjeringens dataspillstrategi	Medlemsfinansiert. Selger produkter til skoler og NAV	Prosjektbasert, finansiert fra kommune etter søknader. Gratis å delta	Offentlige midler, gjerne knyttet til Regjeringens dataspillstrategi
Målgruppe	Ungdommer, som regel yngre enn 16 år	Målgruppe er «alle», men også fokus på inkludering av unge.	Gaminginteressert ungdom. Ungdom som er på vei til å falle ut. Aldersgruppe 7-17 år, dominert av 11-13 år. Noe fokus på inkludering av jenter.	For alle (gratis); møteplass for gamere; barn og ungdom som spiller mye og har lite nettverk; yngste grupper med foreldre.	Ungdom
Mål	Oppholds- og møtested, aktivitet som også inkluderer dataspill	Kulturopplevelse, dataspill som kulturprodukt	Gaming og e-sport. Møteplass for ungdom med spesielle behov.	Gaming og sosial gaming, møteplass for aktivitet, sentralt plassert i fht. andre aktiviteter og transport.	Vekt på møteplass jf. dataspillstrategien og på aktivitet, dataspill som «biprodukt»
Utenforskap	Ofte geografisk nær skole for økt inkludering, men rekrutterer primært en gruppe som har nettverk	Utfordringer med å lage en arena (ønsker å utjevne forskjeller)	Tilbud alle på ettermiddag. Tilbud til ungdom via skoler og NAV på dagtid	Mål å tilby møtested for alle unge	Lite konkret
Problem-spilling	Lite fokus	Lite fokus	Lite fokus	Uttalt mål, men ikke spesiell strategi. Håndterer dårlig oppførsel	Lite konkret
Regjeringens dataspill-strategi	Begrenset fokus på data-spill som kulturprodukt, mest på sosial møteplass	Primært fokus på spill som kulturprodukt	Begrenset fokus på dataspill som kulturprodukt, og mest på gaming som aktivitet og sport og læringsarena	Begrenset fokus på dataspill som kulturprodukt, mest på møteplass	Prosess dels igangsatt av dataspillstrategien, men lite konkret og større vekt på møteplass enn på kulturprodukt
Utfordringer	Lite ressurser, begrenset kompetanse om dataspill	Lokalisering (skjult vs synlig). Usikre på hvordan etablere arena for dataspill som kulturprodukt	Tilgjengelighet avhengig av geografisk avstand, offentlig transport.	Prosjektbaserte midler gir lite stabilitet og lite langsiktig planlegging. Å identifisere samarbeidspartner for å nå målgruppe	Fysisk sted, samarbeidspartnere, kompetanse knyttet til dataspill og håndtering av møteplass, transport og tilgang i fht. geografisk avstand

Aktører, struktur og mål

Ungdomsklubber etablert av kommune for ungdom

Fritids- og ungdomsklubber er et viktig virkemiddel for å gi ungdommer et møtested i fritiden, som et fristed, men samtidig under oppsyn av voksne. Den første fritidsklubben ble etablert i begynnelsen av 1950-tallet i Oslo, og de påfølgende tiårene økte antall fritidsklubber med forankring i et mål «å forebygge problematferd, særlig blant arbeiderklasseungdom» (Hylland et al., 2019, s. 62). Slike møteplasser har fungert som «spydspiss» for kommunenes forebyggende arbeid overfor ungdom, og har også ofte vært den eneste offentlige arena åpen for alle ungdom og med stor betydning for inkluderende arbeid blant ungdom (Helse- og omsorgsdepartementet, 2019). Nær en tredjedel av ungdommer 13-16 år deltar i fritids- og ungdomsklubber (Bakken, 2019; Seland et al., 2021). Disse kan være privat eller offentlig drevet, spesialisert på tema eller som en møteplass der ungdom definerer aktiviteter selv (Seland et al., 2021). En nylig masteroppgave som studerer betydning av ungdomsklubber for ungdom, fant at det ble opplevd som et trygt sted å være for de unge. For mange fungerte det som et «andre hjem», et sted der voksne «bryr seg og forstår» de unge og der de opplever å «bli inkludert og anerkjent», og hvor de tilbys aktiviteter i fellesskap med venner (Mørk, 2021, ii).

Seland og kolleger har analysert politisk omtale av fritidsklubber, og ser en tydelig todeling i sosialpolitiske og kulturpolitiske begrunnelser, iblandet folkehelsepolitiske perspektiver med vekt på klubbene som helsefremmende for ungdom (2021). Dette forklarer ifølge forskerne hvorfor det ikke er etablert en enhetlig politikk for fritids- og ungdomsklubber.

Ungdomsklubbene vi besøkte i dette prosjektet var kommunalt forankret og finansiert gjennom private og offentlige tilskuddsordninger. De var også valgt ut særlig med tanke på møteplasser for dataspill, og samtlige hadde et tilbud som involverte spill. Ungdomsklubbene tiltrakk seg ungdommer i aldersgruppen under 16 år, som primært brukte klubbene som et oppholds- og møtested. Andre steder var dataspill en del av et større aktivitetstilbud.

Ungdomskubbene var gjerne lokalisert nær ungdomsskole for å være tilgjengelig og inkluderende for flest mulig i ungdomsgruppen. Vi observerte ungdommer som så ut til å ha et godt sosialt nettverk på ungdomskubbene. Bildet vi fikk av klubbene kan antyde at dette primært fungerer som møtested for ungdommer som allerede har et nettverk eller som mestrer å bli en del av et sosialt nettverk. Noen av disse ungdomskubbene var plassert i utsatte områder hvor andel barnefattigdom er høy. Aktører involvert i disse områdene mente at deres dataspilltilbud utjevner forskjeller mellom ungdommer og gir et felles referansepunkt med andre ungdommer for dem som ikke har dataspill hjemme.

Vi fant lite oppmerksomhet omkring problematisk dataspilling, og dette ble heller ikke oppfattet som et problem ved klubbene. Likeledes fant vi begrenset fokus på dataspill som kulturprodukt i tråd med Regjeringens dataspillstrategi.

Våre funn viser dermed ungdomsklubber som primært fungerer som møteplasser der det er vekt på sosialt samhold med venner og tilbys et mangfold av aktiviteter, deriblant dataspill.

I forhold til vår problemstilling antyder dette at ungdomsklubber i liten grad representerer en type møteplass for dataspill som kan fungere inkluderende eller forebyggende verken i forhold til utenforskap eller problemspilling.

Møteplasser for dataspill etablert gjennom kommunale bibliotek

Folkebibliotekene har en lang tradisjon som kulturformidler til et bredt publikum, også til barn og unge (Hylland et al., 2019). Bibliotekene har vært også blitt en viktig arena for å formidle medie- og kulturprodukter, og har fulgt med en trend der stadig flere kulturprodukter har blitt flyttet til digitale plattformer. Hylland og Kleppe påpeker at det tradisjonelle skillet mellom mediebruk og kultur i økende grad er problematisk å opprettholde i en tid der kultur- og medier smelter sammen (2022). Økt aksept for digitale uttrykk i kulturpolitikk for barn og unge inkluderer også dataspill, blant annet uttrykt i Regjeringens Dataspillstrategi 2020-2022, som understreker nettopp den kulturelle verdien av dataspill. En annen side ved bibliotekene som finnes både

historisk og i nyere kulturpolitikk, er argumentet om bibliotekene som et sted å være for ungdom (Hylland et al., 2019).

Det er forståelsen av dataspill som kulturuttrykk og det å bidra til *kulturopplevelse* som leder bibliotekenes fokus på dataspill når vi snakker med dem. Bibliotekene finansieres gjennom offentlige midler, og satsing på dataspill er knyttet til Regjeringens dataspillstrategi. Mens det tradisjonelle biblioteket har preg av en stille sone der hver enkelt gjest er fordypet i sin egen bok eller tekst, anerkjenner bibliotekene at dataspilling krever derimot et annet rom.³ Møteplass for dataspill i bibliotekene kan ses i sammenheng med endringer som bibliotek har hatt de siste årene. Fra en hovedvekt på utlån av bøker har det utviklet seg til en møteplass som tilbyr breier aktiviteter og flere medier enn tidligere.⁴ Det er for eksempel behov for å kunne rope ut, uttrykke glede, overraskelse og misnøye med det som skjer i spillet, understrekes det blant de vi snakket med. Også her er det oppmerksomheten rundt å skape en arena der ungdom kan være, men primært for å oppleve dataspill som kulturprodukt.

Samtidig er det også det å skape en arena som er en utfordring for de vi snakker med: hvordan skapes en slik arena? Hvordan blir den synliggjort og for hvem? Skal dataspill bokstavelig talt vises frem i vindusutstillingen, eller skal det være et tilbud for de som oppsøker det spesifikt?

Som et ekko av en sosialpolitisk historie for i biblioteker som inkluderende for ungdom, er det et ønske om å fungere inkluderende, særlig å være med på å utjevne forskjeller i samfunnet. Det er imidlertid utfordrende å vite helt hvordan en arena for dataspill på biblioteket også kan bli en arena for inkludering av ungdom som risikerer utenforskap. Tall fra undersøkelser om kulturbruk (Bekkengen & Strøm, 2021) og Norsk kulturbarometer (Statistisk Sentralbyrå, 2022) viser at en større andel av ungdommer med innvandrerbakgrunn enn ungdommer i hele befolkning har vært på et bibliotek i 2021. Det viser betydningen av biblioteket og mangfold av aktiviteter og

³ <https://www.nrk.no/kultur/slutt-for-stille-biblioteker-1.12057006>

⁴ <https://www.ks.no/kommunespeilet/kultur-idrett-og-frivillighet/bibliotekene-fra-bokhus-til-menneskehusfra-bokutlan-til-offentlig-moteplass/>

kulturelleprodukter som bibliotek tilbyr gratis. Samtidig viser studier barn og unge at det er tydelige sosiale forskjeller i hvilke møteplasser ungdom oppsøker, der enn finner flest unge med høyt utdannede foreldre blant de som oppsøker kulturtilbud (Hylland et al., 2019). Disse funnene kan antyde at bibliotekene kan være en arena for inkludering av visse grupper, men kanskje ikke for alle.

Med bibliotekenes fokus på dataspill som kulturprodukt og spilling som kulturopplevelse, blir også tema rundt dataspillvaner og problematisk spilling blant ungdom i liten grad tematisert. I dag har de fleste unge tilgang til både smarttelefoner og andre plattformer for dataspill (Schiro, 2022), og det gjør ikke bibliotekene til en magnet for ungdom som måtte oppsøke arenaer med tilgang til teknologi for å spille dataspill.

Bibliotekene scorer høyt på å oppfylle Regjeringen sin Dataspillstrategi 2020-2022 ved å fremme dataspill som kulturuttrykk og kunstform. Bibliotekene synes også generelt å kunne ha noe effekt i forhold til risiko for utenforskap blant grupper som innvandrere, men trolig ikke i like stor grad blant en av gruppene vi startet med i dette prosjektet: unge enslige menn med innvandrerbakgrunn og uten familie i Norge. Bibliotekene tar derimot lite eller ingen stilling til tema som problemspilling.

Gaming-sentre

I motsetning til bibliotekenes fokus på dataspill som kulturprodukt, har gaming-sentre typisk et større fokus på spillopplevelse. Møteplasser der dataspill har stått i sentrum er ikke nye. En linje går fra samlingsplasser knyttet til en generell interesse for datamaskiner, som også historisk har hatt en tett forbindelse til dataspill (Levy, 1984). Slike møteplasser har typisk vært dominert av gutter, og med et preg av likesinnede som møtes over en felles fritidsinteresse (Håpnes, 1996) som det siste tiåret har inkludert både dataspill og koding (Corneliussen & Prøitz, 2016). En annen linje kan ses fra internet-kafeer, som for et par tiår tilbake var en viktig arena for tilgang til datautstyr og

internett, og som også mange steder fungerte som møteplass for ungdom og for utvikling av dataspillkultur (Laegran & Stewart, 2003).

Også dagens gaming-sentre har som mål å skape en sosial arena for ungdom som er særlig opptatt av dataspill i fritidssammenheng. Som navnet antyder har gaming-sentrene fokus på selve spillingen, «gaming», og dataspilling som kultur. Med fremvekst av e-sport har det blitt oppmerksomhet omkring dataspill som mer enn bare fritid; som både sport og en potensiell inntektskilde, og noen skoler har også tatt opp temaet og tilbyr e-sport i utdanning.⁵ Dette har også bidratt til å etablere en forbindelse til fysisk aktivitet (Tjønndal & Skauge, 2021), og flere steder har gaming-sentre blitt etablert i tilknytning til nettopp treningssentre.

I vår studie har vi besøkt gaming-sentre som har hatt litt ulike bakgrunner og finansieringsmekanismer. Her omtaler vi først gaming-sentre som er privat etablert, og deretter gaming-senter etablert via ideelle organisasjoner.

Private gaming-sentre

De private gaming-sentrene er organisert som fysiske møteplasser med rom dedikert spesielt for gaming-aktivitet. Sentrene har noe økonomisk støtte fra private virksomheter i regionen, blant annet med bakgrunn i at dataspill antas å være en viktig motivasjon for å velge en karriere med vekt på informasjonsteknologi (Sevin & Decamp, 2016). Sentrene er i tillegg medlemsfinansiert av en kundegruppe som primært består av unge brukere som besøker gaming-sentrene etter skoletid. Noen av sentrene selger også tjenester til skoler og NAV, ved å tilby opplegg eller kurs rettet mot ungdom som har særlige utfordringer, og som får bruke senteret på dagtid.

Mange av gaming-sentre vi besøkte er åpne og tilrettelagt for barn og ungdom i aldersspennet 7 til 18 år. Hovedgruppen som benyttet sentrene mens vi besøkte dem, var i imidlertid en smalere gruppe i alderen 11 til 13 år. Sentrene

⁵ <https://utdanning.no/yrker/beskrivelse/e-sportsutøver>

var dominert av gutter, men de hadde også noe tilbud som rettet seg spesifikt mot jenter.

Gaming-sentrene fokuserer i liten grad på problemspilling hos den enkelte ungdom. Derimot er det stor oppmerksomhet rundt problematiske sider ved dataspillkulturen. Vårt spørsmål om hvorvidt møteplasser for dataspill kan fungere inkluderende blir utfordret av en gruppe unge gamere som på en og samme tid kan oppleve utenforskap selv, mens de fremmer hatefulle ytringer via digitale plattformer (Ask et al., 2016; Prøitz et al., 2022). Ved gaming-sentrene blir det slått hardt ned på dårlig oppførsel og hatefulle ytringer, og noen tilbyr kurs for å ta opp utfordringer knyttet til sterke høyreekstremistiske diskurser blant gamere.

Med unntak av tilbud for å inkludere jenter, som kan føle på utenforskap i forhold til gaming-kontekster, har gaming-sentrene lite fokus på unge som opplever utenforskap i samfunnet generelt. Kostnader ved å delta kan også bidra til å begrense deltakelse blant unge som har økt risiko for utenforskap. Tilgang og tilgjengelighet er også nært forbundet med geografisk avstand og offentlig transport, noe som blir særlig tydelig utenfor urbane strøk.

Flere av gaming-sentrene vi besøkte tilbyr sine lokaler til skoler og inkluderingsaktører som benytter disse i forbindelse med spesialutdanning for ungdommer som har falt fra skole eller er i risiko for å falle ut. Dette er et annen aspekt av dataspilling og en inkluderende effekt som ikke er særlig synlig i de ulike handlingsplaner og strategier for dataspill.

Gaming-senter etablert av ideelle organisasjoner

Gaming-sentre etablert av ideelle organisasjoner er primært prosjektbaserte og finansiert av kommune etter søknad. Det å være avhengig av prosjektbaserte midler gir lite stabilitet og gjør det utfordrende å planlegge langsiktig.

Disse sentrene er mer inkluderende i struktur, reflektert i at det er gratis å delta. Målet for disse sentrene er også gaming, men med vekt på det sosiale aspektet, og å være en møteplass for aktivitet. Sentrene har funnet gunstige

plasseringer geografisk i forhold til andre aktiviteter og transport, for å gjøre dem mer tilgjengelige for de unge.

Vi finner at de ideelle gaming-sentrene fungerer som møteplass for ungdom som spiller mye dataspill. Sentrene har fått «rykte» som et sted for gamere, og tiltrekker seg dels ungdom som spiller mye, men som har et lite sosialt nettverk. I tillegg ser vi at den yngste gruppen, barn, gjerne kommer til sentrene sammen med foreldre.

De ideelle gaming-sentrene har som særlig mål å tilby et møtested for alle unge, og i struktur kan de fungere inkluderende ved å være gratis og åpne for alle. Utover dette har ikke sentrene en strategi for å rekruttere unge i risiko for utenforskap, og det er uklart om de når grupper av ungdommer som ikke allerede har et nettverk blant andre gamere.

Det er noe mer oppmerksomhet rundt problemspilling, men ingen spesielle strategier for å identifisere eller hjelpe unge med slike utfordringer. Som på private gaming-sentre blir det også her slått ned på dårlig oppførsel på stedet.

Noen av sentrene holder på å utvikle et tilbud rettet mot skoler, men samtidig gir de uttrykk for at det er utfordrende å finne gode samarbeidspartnere for å jobbe mer målrettet og langsiktig mot konkrete ungdomsgrupper.

I forhold til forskningsspørsmålet vårt ser vi at de ideelle gaming-sentrene kan fungere inkluderende for flere ved å øke tilgjengelighet (gratis, geografisk tilgang), men samtidig er det få strategier for å rekruttere ungdommer i risiko for utenforskap. Verken problemspilling eller dataspill som kulturprodukt får særlig stor oppmerksomhet, mens det primære fokuset forblir på å være en aktivitetsdrevet møteplass for ungdom.

Under utvikling

Den siste gruppen er de møteplassene som ikke ennå er opprettet, men som er under utvikling. Disse er primært drevet fram av offentlige midler, gjerne knyttet til Regjeringens Dataspillstrategi 2020-2022 som oppfordrer kommuner til å opprette møteplasser for dataspill. Denne gruppen illustrerer

et ønske om å oppfylle dataspillstrategien og hvordan dette muliggjøres gjennom politisk kanaliserte midler. Samtidig illustrerer de hvordan offentlig finansierte møteplasser for dataspill reiser en rekke spørsmål og utfordringer. Plassering og lokale er blant det enkleste og det meste utfordrende: det er lett å fylle et rom med utstyr som kan brukes til dataspilling, men hvordan skal rommet styres? Er det nok med sosialt ansvar og «crowd control», eller må det også være et faglig innhold og faglig ansvar? De involverte kommunene sitter kanskje med både drivkraft og midler, men har i mindre grad kompetanse eller ressurser til å bemanne et slikt møtested. Dette reiser spørsmål om samarbeidspartnere og allianser som kanskje må utvikles og etableres parallelt med utvikling av et møtested for dataspill. Lokalisering reiser også spørsmål om tilgang og tilgjengelighet, kanskje særlig merkbart i de mer rurale kommunene med lange reiseveier. I noen tilfeller beveget diskusjonen seg i retning av digitale møteplasser som et alternativ, som både utfordrer målet om en fysisk møteplass, og samtidig reiser en rekke spørsmål om hvordan lokale og regionale tilbud kan forbli nettopp det på det «grenseløse» internett.

Det mangler åpenbart mange detaljer i disse prosjektene, og det gjør det vanskelig å vurdere hvordan de kan fungere som inkluderende og forebyggende i forhold til utenforskap og problemspilling. Det er også relativt lite fokus selve spillingen og lite oppmerksomhet rundt dataspill som kulturprodukt, mens det er målet om å etablere et møtested som dominerer fortellingene om disse prosjektene som er i utvikling. De mange utfordringene og spørsmålene forsinker åpenbart prosessen i utviklingsprosjektene vi møter

6 Utfordringer og muligheter

Mange tilbydere med ulike målsettinger

Undersøkelsen viser at et mangfold av tilbydere, målsettinger og kontekster er involvert i de ulike møteplassene for dataspill. Mangfoldet reflekterer at dataspill i dag er mange ting (Hylland et al., 2019). Dataspill er en fritidsaktivitet for de fleste, mens det for noen har blitt en inntektskilde og karriere. Dataspill gir glede og kulturopplevelse, samhold og vennskap, men det kan også gi mulighet for å rømme fra hverdagsproblemer og å glemme egen virkelighet for en stund (Dralega & Corneliussen, 2018). For noen utfordrer dataspilling hverdagsaktiviteter, som å møte på skole og jobb, til mer uskyldige effekter, som å utebli fra felles middag og oppgaver i husholdet – effekter som nok ofte kan føles mer problematisk av foreldre enn blant de unge (Medietilsynet, 2022; Seddighi & Corneliussen, 2022).

Som vist over har møteplassene vi har besøkt hatt ulike mål og innretninger, der noen fokuserer på dataspilling, noen på møteplassen, og andre på kulturproduktet.

- **«Gaming»:** De best etablerte plassene retter seg mot ungdom med en særlig interesse for dataspill med vekt på «gaming» og e-sport.
- **Møteplass:** Vi ser en tendens til at nye møteplasser og de som er under utvikling i større grad bygger på en forestilling om dataspill som et mainstream-fenomen, en fritidssysse og tidsfordriv for majoriteten av unge. De nye møteplassene fanger således opp både meldingen fra dataspillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a, 2019b) som oppfordrer til møteplasser for dataspill som et (av mange) kulturprodukt, og Medietilsynets undersøkelser som viser at majoriteten av unge spiller dataspill (Medietilsynet, 2022). En effekt av dette er imidlertid at det er møteplassen som står i fokus, mer enn selve dataspillingen.

- **Kulturprodukt:** Bibliotekene er relativt alene om å la fokus på kulturopplevelsen dominere.

Økonomiske ressurser

Mangfoldet blant aktører og målsettinger har dels en bakgrunn i tilgjengelige økonomiske ressurser. Mens gaming-sentrene har både private støtteaktører og et marked blant unge med økonomisk kapasitet og villighet til å betale for å delta, er de offentlige og frivillige organisasjonene i mindre grad plassert i et kjøpekraftig eller -villig marked. Et viktig prinsipp for offentlige tjenester i Norge er også å nå et bredt publikum, og møteplasser for ungdommer har også en tradisjon i fritidstilbud som også skal virke inkluderende for barn og unge fra familier med lav sosial og økonomisk kapital (Hylland et al., 2019). Finansiering skaper en spenning mellom prioriteringer og hvorvidt møteplassene skal skapes for «usatte grupper» eller *alle* ungdommer.

De offentlige og frivillige aktørene var dermed i stor grad avhengig av midlertidig finansiering og prosjektbaserte midler og prosjekt-drevet organisering. En slik avhengighet av kortsiktige ressurser gjør det vanskelig med langsiktige satsinger, og det utfordret utvikling av kompetanse og nettverk. Nettverk som består av engasjerte og kompetente aktører forsvinner når midlene forsvinner, sa en av informantene våre.

Mulighet for å fungere inkluderende

Selv om disse forskjellene gir ulike muligheter for å fungere inkluderende fant vi lite oppmerksomhet knyttet til inkludering og forebygging av problematisk dataspilling. Unntaket var gaming-sentre som klarte å etablere et rykte som møteplass for gamere med begrensa sosialt nettverk samt gaming-sentrene tilbud via skoler og NAV til ungdom med spesielle behov. De fleste møteplassene ble besøkt av ungdom som allerede hadde et sosialt nettverk, eller av unge som kom sammen med foreldre. Flere av aktørene vi intervjuet påpekt også at de større møteplassene ikke fungerer for ungdom med spesielle behov og utfordringer. Dette er en heterogen gruppe som ofte krever

individuell og spesialtilpasset oppfølging, og særlig utenforskap og isolasjon som følge av problemspilling kan kreve mye og langvarig oppfølging individuelt eller i mindre grupper. Blant aktørene vi har intervjuet fant vi også mindre fokus på problemspilling hos individet, og mer på problematiske sider ved dataspillkultur, uttrykt blant annet i høyreekstremisme og anti-feministiske holdninger (Prøitz et al., 2022).

Jenter og kvinnelige gamere

Særlig jenter og kvinnelige gamere opplever ofte negative oppførsel og seksuell trakassering i gamingkulturen (Ask et al., 2016; Medietilsynet, 2022), men bare en av aktørene vi snakket med hadde oppmerksomhet på dette. Selv når målet er møteplasser for alle unge, ble det i liten grad reflektert over hvordan dette også har kjønne effekter, ettersom langt flere gutter enn jenter har dataspill som en særlig interesse (Medietilsynet, 2022). I en av våre tidligere undersøkelser blant ungdom med innvandrerbakgrunn fant vi blant annet at dataspilling med venner kunne ha en integrerende effekt for denne gruppen, men primært for gutter. En av jentene vi intervjuet definerte seg selv som «gamer», men hun fikk ikke innpass i den lokale gaming-kulturen, ikke fordi hun var innvandrer, men fordi hun var jente (Dralega & Corneliussen, 2018).

Unge med innvandrerbakgrunn

Vi har i en rekke forskningsprosjekter vært særlig opptatt av en gruppe ungdom med stor risiko for utenforskap, nemlig unge menn med innvandrerbakgrunn som ikke har foreldre i Norge. I tidligere studier av dataspillvaner blant disse samt hvordan de blir fanget opp og finner hjelp og støtte i det offentlige støtteapparatet, har vi sett at gruppen over 16 år er i særlig risiko for å bli isolert fordi de har få konkrete hjelpetiltak (Seddighi & Corneliussen, 2022). Selv om unge menn i denne gruppen er blant de som ofte spiller mye og har problematiske dataspillvaner, var heller ikke denne gruppen synlig representert ved noen av møteplassene vi besøkte. Dels henger det åpenbart sammen med at møteplassene i hovedsak rekrutterte yngre ungdommer, men

det illustrerer også at det kreves helt andre og langt mer målrettede strategier enn dagens møteplasser for dataspill for å nå denne gruppen unge menn.

Et mangehodet troll

Diskusjonen med aktørene som er involvert i møteplasser for dataspill illustrerer at ungdom er en bred gruppe med mange og ulike behov. Dataspill er også et mangefasettert fenomen, og møteplassene har ulike mål, målgrupper og strategier for å rekruttere unge. De ulike behovene og målene passer ikke alltid sammen. Flere aktører som har tilegnet seg kompetanse eller ressurspersoner med kompetanse om dataspill og gaming, opplever at de mister kompetansen igjen på grunn av mangel på langsiktige midler. Kortsiktige økonomiske ressurser og utfordringer med å etablere samarbeid, gjør at mange av aktørene opplever å være mer isolert i oppdraget enn de skulle ønske. Det er stort behov for å etablere nettverk for kompetansedeling påpeker flere. Det at aktørene kommer fra ulike sektorer, fra private til offentlige og ideelle organisasjoner, gjør det utfordrende å samarbeide, fordi de har ikke alltid tilgang til de samme økonomiske ressursene, noen opplever å ikke få talerett og mulighet til å dele sin kompetanse, mens andre mangler kompetanse. Totalt sett fremstår dermed den nasjonale arenaen for møteplasser for som et mangehodet troll, der hodene opererer relativt autonomt og uten tilgang til ressurser og kompetanse som de andre har.

By og bygd

Vi finner også en annen forskjell på den nasjonale arenaen for møteplasser, som er forskjell mellom by og bygd. Mens flere av aktørene fra byene viser til at det har vokst frem et stort antall møteplasser for dataspill, finner vi prosjektene som fortsatt er i utvikling i mindre urbane strøk. Utfordringer knyttet til lokalisering, geografi og reisevei som inkluderer både ferger og lange avstander, reiser spørsmål som må finne svar før en konkret møteplass kan etableres. Tilgang på kompetanse og aktuelle samarbeidspartnere er også mindre i distriktet enn i byene.

Utfordringer

Som vist over fant vi store forskjeller mellom de ulike møteplassene, men noen utfordringer ble likevel pekt på som felles.

Dialog og læring på tvers: De ulike aktørene er forankret i ulike sektorer og har ulik tilgang til økonomiske ressurser og kompetanse. Det er stort behov for å etablere dialog, samarbeid og læring på tvers, mener samtlige som deltok i workshopen. De ulike aktørene har ulike kompetanser og innsikter og de trenger hverandre. Økt samarbeid og kunnskapsdeling kan bidra til å gjøre møteplassene for dataspill mer inkluderende for flere unge og de forebyggende effektene både i forhold til problematferd og problematisk spilling kan styrkes.

Prosjektbaserte og kortsiktige midler: De økonomiske utfordringene gjør langsiktighet vanskelig, og dermed blir det også vanskeligere å bygge kompetanse og nettverk for å del kunnskap. Det er en utfordring at ting må defineres som et problem før vi kan ta tak i det, sier en av aktørene, og viser til at de økonomiske rammene i liten grad gjør at møteplassen klarer å etablere forebyggende strategier. En annen påpeker at det er en potensiell konflikt mellom økonomiske rammene fore møteplasser som skal nå mange.

Verdiskaping og rapportering: En annen påpeker at de økonomiske rammene for møteplasser ofte vektlegger en form for mainstreaming – de skal nå alle, mens det krever andre strategier for å hjelpe de ungdommene som har utfordringer. Hvordan skal vi kunne vise til verdiskaping og rapportere at vi oppnår målene, spør en. Mens det å hjelpe fem ungdommer som sliter med utenforskap både krever mye og utgjør en stor gevinst for både individ og samfunn, så ser det ikke like fint ut som å rapportere at et langt høyere antall ungdommer jevnlig besøker møtestedet.

Utfordrende regelverk: Et siste hjertesukk fra aktørene gjaldt regelverk som stopper initiativ for å gjøre møteplassene mer inkluderende. Vi blir vingeklippet av GDPR – regelverket for personvern, fordi vi kan nesten ikke bruke digitale plattformer og sosiale medier lenger, sier en. Hver enkelt aktør klarer ikke å ha den fulle oversikten over slike regelverk som påvirker bruk av

digitale medier i ungdomskulturen, og for noen er resultatet full stopp. Her trenger vi hjelp slik at vi kan være mye mer romslig når vi forholder oss til ungdommen, sier en.

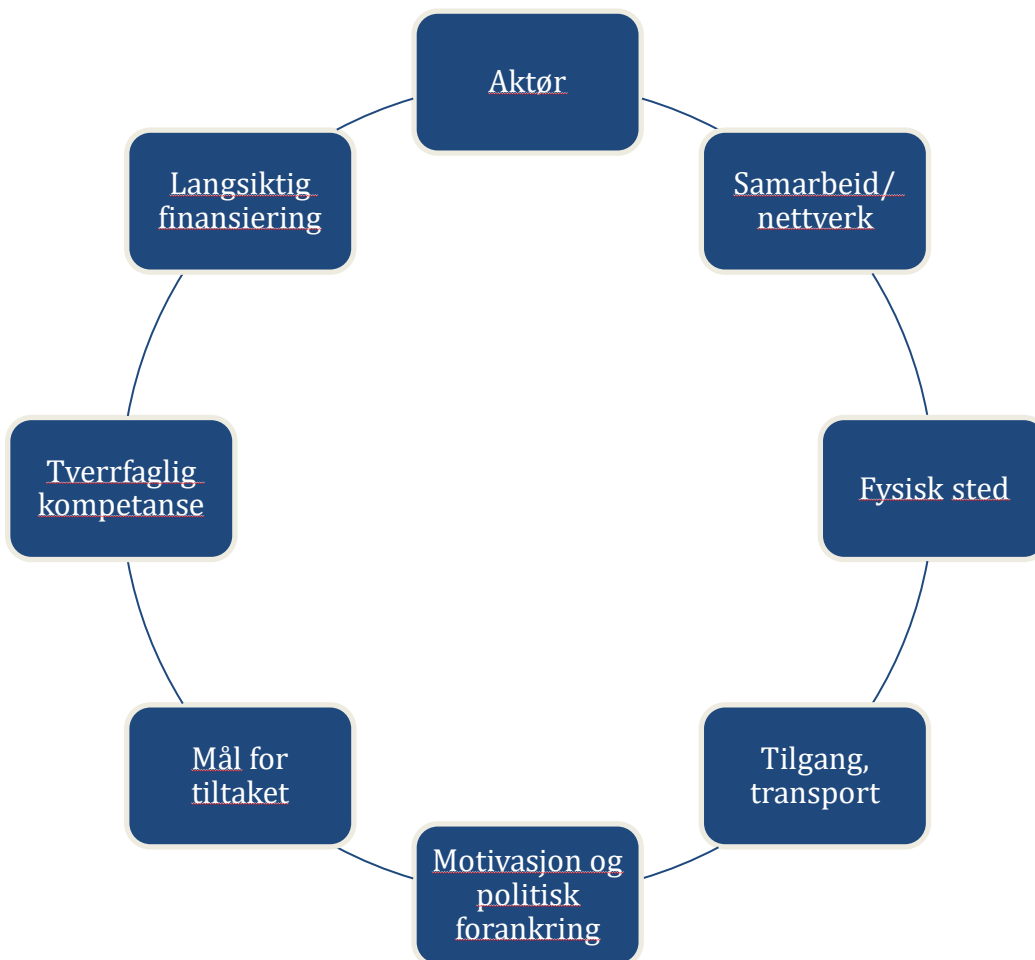
7

Konklusjon

I studien har vi vist at ulike aktører med ulike mål, midler og strategier engasjerer seg for å etablere møteplasser for dataspill for ungdom. Studien bekrefter at dataspill utgjør en viktig hverdagsaktivitet for mange barn og ungdom (Medietilsynet, 2022). Den illustrerer også at holdninger til dataspill er i endring. Mens det tradisjonelt har vært mye fokus på problemspilling og problematisk innhold i spill, ser vi økt vekt på dataspill som ressurs og kultur. Denne endringen har også ført med seg nye aktører som involverer seg for å etablere møteplasser for spill. Målet med studien var å undersøke hvorvidt slike møteplasser kan fungere som forebyggende tiltak mot problemspilling og bidra til å motvirke utenforskap. Til tross for interesse for temaene blant aktørene, fant vi i liten grad støtte for dette, og få av møteplassene problematiserte utenforskap og problemspilling direkte. Noe av utfordring synes å være nettopp i det heterogene bildet der hver og en av aktørene hadde ulike mål, sammen med mangel på dialog og læring på tvers av tilbudene.

Behovskartet for møteplasser for dataspill

Studien illustrerer også at dataspill favner mange og ulike problemstillinger, utfordringer og positive sider, og at ungdom er en heterogen gruppe med mange og ulike interesser, ressurser og utfordringer. Det kan være vanskelig å skille mellom de ulike utfordringene. Gode løsninger kan være vanskelig å finne fordi kompetansen knyttet til dataspilling, møteplasser og ungdommer er spredt på de ulike aktørene, som altså i liten grad har etablerte samarbeid knyttet til temaet. Basert på funnene i studien skisserer vi nedenfor et behovskart for møteplasser for dataspill. Behovskartet kan fungere som veiviser for de møteplassene som er under utvikling, men kanskje også for framtidens politiske strategier for slike møteplasser.



Figur 1 Behovskart for møteplasser for dataspill

Studien tydeliggjør et sterkt behov for **nettverksbygging** og **tverrfaglig kompetanse** som legger til rette for samarbeid på tvers av **aktører**. Økt samarbeid og deling av kunnskap kan bidra til å skape mer inkluderende møteplasser for dataspill blant ungdom, samtidig som de forebyggende effektene knyttet til problematferd og problematisk spilling kan styrkes. Det er viktig å sikre **langsiktig finansiering** for å opprettholde og forsterke kompetansen på området.

Mange av de tilgjengelige møteplassene er **fysiske steder** som bidrar til fellesskap og styrker tilhørigheten blant ungdommer. Imidlertid oppstår det utfordringer knyttet til tilgangen til disse stedene. Spørsmålet om hvor

møteplasser for dataspill bør etableres blir relevant, både i store og små kommuner, med tanke på beliggenhet i sentrale områder og distrikt. Dette blir spesielt utfordrende i distriktene der tilgangen til slike møteplasser er avhengig av begrenset offentlig **transport**, for eksempel ferger og busser. Det er viktig å finne løsninger som gjør møteplassene tilgjengelige for så mange som mulig.

Mens behovskartet over er foreslått på bakgrunn av utfordringer vi ser at møteplassene har for å etablere et godt tilbud, mangler det fortsatt noe. I forhold til studiens problemstilling, nemlig spørsmålet om møteplasser for dataspill kan fungere som **forebyggende tiltak** mot problemspilling og bidra til å motvirke utenforskap, ønsker vi å foreslå at også tiltak for inkludering, forebygging av utenforskap og oppmerksomhet rundt problematiske spillevaner også blir en naturlig del av et slikt behovskart. Studien viser at de involverte aktørene samlet sett sitter på tilstrekkelig kompetanse for å lage gode, inkluderende og forebyggende møteplasser for dataspill, men også at de trenger **politisk, praktisk og økonomisk støtte for å realisere** nødvendig samarbeid for å nå et slikt mål.

For den gruppen vi var særlig interessert i, unge menn over 16 år med innvandrerbakgrunn og som ikke har familie i Norge, ser imidlertid ikke dagens møteplasser ut til å ha et potensiale for å fungere støttende.

Med økende digitalisering, ikke bare av yrkesliv, men også av fritid, synes noen av de nye møteplassene for dataspill å reflektere en slik «mainstreaming» av dataspilling. Det synes også å gi mindre fokus på risiko for utenforskap og problemspilling. Studien illustrer dermed hvordan nasjonal politikk bidrar til iscenesette innsats, definere tilgjengelig ressurser, og derigjennom bidrar til å forme konkret aktivitet rundt i landet. Det viser en handlekraftig stat, men det viser også ansvaret som følger med politiske strategier.

Referanser

- Ask, K. (2011). Spiller du riktig?–Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 18(02), 140-157.
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 23(01), 1-21.
- Bakken, A. (2019). *Ungdata 2019. Nasjonale resultater*. . NOVA-rapport 9/19. Velferdsforskningsinstituttet NOVA, OsloMet.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139.
- Bekkengen, F. V., & Strøm, F. (2021). *Kulturbruk blant personer med innvandrerbakgrunn*. Statistisk sentralbyrå.
- Chappell, D., Eatough, V. E., Davies, M. N. O., & Griffiths, M. D. (2006). EverQuest- It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 205-216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>
- Clark, L. S. (2013). *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford University Press, USA.
- Corneliussen, H. G., & Prøitz, L. (2016). Kids Code in a rural village in Norway: could code clubs be a new arena for increasing girls' digital interest and competence? *Information, Communication & Society*, 19(1), 95-110. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1093529>
- Cote, A. C. (2015). "I Can Defend Myself": Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Dralega, C. A., & Corneliussen, H. G. (2018). Gaming and identity construction among immigrant youth in Norway: Convergent glocal contexts. In D. M. Berge, K. Y. Dale, & H. Hogset (Eds.), *Det regionale i det internasjonale. Fjordantologien 2018* (pp. 187-205). Universitetsforlaget.
- Dralega, C. A., Seddighi, G., Corneliussen, H. G., & Prøitz, L. (2019). From helicopter parenting to co-piloting: Models for regulating video gaming among immigrant youth in Norway. In Ø. Helgesen, E. Nettet, G.

Mustafa, P. Rice, & R. Glavee-Geo (Eds.), *Fjordantologien 2019: Modellar*. Universitetsforlaget.

- Enevold, J., Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. (2018). *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives*. Nordicom.
- Flaaten, Ø., Torp, S., & Aarseth, E. (2010). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 10(2).
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Gregersen, A. (2018). Games between family, homework, and friends. Problem gaming as conflicts between social roles and institutions. In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the problem in problem gaming? Nordic research perspectives* (pp. 35-50). Nordicom.
- Helle-Valle, J., & Storm-Mathisen, A. (2008). Playing computer games in the family context. *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science*, 9(3).
- Helse- og omsorgsdepartementet. (2019). *Folkehelsemeldinga. Gode liv i eit trygt samfunn*.
- Hylland, O. M., Haugsevje, Å. D., Schnell, A. J., & Miland, K. (2019). Ung kultur: Et kunnskapsgrunnlag. *TF-rapport*(493).
- Hylland, O. M., & Kleppe, B. (2022). En digitalt utvidet kulturstatistikk. Måling av digital kulturbruk blant barn og unge. *Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift*, 25(1), 9-27.
- Håpnes, T. (1996). Not in Their Machines. How Hackers Transform Computers into Subcultural Artefacts. In M. Lie & K. H. Sørensen (Eds.), *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life* (pp. 121-150). Scandinavian University Press.
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2022). *Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025*. https://www.regjeringen.no/contentassets/2c3a1fa0e0264fa296d8a4ef57e14da8/v-1030_handlingsplan-mot-spilleproblemer-2022-2025.pdf
- Kulturdepartementet. (2019a). *Møteplasser for dataspill og datakultur: Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?* - veileder.

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/moteplasser-for-dataspill-og-datakultur-v-1025-b/id2868104/>.

- Kulturdepartementet. (2019b). *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022*.
- Laegran, A. S., & Stewart, J. (2003). Nerdy, trendy or healthy? Configuring the internet café. *New Media & Society*, 5(3), 357-377.
- Levy, S. (1984). *Hackers: heroes of the computer revolution*. Bantam Doubleday Dell Publ. Group.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- Livingstone, S., Burton, P., Cabello, P., Helsper, E., Kanchev, P., Kardefelt-Winther, Daniel, P., Jelena, S. M., & Ssu-Han, Y. (2020). Media and information literacy among children on three continents: insights into the measurement and mediation of well-being. In P. Tornero, J. Manuel, & G. a. H. Orozco, Esther, (Eds.), *Media and information literacy in critical times: Re-imagining learning and information environments* (pp. 191 - 206). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103-1122. <https://doi.org/10.1177/1461444816685930>
- Maloney, M., Roberts, S., & Caruso, A. (2017). 'Mmm ... I love it, bro!': Performances of masculinity in YouTube gaming. *New Media & Society*, 20(5), 1697-1714. <https://doi.org/10.1177/1461444817703368>
- Mascheroni, G., Livingstone, S., Dreier, M., & Chaudron, S. (2016). Learning Versus Play or Learning Through Play? How parents' Imaginaries, Discourses and Practices Around ICTs Shape Children's (digital) Literacy Practices. *Media Education*, 7(2), 261-280.
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Medietilsynet. (2022). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra - Slik gamer barn og unge - Barn og medier 2022*. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Meriläinen, M. (2023). Young people's engagement with digital gaming cultures - Validating and developing the digital gaming relationship theory.

Entertainment computing, 44, 100538.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538>

- Millen, D. R. (2000). Rapid ethnography: time deepening strategies for HCI field research. Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques,
- Mrug, S., Madan, A., & Windle, M. (2016). Emotional Desensitization to Violence Contributes to Adolescents' Violent Behavior. *J Abnorm Child Psychol*, 44(1), 75-86. <https://doi.org/10.1007/s10802-015-9986-x>
- Mørk, E. M. H. (2021). *Betydningen av ungdomsklubb. En kvalitativ studie av ungdom og ungdomsarbeidere på ungdomsklubb i Asker kommune*. Masteroppgave NMBU, Fakultet for landskap og samfunn.
- Ortiz, S. M. (2019a). The meanings of racist and sexist trash talk for men of color: A cultural sociological approach to studying gaming culture. *New Media & Society*, 21(4), 879-894. <https://doi.org/10.1177/1461444818814252>
- Ortiz, S. M. (2019b). "You Can Say I Got Desensitized to It": How Men of Color Cope with Everyday Racism in Online Gaming. *Sociological Perspectives*, 62(4), 572-588. <https://doi.org/10.1177/0731121419837588>
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2022). The effects of playing video games on stress, anxiety, depression, loneliness, and gaming disorder during the early stages of the COVID-19 pandemic: PRISMA systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(6), 334-354.
- Paus-Hasebrink, I., Kulterer, J., & Sinner, P. (2019). *Social inequality, childhood and the media: A longitudinal study of the mediatization of socialisation*. Springer Nature.
- Pine, R., Fleming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020). The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: a systematic review. *Games for health journal*, 9(4), 255-264.
- Prøitz, L., Langeland, F., Steinnes, K. K., & Mainsah, H. (2022). Hybride maskuliniteter og hatideologi på nett: en litteraturgjennomgang om incels i et feministisk medievitenskapelig perspektiv. *Norsk medietidsskrift*, 29(2), 1-155.
- Pulos, A. (2013). Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft. *Games and Culture*, 8(2), 77-97. <https://doi.org/10.1177/1555412013478688>
- Sangaramoorthy, T., & Kroeger, K. A. (2020). *Rapid ethnographic assessments: A practical approach and toolkit for collaborative community research*. Routledge.

- Santos, I. K. d., Medeiros, R. C. d. S. C. d., Medeiros, J. A. d., Almeida-Neto, P. F. d., Sena, D. C. S. d., Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. d. A. T., & Dantas, P. M. S. (2021). Active video games for improving mental health and physical fitness—An alternative for children and adolescents during social isolation: an overview. *International journal of environmental research and public health*, 18(4), 1641.
- Schiro, E. C. (2022). *Norsk mediebarometer 2021*. S. sentralbyrå.
- Seddighi, G. (2022). Taking a Dialogical Approach to Guiding Gaming Practices in a Non-Family Context. *Media and Communication*, 10(4), 328-337. <https://doi.org/https://doi.org/10.17645/mac.v10i4.5727>
- Seddighi, G., & Corneliussen, H. G. (2022). *Dataspillvaner blant ungdommer med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge*. Vestlandsforskning: VF-rapport nr. 6-2022. <https://www.vestforsk.no/sites/default/files/202210/rapport%20ungemenn%20utenforldre%20i%20Norge2022.pdf>
- Seddighi, G., Dralega, C. A., Corneliussen, H. G., & Prøitz, L. (2018). *Time-use' in regulation of gaming: a 'non-Western' immigrant family perspective*. Vestlandsforskning: VF-rapport nr. 4/2018.
- Seland, I., Andersen, P. L., & Eriksen, I. M. (2021). Fritidsklubber i det lokale folkehelsearbeidet. Sluttrapport.
- Sevin, R., & Decamp, W. (2016). From Playing to Programming: The Effect of Video Game Play on Confidence with Computers and an Interest in Computer Science. *Sociological Research Online*, 21(3), 14-23. <https://doi.org/10.5153/sro.4082>
- Shaw, A. (2014). Gaming at the edge: Gender and sexuality at the margins of gamer culture. In: Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Statistisk Sentralbyrå. (2022). *Norsk kulturbarometer*. <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/kultur/statistikk/norsk-kulturbarometer>.
- Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Mariën, I., All, A., Schurmans, D., Willaert, K., De Grove, F., Jacobs, A., & Misuraca, G. (2013). The potential of digital games for empowerment and social inclusion of groups at risk of social and economic exclusion: evidence and opportunity for policy. *Joint Research Centre, European Commission*.
- Sörensen, E., Sörensen, E., & Knowledge Unlatched, K. U. S. B. C. (2018). *Cultures of Computer Game Concerns : The Child Across Families, Law, Science and Industry* (1st ed., Vol. 23). transcript Verlag.
- Taylor, N., & Voorhees, G. (2018). Introduction: Masculinity and Gaming: Mediated Masculinities in Play. In N. Taylor & G. Voorhees (Eds.),

Masculinities in Play (pp. 1-19). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_1

Tjønnndal, A., & Skauge, M. (2021). Youth sport 2.0? The development of eSports in Norway from 2016 to 2019. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 13(1), 166-183.

Toombs, E., Mushquash, C. J., Mah, L., Short, K., Young, N. L., Cheng, C., Zhu, L., Strudwick, G., Birken, C., & Hopkins, J. (2022). Increased screen time for children and youth during the COVID-19 pandemic. *Sci. Briefs Ont. COVID-19 Sci. Advis. Table*, 3, 59.

Ørngreen, R., & Levinsen, K. (2017). Workshops as a Research Methodology. *Electronic Journal of E-learning*, 15(1), 70-81.

Aarsand, P. (2018). The Micro-Politics of Time in Young People's Talk About Gaming In E. Sørensen (Ed.), *Cultures of Computer Game Concerns: The Child Across Families, Law, Science and Industry* (Vol. 23, pp. 185-204). Perspectives from Empirical Science Studies |

Aarsand, P. A., & Aronsson, K. (2009). Gaming and Territorial Negotiations in Family Life. *Childhood*, 16(4), 497-517.
<https://doi.org/10.1177/0907568209343879>