

Sosial spilling

Evaluering av Spillrommet37 i Horten kommune

SPILLROMMET



HORTEN



Heftets tittel:
Sosial spilling – evaluering av Spillrommet37 i Horten kommune

Forfattere:
Ingvild Vardheim og Nina Sterner (2024)

KORUS sør
Kongensgate 33
3717 Skien

Nettside: korus.no/sor

Foto: Nina Sterner

Logo Spillrommet: Vetle Hartmark Jensen

Layout: Charlotte Barstad

Trykk: WERA

Helsedirektoratet finansierer kompetansesenterets virksomhet

Innhold

1	Innledning	6
1.1	Om spillrommet37 i Horten	6
1.2	Dataspill som fritidsaktivitet og møteplass	7
1.3	Om evalueringen	8
1.4	Problemstillinger	9
1.5	Datagrunnlag	10
2	Rammer, ressurser og innhold	13
2.1	Et kommunalt tiltak – på godt og vondt	13
2.2	Et lite rom i et stort kulturhus	14
2.3	Utstyr og utforming av rommet	16
2.4	Aktiviteter i rommet	19
2.5	Bemanning	20
2.6	Åpningstider	21
2.7	Hvor godt kjent er spillrommet?	22
3	Hvem bruker spillrommet?	24
3.1	Besøkstall og aldersspenn	24
3.2	Jenter på spillrommet	25
3.3	Hva forteller Ungdata oss om brukerne av spillrommet?	26
4	Spillrommet som sosial møteplass	30
4.1	Hvorfor besøker ungdommene spillrommet?	30
4.2	«Du kan bare henge hvis du vil»	31
5	Medvirkning: Et spillrom på ungdommenes premisser?	35
5.1	Rekruttering og sammensetning av medvirkningsgruppa	35
5.2	Organisering av medvirkning	36
5.3	Gruppas mandat og oppgaver	37
5.4	Hva forteller ungdommen om hvordan de får medvirke?	37
5.5	Hva opplever prosjektleder?	39
5.6	Fungerer medvirkningsprosessene etter hensikten?	39
6	Oppsummering	43
6.1	Spillrommet skal gi alle barn og ungdom tilgang til meningsfulle aktiviteter	43
6.2	Spillrommet skal være en levende sosial møteplass	44
7	Referanser	47

Forord

Program for folkehelsearbeid i kommunene (2017 – 2027) er en tiårig satsing med mål om å utvikle kommunenes arbeid med å fremme befolkningens helse og livskvalitet. Barn og unge, psykisk helse og rusforebygging er sentrale tema. Vestfold Fylkeskommune var blant de første programfylkene og inviterte tidlig KORUS sør inn i satsingen.

I 2018 fikk vi en forespørsel fra Horten kommune om å evaluere «Spill for helsa»; et av tiltakene som fikk bevilget midler av fylkeskommunen. Vi takket ja, og har fulgt tiltaket gjennom hele prosjektperioden fra 2019 – 2023, forankret i vårt oppdrag om å bidra inn i program for folkehelsearbeid gjennom kompetansestøtte på helsefremmende og rusmiddelforebyggede arbeid overfor barn og unge.

Som et kompetansesenter på rusfeltet vet vi at trygge og rusfrie oppvekstarenaer er viktig for barn og unges trivsel og tilhørighet. I en stadig mer digital hverdag er det antagelig ekstra viktig med varierte og tilgjengelige fritidstilbud – ikke minst fysiske møteplasser. Spillrommet i Horten er et godt eksempel på en slik møteplass.

Vi vil gjerne takke alle som har vært involvert i evalueringen, særlig prosjektleder Jan Egil Holter-Wilhelmsen og ungdommene i medvirkningsgruppa. Vi takker også alle som har svart på spørreundersøkelser, ungdommene vi har snakket med på spillrommet og leder for Kulturhuset37. Til slutt vil vi takke vår kontaktperson i Vestfold fylkeskommune, Anne Slåtten, for god dialog og innspill underveis.

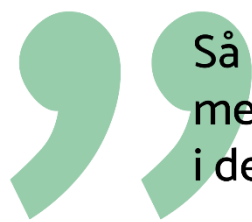
Skien, juni 2024

Ingvild Vardheim

Nina Sterner

Sammendrag

- Spillrommet³⁷ er en fysisk møteplass i Horten sentrum hvor barn og unge har tilgang til spill, både dataspill, brettspill og rollespill.
- Spillrommet er lokalisert på kommunens kulturhus for barn og unge, og var et av de første kommunale spillrommene i Norge da det åpnet i 2019. Beliggenheten gjør spillrommet lett tilgjengelig, og bidrar til å gi ungdom et variert tilbud på kulturhuset. Spillrommet er alltid bemannet av voksne.
- Spørreundersøkelser til brukerne av spillrommet viser at ungdommene er fornøyde med tiltaket: Over 70 % av ungdommene er veldig fornøyde med beliggenhet, åpningstider, hvordan rommet ser ut og hva slags utstyr og spill som er tilgjengelig. Rommets størrelse begrenser imidlertid hvor mye utstyr det er plass til, og hvor mange som kan bruke rommet samtidig.
- Spillrommet er mest brukt av ungdomsskoleelever, og klart flest gutter. Andelen jenter som besøker spillrommet har vært varierende. Det er fortsatt et mål å nå ut til flere jenter.
- I Ungdata-undersøkelsene i 2021 og 2024 har ungdomsskoleelevene i Horten blitt spurt om de har hørt om spillrommet, og hvor ofte de bruker det. Resultatene fra 2024 viser at 94 % av guttene og 92 % av jentene har hørt om spillrommet.
- Ungdom som besøker spillrommet er langt mer fornøyde med kommunens tilbud når det gjelder lokaler for å treffe andre ungdom på fritida, sammenlignet med andre ungdom i Horten.
- Ungdata gir oss også noen svar på hva som kjennetegner ungdommene som bruker rommet. Guttene som bruker spillrommet skiller seg ikke stort fra gutter for øvrig i Horten. Blant jentene er det større forskjeller. Jentene som har besøkt spillrommet er sjeldnere med i lag og organisasjoner, de opplever oftere at foresatte mangler penger til fritidsaktiviteter og de er mer plaget av ensomhet, sammenlignet med jenter ellers i Horten.
- Våre undersøkelser viser at spillrommet har blitt en levende sosial møteplass for spillinteressert ungdom. For ungdommene er det å være sammen med annen ungdom og det å bli kjent med nye mennesker omtrent like viktige grunner til å besøke rommet, som spillutstyret i seg selv.
- Barn og unge er en aktiv part i utviklingen og driften av spillrommet. Det ble tidlig opprettet en medvirkningsgruppe. Medlemmene i gruppa oppgir at de føler seg hørt og at de har hatt reell innflytelse på utviklingen av spillrommet.
- Etter prosjektslutt i 2023 gikk spillrommet over i ordinær drift. Spillrommet³⁷ er nå både et universelt aktivitetstilbud på kveldstid og et lavterskeltilbud på dagtid for ungdom som står i fare for å falle utenfor skole eller arbeid.



Så liksom, det er kult å spille online med kompiser, men det er en annen ting å sitte med dem, i det samme rommet».

Ungdom i medvirkningsgruppa

1 Innledning

Spillrommet37 er en fysisk møteplass i Horten sentrum hvor barn og unge kan få tilgang til spill, både dataspill, brettspill og rollespill. Rommet ble etablert som et prosjekt i regi av Program for folkehelsearbeid i kommunene i 2019, og er et av de første kommunalt drevne spillrommene i Norge.

KORUS sør har siden oppstarten av prosjektet følgevaluert Spillrommet37. Denne rapporten presenterer hovedfunnene. Det viktigste målet med evalueringen er at kommunen kan ta varig læring av arbeidet som har blitt gjort, og at andre kommuner som vurderer å opprette noe tilsvarende, kan lære av erfaringene til Horten.

1.1 Om spillrommet37 i Horten

“
Det er behov for kunnskap og ny tenkning om spill. Spill kan være en måte å lære, være sammen, sosial trening og mestre og ha det gøy (Holter Wilhelmsen, 2018)
”

Program for folkehelse er en tiårig satsing (2017-2027) i regi av Helsedirektoratet som skal bidra til langsiktig styrking av kommunenes tiltaksutvikling knyttet til helse og livskvalitet. Barn og unge, psykisk helse og rusforebygging er sentrale tema.¹ Vestfold fylkeskommune ble programfylke fra 2017, og deltar med satsingen «Vestfold på laget».² Horten kommune fikk i 2018 tildelt midler til prosjektet «Spill for helsa» og utvikling av Spillrommet37.³

Ifølge prosjektplanen er hovedmålet for Spillrommet37 (heretter spillrommet) å bruke gaming som ressurs i det helsefremmende arbeidet, ved å etablere en lavterskel sosial møteplass for spillinteressert ungdom. Prosjektet har flere delmål, blant annet å bidra til at alle barn og unge har tilgang til meningsfylte fritidsaktiviteter (Horten kommune, 2018). På spillrommets egen blogg kan vi lese at spillrommet ønsker å nå ungdommer som kanskje ikke har funnet seg til rette i tradisjonell organisert fritid:

«Liker man fotball, turn eller kor så er det veldig gode tilbud i Horten, men det er ikke alle det passer for. Både “Spillekveld på 37” (brett- og rollespill-klubben i Horten) og enkeltpersoner skal kunne komme og prøve ting, møte andre som liker de samme tingene, og møte nye man kan spille med (...) Både å samles rundt et bord og spille et brettspill, fortelle en historie sammen i et rollespill, eller å ha et LAN er muligheter spillrommet vil kunne gi».⁴

¹ <https://www.helsedirektoratet.no/tema/folkehelsearbeid-i-kommunen/program-for-folkehelsearbeid-i-kommunene>

² [Vestfold på laget - Vestfold fylkeskommune](#)

³ Programmidler utgjør kr. 2 638 000 i prosjektperioden 2019-2023. I tillegg har kommunen lagt inn en betydelig egenandel.

⁴ <https://spillrommet37.wordpress.com/blog-feed/>

Å jobbe for at gaming blir anerkjent som en meningsfull fritidsaktivitet og mestringsarena, og å styrke kompetansen om gaming blant foresatte, lærere, hjelpeapparat og barn og unge selv, er andre delmål. Ikke minst er sosial utjevning et sentralt aspekt; spillrommet skal være et sted der barn og unge får tilgang til spill uavhengig av sosioøkonomisk bakgrunn.

For å nå prosjektets målsetninger har medvirkning fra ungdom vært en sentral del i utviklingen av spillrommet. Det ble tidlig opprettet en medvirkningsgruppe. Gruppen har bestått av fem spillinteresserte ungdommer som har fungert som rådgivere for prosjektleder.⁵

Spillrommet har lokaler i annen etasje på Kulturhuset37 i Horten sentrum, og har siden oppstart høsten 2019 vært organisert under bibliotektilbudet i kommunen. Målgruppen er alle barn fra 0-24 år i Horten. Ifølge prosjektplanen omfatter dette 7200 barn og unge.

1.2 Dataspill som fritidsaktivitet og møteplass

I dag regnes dataspill som den største egenorganiserte fritidsaktiviteten blant barn og unge i Norge (Kulturdepartementet, 2021). Da spillrommet i Horten åpnet dørene i 2019 var dette et nyskapende kommunalt tiltak. Det fantes ikke direkte sammenlignbare prosjekter (Horten kommune, 2018). Ifølge prosjektleder var det en fremmed tanke for mange å løfte frem dataspill og tilhørende «innesitting» som en meningsfull fritidsaktivitet. Spillrommet ble etablert i et tidsrom der samfunnets syn på dataspill som fritidsaktivitet var i ferd med å endre seg.

Mens dataspill tidligere gjerne ble omtalt som en usosial aktivitet man gjorde «alene på gutterommet», er det i dag større fokus på de positive sidene ved gaming.⁶ Dette henger nok også sammen med at spillingen i seg selv har endret seg; i dag er kontakten med andre ungdommer helt sentral i mange spill. Stadig oftere kan vi lese at dataspill kan være en sentral arena for glede, læring og mestring, og ikke minst et digitalt sosialt fellesskap (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2023).

I januar 2019 publiserte NRK historien om gameren Mats «lbelin» Steen, som døde av muskelsykdom bare 25 år gammel.⁷ Da Mats døde, oppdaget foreldrene at han hadde en stor omgangskrets av andre spillere over hele verden. Artikkelen ble den mest leste saken i nrk.no sin historie.⁸ Ifølge prosjektleder for spillrommet bidro den store medieoppmerksomheten rundt Mats sin historie til mer positivitet i oppstarten av spillrommet enn det man i utgangspunktet forventet: «Prosjektet vårt traff perfekt på den bølgen med goodwill som fulgte med artikkelen om Mats Steen. Den fikk så mange flere til å tenke annerledes på spill».

⁵ Medvirkningsprosessene utdypes i kap. 5.

⁶ For en beskrivelse av denne utviklingen, se for eksempel: Kowert, R., & Quandt, T., 2020: *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*.

⁷ https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198

⁸ En film om Mats sitt online-liv via karakteren «lbelin» hadde premiere mars 2024.

Mye tyder på gaming fikk en enda større rolle for barn og unges hverdagsliv og sosialisering under koronapandemien.⁹ Ifølge Barn og medier-undersøkelsen fra 2022 mener over seks av ti ungdommer at dataspill bidrar til at de har kontakt med venner, og rundt halvparten oppgir at de får nye venner gjennom gamingen (Medietilsynet, 2022).

Etableringen av spillrommet i Horten fant også sted i en kontekst med mer politisk oppmerksomhet rundt spillkulturens positive sider. Dette er tydelig i regjeringens første dataspillstrategi «Spillerom» (2020-2022). Her påpekes det at selv om dataspill kan være sosialt i seg selv, har det stor verdi å samles fysisk for å spille og være kreative sammen. Regjeringen oppfordrer derfor kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler, til å legge til rette for flere slike møteplasser (Kulturdepartementet, 2019). Veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur» gir konkrete råd, eksempler og tips til aktører som ønsker å tilrettelegge for møteplasser (Kulturdepartementet, 2021). I den nyeste dataspillstrategien «Tid for spill» (2024 – 2026) følger regjeringen opp den forrige spillstrategien og vil «prioritere å styrke infrastruktur for dataspill, altså både utstyr for å spille dataspill, samt fysiske og digitale møteplasser».¹⁰

1.3 Om evalueringen

“
Det jeg synes er noe av det vanskeligste med dette prosjektet her, er at jeg ikke har noe kart å gå etter”
Prosjektleder

Spillrommet i Horten er lite av størrelse, men samtidig et komplekst prosjekt som kan gi opphav til flere ulike evalueringer. Formålet med *denne* evalueringen har vært å få mer kunnskap om ungdommene som bruker spillrommet: Hvem er de? Hvor fornøyde er de med tiltaket? Hvordan opplever ungdommene at rommet fungerer som sosial møteplass og medvirkningsarena?

Evalueringen tar utgangspunkt i et «forventet resultat» nevnt i prosjektplanen: «Spillrommet skal være en levende sosial møteplass hvor barn og unge er en aktiv part i utviklingen». Vi ser også nærmere på delmålet «Spillrommet skal gi alle barn og ungdom tilgang til meningsfulle aktiviteter». Dette knytter vi til målet om å bidra til sosial utjevning, og ønsket om å nå en gruppe ungdom som ikke har funnet seg til rette i mer tradisjonell organisert fritid.

⁹ <https://www.forskning.no/barn-og-ungdom-forbruk-oslomet/ensomhet-i-korona-tiden-har-fatt-barn-og-unge-til-a-spille-mer-dataspill/1775372>

¹⁰ [Tid for spill - regjeringens dataspillstrategi 2024-2026 - regjeringen.no](#)

I rapportens siste kapittel gjør vi noen vurderinger rundt hvorvidt resultatene er nådd ved prosjektperiodens slutt. Siden spillrommet var et nyskapende kommunalt tilbud da det åpnet, er det også naturlig at evalueringen beskriver selve tiltaket og ulike erfaringer man har gjort seg underveis.

Det gir nødvendig kontekst for å forstå ungdommenes opplevelse av rommet og, forhåpentligvis, noen nyttige ideer til andre aktører som ønsker å etablere lignende tilbud. Evalueringen har dermed i seg aspekter fra både prosess- og effektevaluering.¹¹

Spillrommet er et utpreget tverrfaglig prosjekt, og særlig står samarbeidet mellom kommunalområdene kultur og oppvekst sentralt. Rapporten vil imidlertid ikke gå inn på dette samarbeidet eller andre former for samarbeid om prosjektet, verken internt i kommunen eller med eksterne organisasjoner, da dette er hovedtema for en intern evaluering av prosjektet gjennomført av kommunen selv.¹² Vi har heller ikke undersøkt om tiltaket har bidratt til økt kunnskap om spill blant for eksempel foreldre, lærere og hjelpeapparat, slik som prosjektplanen beskrev som delmål. Det er ungdommenes opplevelser av spillrommet, i tillegg til refleksjoner fra ansatte selv, som er i fokus. Vi har ikke snakket med ungdom som ikke bruker spillrommet, og eventuelle årsaker til dette. Dette kunne supplert og utdypet svarene vi har innhentet fra brukerne og medvirkningsgruppa, men ligger utenfor evalueringens ramme.

Fra høsten 2023 har spillrommet blitt videreutviklet som et fast kommunalt lavterskeltiltak for å fremme sosial inkludering og forebygge utenforskap. Dette innebærer at rommet på dagtid brukes av barn og unge som trenger sosial trening eller bare noe lystbetont å drive med i hverdagen. Erfaringene fra dette prosjektet ligger også utenfor rammene for evalueringen, men vil bli nevnt senere i rapporten som en del av prosjektets utvikling og status ved prosjektslutt.

1.4 Problemstillinger

Ut fra prosjektets målsettinger har vi formulert spørsmål vi søker å besvare i evalueringen:

Ressurser, rammer og innhold

- Hvordan er spillrommet organisert, lokalisert og bemannet?
- Hvilke aktiviteter tilbys?
- Har rommet utstyret ungdommen ønsker seg?
- Hvor tilgjengelig oppleves tiltaket for ungdom?
- Hvordan markedsføres tiltaket?

Hvem bruker spillrommet?

- Hvor mange ungdommer bruker spillrommet i prosjektperioden?
- Hvordan endrer eller utvikler brukergruppen seg underveis i prosjektperioden?

¹¹ For utdyping: Baklien, B. (2018) «[Veileder i egenevaluering](#)». Kommunenes sentralorganisasjon

¹² Internevalueringen drøfter det tverrfaglige samarbeidet til spillprosjektet og ser på hvordan dette har fungert innad i kommunen og med eksterne brukere/samarbeidspartnere (Nøklegård, 2024).

- Hva kjennetegner ungdommene som bruker spillrommet?

Spillrommet som sosial møteplass

- Hva er de viktigste grunnene til at ungdommene besøker spillrommet?
- Opplever ungdommen selv at bruk av spillrommet har hatt betydning for å opprettholde eller utvikle sosiale relasjoner?

Spillrommet som medvirkningsarena

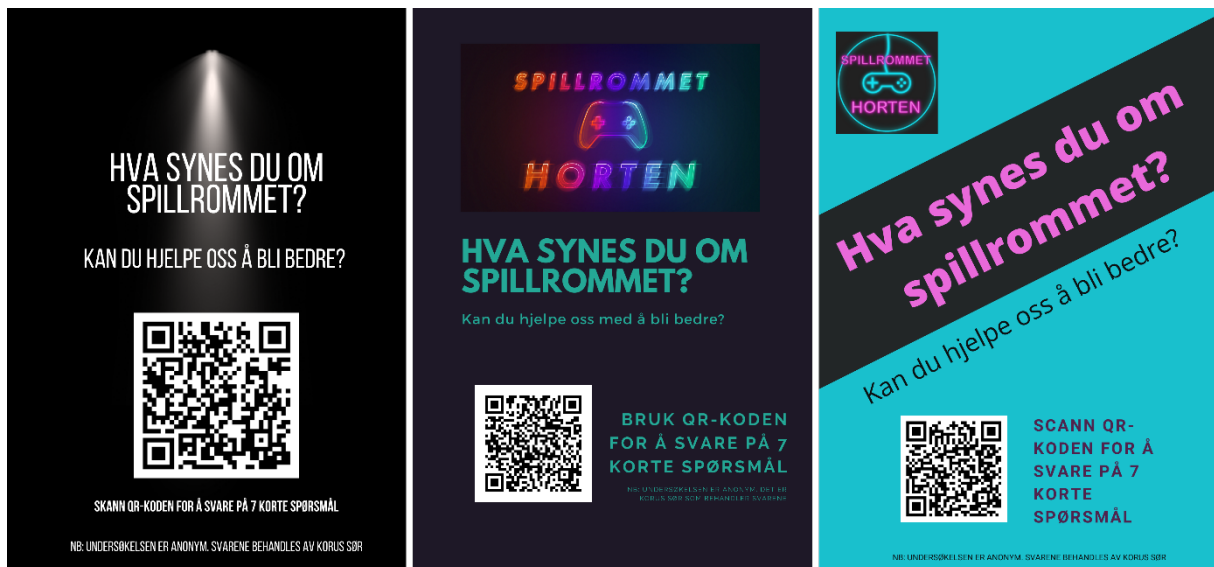
- Hvordan får ungdommene medvirke i utviklingen av spillrommet?
- Fungerer medvirkningsprosessene etter hensikten?
- Er det samsvar mellom ungdommens opplevelse av medvirkning og prosjektets intensjoner om å ha barn og unge som en aktiv part i utviklingen av spillrommet?

1.5 Datagrunnlag

Evalueringen er basert på både kvalitative og kvantitative data.

Brukerundersøkelse

I samarbeid med prosjektleder har vi gjennomført anonyme brukerundersøkelser blant ungdommene som besøker spillrommet. Hensikten har vært å få mer kunnskap om brukerne (aldersgruppe og kjønn) og hvordan de opplever ulike sider ved rommet, som lokalisering, utstyr og åpningstider. Vi har også spurt om de viktigste grunnene til at de besøker spillrommet, hvorvidt de føler at de blir hørt dersom de kommer med forslag til ting som kan gjøres annerledes, og bedt dem utdype hva som er bra eller dårlig med tiltaket.



Ungdommene har svart på undersøkelsen via en QR-kode som ble hengt opp på plakater på spillrommet. Undersøkelsene ble gjennomført hvert halvår i perioden høsten 2021 - høst 2023, men unntak av høst 2022. Undersøkelsene er utformet i Questback, i samsvar med GDPR.

I alt har vi gjennomført fem undersøkelser og fått inn 228 svar. Resultatene har blitt oversendt prosjektleder, og gitt potensiell input til prosjektets egen utvikling. I tolkningen av resultatene må vi ta høyde for at utvalget kan være selektivt, altså at det er de mest meningssterke og antagelig mest fornøyde brukerne som tar seg tid til å svare.

Analyse av Ungdata-resultater

For å få ytterligere kunnskap om ungdommene som bruker spillrommet, inkluderte vi to spørsmål i Ungdata-undersøkelsene på ungdomsskolenivå i Horten i 2021 og 2024: «Har du hørt om spillrommet på Kulturhuset37?» og «hvor ofte besøker du spillrommet på Kulturhuset37?».

Resultatene fra disse to spørsmålene gir oss ikke bare kunnskap om hvor godt kjent og brukt spillrommet er blant ungdom i Horten: Ved å koble svarene mot andre spørsmål i undersøkelsen, får vi kunnskap om hva som kjennetegner brukerne av spillrommet sammenlignet med ungdom flest i Horten kommune.

Intervju med deltakere i medvirkningsgruppa

Vi har gjennomført tre fysiske gruppeintervju med prosjektets medvirkningsgruppe. Gruppa har bestått av to jenter og tre gutter. Ved oppstart var alderen 16-22. I tillegg til fysiske intervju fikk ungdommene i medvirkningsgruppa tilsendt lenke til en kort avsluttende undersøkelse på Discord høsten 2023.¹³ Intervjuene med ungdommene ble meldt inn til NSD/Sikt. Medvirkningsgruppa har vært i media, på ulike konferanser i kommunal og fylkeskommunal regi og er presentert på Spillrommets blogg og facebook-side. De er dermed mulig å identifisere. Evalueringen inneholder imidlertid ingen personsensitive opplysninger. For å sikre mest mulig anonymitet knytter vi i denne rapporten hverken kjønn eller alder til sitat fra medvirkningsgruppa.

Observasjon og samtaler

Vi har besøkt spillrommet på kveldstid to ganger. På disse kveldene har vi både observert og tatt bilder, og gjennomført uformelle samtaler med ungdommer. Gjennom hele prosjektperioden har vi hatt tett dialog med prosjektleder, både via digitale møter og fysiske intervjuer. I tillegg har vi intervjuet leder av kulturhuset37. Ytterligere grunnlagsmateriale til rapporten er hentet fra prosjektets blogg, podcast¹⁴ og prosjektplan.

¹³ Discord er en kommunikasjonsplattform som ble etablert i 2015. Den brukes til å organisere nettsamfunn og til kommunikasjon via ulike chattefunksjoner ([Medietilsynet, 2022](#))

¹⁴ Podcasten ble lansert på blant annet Spotify, Apple Podcast og Podcast Addict, men er trukket derfra, etter økonomiske vurderinger. Podcasten blir tilgjengelig på Horten kommune sin podcastfeed høsten 2024



2 Rammer, ressurser og innhold

I dette kapittelet ser vi på spillrommets lokalisering, utforming, aktiviteter, bemanning, åpningstider og tilgjengelighet – og ungdommenes vurderinger av dette.

2.1 Et kommunalt tiltak – på godt og vondt

Da spillrommet i Horten åpnet i 2019 var det et av de første spillrommene i Norge med kommunal organisering¹⁵. Prosjektet ble organisert under bibliotekjenesten i kommunen og forankret i en styringsgruppe og i en arbeidsgruppe. Arbeidsgruppens mandat var å komme med innspill til utvikling og drift av prosjektet, og var tverrfaglig sammensatt.¹⁶ Gruppen har vært forholdsvis stabil, men har fått litt færre medlemmer underveis. Ifølge prosjektleder skyldtes endringene at arbeidsgruppa ble for stor når tiltaket skulle utvikles i praksis. Det ble også et større behov for at innspillene til driften først og fremst kom fra ungdommene selv gjennom medvirkningsgruppa og i dialog med brukerne av spillrommet.

Å organisere et spillrom som et rent kommunalt tiltak gir naturligvis både muligheter og utfordringer. Gjennom prosjektperioden har fordeler, ulemper og dilemmaer kommet til syne i ulik grad. Et eksempel på en utfordring er at anbudsreglement og kommunens avtaleordninger for innkjøp kan begrense handlingsrommet når det gjelder innkjøp av nytt utstyr og spill. En annen mulig utfordring er at et kommunalt tiltak som spillrommet er prisgitt samarbeidet med blant annet IT-avdelingen når det gjelder tilgang til internett og nettkapasitet. Ifølge prosjektleder har ikke spillrommet opplevd problemer med nettilgang, fordi de tidlig etablerte et godt samarbeid med IT-avdelingen.

Kommunal organisering gir store muligheter når det gjelder å dra veksler på andre tjenester og kompetanse i kommunen. Spillrommet har stor rekkevidde – nærhet til fagpersoner og lett «tilgang» til ungdommene selv gjennom samarbeid med skole og oppvekst. Den kommunale organisering gir en viss forutsigbarhet i driften, og prinsippet om at rommet er gratis er viktig for å at hele ungdomsgruppa skal være inkludert.

¹⁵ Spillrommet er blant annet inspirert av spillhuset i Bærum, men dette er organisert som en frivillig organisasjon med kommunen som viktig støttespiller: <https://spillhuset.com/>

¹⁶ Ved oppstart besto arbeidsgruppen av spesialbibliotekar fra Horten bibliotek (prosjektleder), folkehelsekoordinator, helsesykepleier fra helsetjenesten for barn og unge, psykolog og miljøterapeut fra familiehuset, sosialkurator fra ungdomskontakten, leder for kulturhuset og rektor ved kulturskolen i Horten. Ved prosjekts slutt besto gruppa av prosjektleder, helsesykepleier, leder for kulturhuset, lærer ved ungdomsskole, og bibliotekar ved Horten bibliotek.



2.2 Et lite rom i et stort kulturhus

Spillrommet har lokaler i Kulturhuset37, som ligger sentralt i Horten sentrum. Dette er et over 110 år gammelt trehus som tidligere har rommet blant annet folkeskole, bibliotek og husmorskole. På kommunens nettsider blir kulturhuset beskrevet som en arena hvor ungdom kan utøve, produsere og oppleve kultur. Her finnes det blant annet øvingsrom for musikk og dans, ulike aktivitetsrom, scene og kafe. Hovedmålgruppa for kulturhuset er ungdom mellom 13 og 18 år, men huset har også egne tilbud for grupper med behov for tilrettelegging.¹⁷ Kulturhuset har tre personer på jobb på kveldstid. Dette er gjerne studenter innenfor oppvekst, helse og sosial. Noen er også barne- og ungdomsarbeidere.

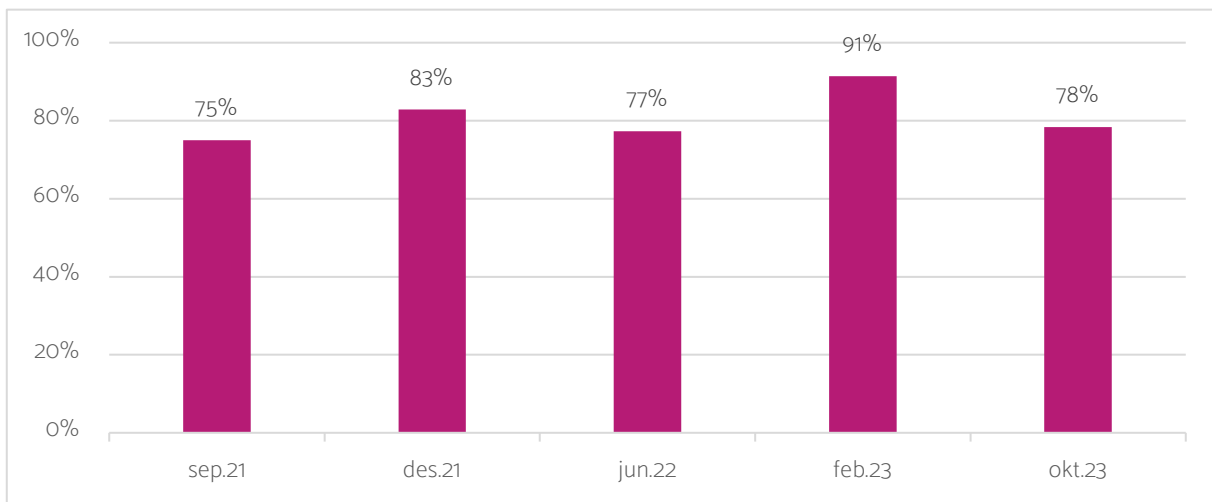
En åpenbar fordel med å være samlokalisert med kulturhuset37 er at terskelen for å besøke rommet potensielt blir lav for ungdommene som allerede «henger på huset». I tillegg drar spillrommet nytte av bemanningen og kompetansen som allerede finnes på huset. Dette ble trukket frem av en ungdom i medvirkningsgruppa i et intervju:

¹⁷<https://www.horten.kommune.no/kommunalomrader/kultur-og-samfunnsutvikling/kultur/kulturhuset-37/>

«Jeg tror ikke vi kunne hatt en bedre lokasjon. Vi kunne ikke fått det (..) Det kunne egentlig ikke vært bedre. For vi har to minutter å gå, sakte, så har du tre miljøterapeuter eller ungdomsarbeidere her, hvis vi trenger hjelp til noe. Vi er i ungdomshuset i Horten. Når vi er åpne, så vil vi alltid kunne ha muligheten til å få veiledning av folk i forhold til barna».

Leder ved Kulturhuset³⁷ ser ingen ulemper med å ha spillrommet lokalisert på huset. Spillrommet har gjort kulturhuset mer attraktivt for en ny type ungdommer som ifølge leder skiller seg litt fra «typiske fritidsklubbungdommer». I tillegg gjør det at huset er mer i bruk på dagtid, i og med det er ulike grupper som bruker spillrommet som alternativ skolearena.¹⁸

I både brukerundersøkelser og intervjuer gir ungdommene uttrykk for at de er godt fornøyde med hvor spillrommet er lokalisert. I alle de fem brukerundersøkelsene svarer godt over 70 % av ungdommene at de er «veldig fornøyd» med «hvor spillrommet ligger/beliggenhet».¹⁹



Figur 1 Andel ungdommer som er veldig fornøyd med «hvor spillrommet ligger/beliggenhet». 2021-2023. N=228

Lokaliseringen på kulturhuset kan også ha sine utfordrende sider. Kulturhuset ligger nær en viktig gjennomfartsåre i sentrum, og mange ungdommer går forbi på vei til og fra byen. I perioder har det vært uro knyttet til gjenger som har oppholdt seg utenfor kulturhuset, og det har vært enkelte hendelser med narkotikabruk og slåssing. Ifølge prosjektleder har det gått utover ryktet til spillrommet, og de har opplevd at foreldre har vært skeptiske til å la barna sine besøke både kulturhuset og spillrommet.

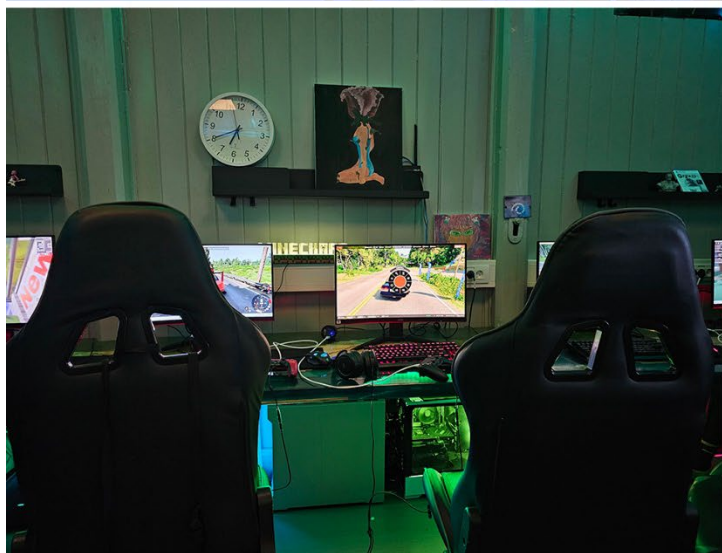
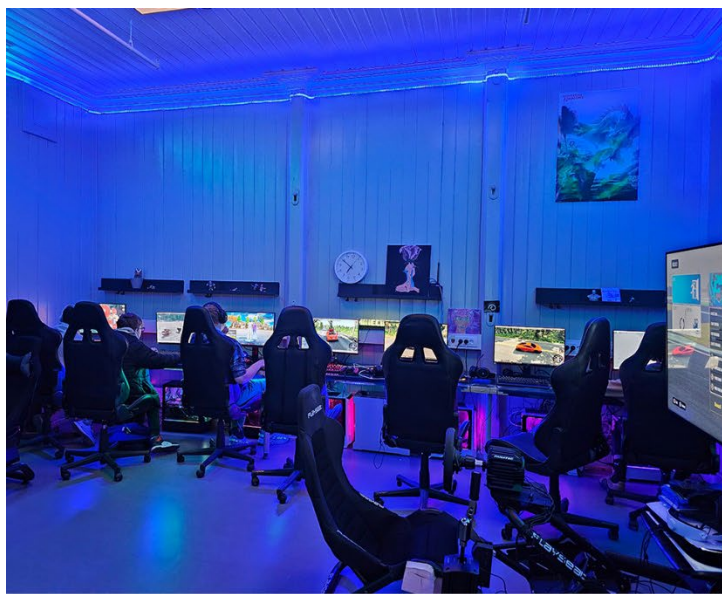
Som et tiltak for å få bukt med dette har kulturhuset flere ganger arrangert åpent hus hvor foreldre kan komme på omvisning på huset og hilse på de ansatte. I tillegg økte de antall ansatte på kveldstid fra høsten 2023.

¹⁸ Se også side 19.

¹⁹ Svaralternativene på alle spørsmålene om «fornøydhet» er «veldig fornøyd», «passe fornøyd», «ikke fornøyd» og «vet ikke».

2.3 Utstyr og utforming av rommet

Selve spillrommet er et rom på 42 kvadratmeter i kulturhusets andre etasje. Langs den ene vegg er det plassert sju stasjonære gaming-pc-er med utstyr. På motgående vegg er det plassert to 65" skjermer koblet til ulike spillkonsoller. Foran skjermene er det en racingstol og en sofa. I et hjørne er det plassert ytterligere en racingstol med skjerm. I tillegg har rommet fullt VR-utstyr med tredemølle. Utstyret på rommet har blitt oppgradert flere ganger, blant annet takket være eksterne prosjektmidler.²⁰



²⁰ Spillrommet har fått støtte fra blant annet Sparebankstiftelsen og Ungdom og fritid: <https://www.ungdomogfritid.no/>. Totalt ca 200.000,-.

Rommet er lydempet i tak for bedre akustikk, og det er montert justerbar lyskilde med flerfargelys i taket. Både i rommet og i gangen på utsiden er det hyller for gamingsutstyr, brettspill og bøker om spill. Disse kan lånes med bruk av lånekort fra biblioteket. Brettspillene blir imidlertid relativt lite brukt. Ifølge prosjektleder ville spillene antagelig blitt mer brukt dersom de ansatte hadde mer tid til å aktivisere ungdommene med spillene, og dersom de hadde hatt tilgjengelige bord og stoler til formålet.

Medvirkningsgruppa og ungdommene som bruker rommet har kommet med innspill til hvilket utstyr og spill som bør kjøpes inn, og til dekorering av rommet. Blant annet er det ungdommen selv som har kommet med innspill til design av benkeplate og belysning. Prosjektleder har fra oppstart vært opptatt av betydningen av rommets estetiske utforming: «Det er noe med den sosiale biten rundt. For de som ikke sitter fordypet i maskinen eller spilla, så er det liksom noe med at veggene her ikke er veldig innbydende, og det er det vi fullstendig klar over».

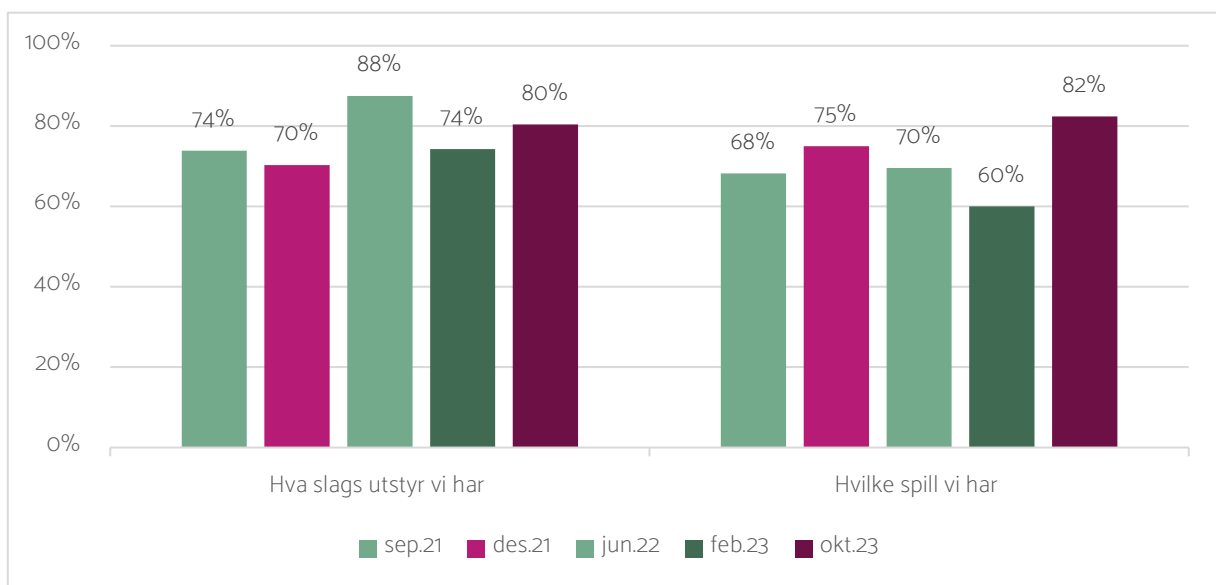


En av ungdommene i medvirkningsgruppa er imidlertid helt tydelig på at utstyret er langt viktigere enn møblingen ellers på rommet: «Når jeg ser kids komme inn her, så har det vært.. åå pc-er! Det har ikke vært åå kjedelige vegger! Hyggelig med rom med pynt, men utstyret er det viktigste».

God kvalitet på spillutstyret har hatt høy prioritet siden rommet åpnet. Prosjektleder beskriver dette som «demokratisering av utstyr». Dette handler om at alle, uavhengig av sosioøkonomisk bakgrunn, skal kunne få førstehåndskunnskap ved å spille de nyeste spillene selv, og ikke bare få annenhåndskunnskap gjennom å se andre spille på YouTube eller lignende. Prosjektleder utdyper dette i et intervju i podcasten «Sosialpodden».²¹

«Når de mange i klassen snakker om hvilke spill de har spilt i helga - Oj det var så kult, vi gjorde det og det, så sitter en person på utsiden og ønsker at han var en del av det. Nå kan de får muligheten til å komme til oss og oppleve det her. De vil i det minste kunne si at de også driver med dette som en hobby» (Vikholt, 2020).

Resultatene fra brukerundersøkelsene viser også at ungdommene jevnt over er fornøyde med utstyret og tilgjengelige spill. I snitt svarer hele 77 % at de er veldig fornøyde med «hva slags utstyr vi har» og 71 % er veldig fornøyde med «hvilke spill vi har».



Figur 2 Andel ungdommer som er veldig fornøyd med "hva slags utstyr vi har" og "hvilke spill vi har". 2021-2023 N=228.

²¹ Sosialpodden er en podcast som blir produsert av institutt for helse-, sosial- og velferdsfag ved Universitetet i Sørøst-Norge, og kan lastes ned i Spotify, iTunes e.l.

Når ungdommene i brukerundersøkelsen blir bedt om å kommentere hva som er bra med spillrommet, er det flere som nevner nettopp utstyret og spillene:

«Alle de tingene; PS5, store tv-en, vr-en, alt. Veldig fornøyd med utstyret»

«Dere har veldig bra utstyr og rommet ser veldig kult ut»

«Utstyret og spillene er 9,5/10 så det er jo basically det beste»

Selv om ungdommen er fornøyd med det tekniske utstyret, så skulle både de og de ansatte gjerne hatt bedre plass. Prosjektleder utdyper: «Det er mange som ser at rommet skulle vært dobbelt så stort. Men det er fortsatt mer enn det vi hadde fra før».

Med andre ord, det er bedre enn å ikke ha rommet. Mot slutten av prosjektperioden er romstørrelsen og ønske om et større rom fremdeles et tema. Det handler både om å få plass til spillutstyr, og om å skape en levende sosial møteplass som kan inkludere ulike grupper; de som vil game, de som vil spille brettspill og de som bare vil ha en sofa å sitte i.

2.4 Aktiviteter i rommet

I tillegg til spilltilbudet på ettermiddagene har spillrommet siden oppstarten gjennomført en rekke arrangementer og aktiviteter, ofte i samarbeid med Kulturhuset37 eller ulike organisasjoner. Pandemien satt en stopper for flere planlagte arrangementer, men siden 2022 har aktivitetsnivået vært høyt. Noen få eksempler:

- Spillkvelder og spilldager i samarbeid med blant annet e-sportklubber som Elevate og Geeks Export
- Spillturneringer i FIFA, MarioKart og Beat Saber
- Turneringer i «Smash» samarbeid med Smash Vestfold
- Miniatyrmalingskurs i samarbeid med Horten Folkeverksted
- Workshops for skolene i Horten om bruk av spill i undervisning.
- Spillekveld på biblioteket i samarbeid med «Spillekveld på 37».

Under pandemien produserte spillrommet også en egen podcast kalt «Spillerom», som ble spilt inn hos Horten Folkeverksted. Redigeringen ble gjort av en ungdom i medvirkningsgruppa. Halvparten av de ti episodene er rettet mot skole og lærere, med fokus på bruk av spill i undervisning. De øvrige episodene er rettet mot foresatte, til personer som jobber med unge som spiller, eller alle som er interessert i spill.²² Podcasten ble brått avsluttet etter én sesong da utstyret dessverre ble stjålet, ikke var forsikret, og ikke ble erstattet.

I tillegg til nevnte aktiviteter, har spillrommet siden 2021 også blitt brukt som arena for utplassering og alternativ skolearena for enkeltungdom eller grupper av ungdom, i samarbeid med oppfølgingstjenesten og familieenheten i kommunen. Dette er ungdom som sliter med skole og skolefravær, og som trenger sosial trening eller bare noe lystbetont å drive med. Dette samarbeidet var utgangspunkt for at spillrommet høsten 2023 ble videreutviklet til å også bli brukt på dagtid (se siste kapittel).

²² Podcasten ble lansert på blant annet Spotify, Apple Podcast og Podcast Addict.

2.5 Bemanning

Spillrommet er alltid bemannet i åpningstiden. De som jobber på kveldstid er enten bibliotekansatte eller ansatte på Kulturhuset³⁷. Både medvirkningsgruppa og brukerne av rommet trekker i intervjuer frem betydningen av at rommet er bemannet av tydelige voksne som deler engasjementet for spill og gaming.

I svarene fra brukerundersøkelsen trekkes gjerne relasjonen til de ansatte frem som en av de viktigste grunnene til at ungdommen besøker spillrommet. Ungdommen er også opptatt av egenskapene til de voksne. De skal være spillinteresserte, ha kunnskap om gaming og være tydelige, samt evne å skape relasjon til de unge. En av ungdommene formulerer det slik: «En sånn foreldre – kompis rolle».

De ansatte opplever at ungdommene har oversikt over hvem som jobber når, og at noen bruker spillrommet basert på hvem som er på vakt. En av de ansatte har også ansvar for åpen hall,²³ og på hans vakter kommer gjerne noen av ungdommene som har benyttet seg av dette tilbudet. At det er flere ansatte som deler på kveldsvaktene kan dermed bidra til å tiltrekke seg enda flere ungdommer og en mer differensiert målgruppe.

Det har også vist seg å være viktig for foresatte at rommet er bemannet. Prosjektleder forteller:

«Vi har hatt, spesielt mødre, innom her, som ikke hadde fått med seg at det er bemannet. Så fort de skjønnte at det var bemannet, ja da er det greit. (...) De trodde det bare var et åpent rom. Så vi har mye kommunikasjon ut. Både til foreldre og de i målgruppa om sånne rent praktiske ting som det».

Mot slutten av prosjektperioden har tre ansatte fordelt seg på tre kveldsvakter. De ansatte følger opp ungdommen, fordeler spilletid dersom det er mange til stede, og jobber generelt med gamingutstyret og drift av rommet.

De ansatte forsøker å være tilbakelente ovenfor ungdommene, men griper direkte inn hvis det er snakk om for eksempel rasisme eller seksualisert og generelt «ufint» språk. Selv om det er lav terskel for å gripe inn ved krenkende språk, er terskelen generelt høy for det som karakteriseres som vanlig spillbråk og engasjement knyttet til gamingen. Ifølge prosjektleder har perspektivet på trakassering og språkbruk endret seg siden oppstarten – fra å se på dette som stor utfordring for selve prosjektet, til å se på spillrommet som en god arena for å ta tak i nettopp slike tema, og samtale med de unge om trygg dataspillkultur.

En problemstilling som ble mye diskutert av arbeidsgruppen, spesielt i oppstarten av prosjektet, var hvordan de ansatte på spillrommet skulle forholde seg til aldersgrenser for spill. Aldersgrenser på spill i Norge er ikke lovpålagt. Det er anbefalinger, og en frivillig ordning. Det er i utgangspunktet foreldre som vurderer hvilke dataspill som er passende for sitt barn/ungdom.

I oppstarten av prosjektet var de ansatte svært strenge med å sikre overholdelse av anbefalte aldersgrenser. Begrunnelsen for dette var blant annet å trygge foreldrene, og som prosjektleder formulerte det: «Det handler om å ikke komme i trøbbel da, ikke få noen mot seg».

²³ [Nyheter, Kultur I Åpner dette lokalet for ungdommen i Horten \(gjengangeren.no\)](#)

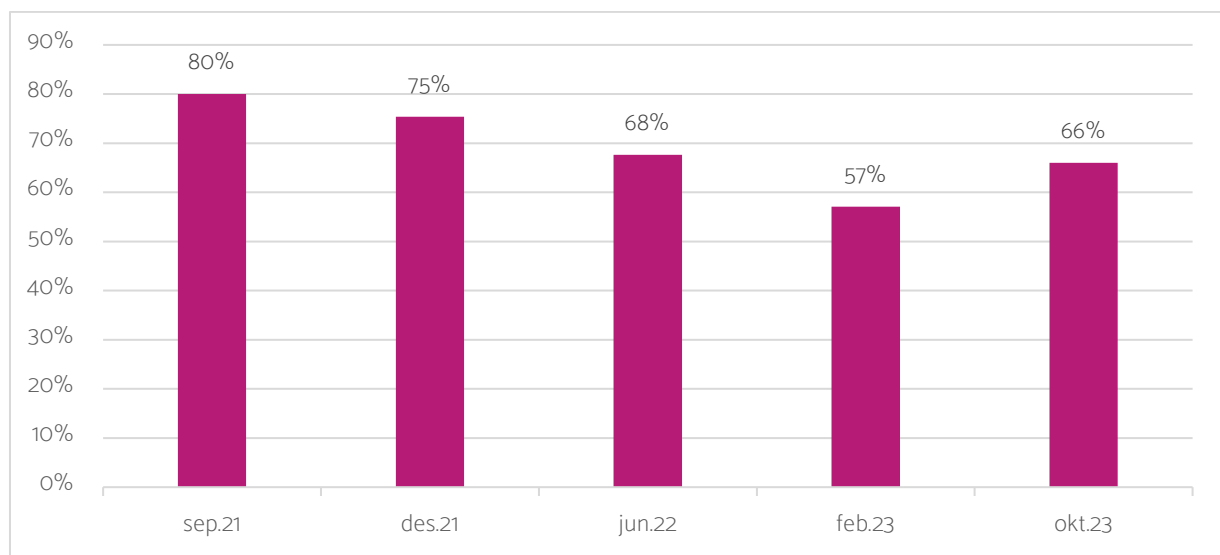
I løpet av prosjektperioden har tilnærmingen endret seg noe. Det var vanskelig for de ansatte å ha oversikt over nøyaktig alder på brukerne av spillrommet, og de ønsket ikke innføre en ordning hvor de må etterspørre legitimasjon fra brukerne. De ansatte har uansett god oversikt over, og god kunnskap om spillene som kjøpes inn, og det gjøres alltid en vurdering av spillenes egnethet. Skrekkspill og spill med 18-års grense kjøpes ikke inn.

2.6 Åpningstider

«Ideelt sett skulle vi hatt alle dager åpent»

Sitatet ovenfor er fra prosjektleder. I løpet av prosjektperioden har spillrommets åpningstider endret seg flere ganger, fra én til fire ettermiddager i uka. Begrunnelsene for endringene har blant annet vært sosial nedstenging under pandemien, bemanningssituasjon og ønsker fra ungdommene selv. Spillrommet testet blant annet ut lørdagsåpent i en kort periode, etter et forslag fra politikere. Dette ønsket imidlertid ikke ungdommen selv, og spillrommet holdt istedenfor åpent en ekstra ukedag.

Figur 3 viser hvor mange av ungdommene som var «veldig fornøyd» med åpningstidene på ulike tidspunkt i prosjektet.



Figur 3 Andel ungdommer som er «veldig fornøyd» med åpningstidene. 2021-2023. N= 228.

Vi ser at det er litt færre som oppgir at de er fornøyd med åpningstidene sommer 2022 og vinter 2023. Prosjektleder opplyser at de i denne perioden kun hadde åpent to kvelder i uka. Høsten 2023 gikk de tilbake til å ha åpent 3 ganger per uke. Dette gjorde de etter påtrykk fra ungdommene, men også etter ønske fra ledelsen på Kulturhuset 37. Ansatte på huset merket at de i perioden med færre åpningsdager mistet en gruppe ungdommer som de gjerne ville ha tilknyttet huset, for å få en mer blandet brukerguppe.

I prosjektperioden har Kulturhuset og spillrommet forsøkt å tilpasse åpningstidene til brukergruppens behov. En av ungdommene i medvirkningsgruppa gir uttrykk for at dette er noe medvirkningsgruppa kan bidra med:

«Det medvirkningsgruppa kan gjøre, er å fortsette å gjøre rommet så bra som mulig, slik at det tvinger seg frem lengre og oftere åpningstider». Lengre åpningstider og flere åpningsdager dreier seg imidlertid også om ressurser og prioriteringer.

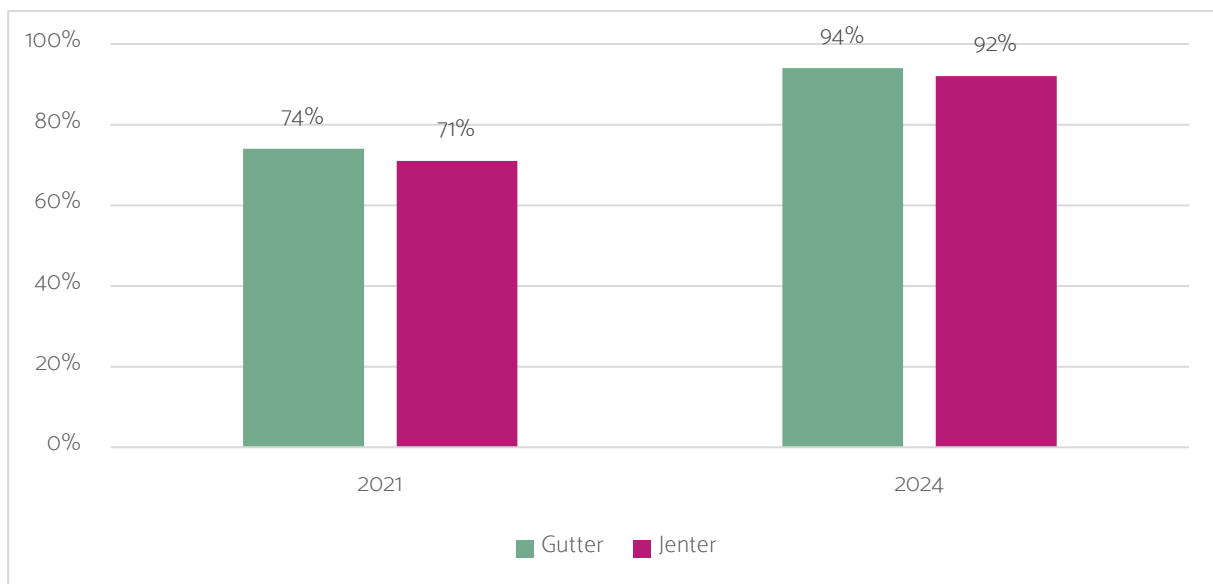
2.7 Hvor godt kjent er spillrommet?

«Vi sier *ikke* markedsfør, for vi har ikke plass»

Sitatet ovenfor er fra prosjektleder i 2020. Det har blitt brukt forholdsvis lite ressurser på å markedsføre spillrommet blant ungdom i Horten. Etter oppstarten merket både de ansatte og ungdommene i medvirkningsgruppa raskt at spillrommet «selger seg selv». Kulturhuset inviterer alle 8. klassinger i kommunen på omvisning hvert år, og dette beskrives som det viktigste markedsføringsgrepet. Ellers har spillrommet kun markedsført konkrete spill dager og ulike arrangementer via spillrommets egen facebookside.

Ifølge prosjektleder begrenser også rommets størrelse i seg selv behovet for markedsføring. «Frykten» er at de må avvise ungdommer i døra fordi det er fullt, og at disse ungdommene får en dårlig opplevelse og velger å ikke komme tilbake.

At spillrommet er et godt kjent blant ungdommene i Horten, bekreftes i resultater fra Ungdata-undersøkelsen. I 2021 svarte 74 % av guttene og 71 % av jentene på ungdomstrinnet at de har hørt om spillrommet på Kulturhuset37. I 2024 svarte hele 94 % av guttene og 92 % av jentene det samme. Spillrommet er like godt kjent på alle de tre klassetrinnene. Rommet er like godt kjent blant ungdom som bruker mye av fritiden sin på spill, som blant de som ikke spiller.



Figur 4 Har du hørt om spillrommet på Kulturhuset37? Resultater fra Ungdata-undersøkelsen på ungdomstrinnet i Horten. 2021 og 2024.



3 Hvem bruker spillrommet?

Spillrommet er i utgangspunktet et tilbud til alle spillinteresserte barn og unge i Horten kommune. Men hvem benytter seg faktisk av tilbudet? I dette kapitlet ser vi nærmere på hvor mange som bruker spillrommet, og hva som kjennetegner ungdommene som besøker rommet.

3.1 Besøkstall og aldersspenn

Siden oppstart høsten 2019 har all ungdom som er innom spillrommet blitt registrert av de ansatte. Som følge av pandemi og perioder med stengte dører og strenge restriksjoner, og ellers variable åpningstider gjennom hele perioden, har besøkstallene variert mye.

De første besøkstallene viste at spillrommet hadde en pangstart; fra september 2019 til januar 2020 ble det registrert hele 2000 besøk - det vil si rundt 30-50 ungdommer innom hver kveld. Både 2020 og 2021 var preget av pandemi, og særlig i 2020 hadde spillrommet svært reduserte åpningstider. Høsten 2022, altså første høst med ordinær drift igjen, meldte prosjektleder om «eksplosivt mye besøk» og intense kvelder på spillrommet. På en vanlig kveld kunne det da være 50-60 ungdom innom, noen kvelder opp mot 90. Prosjektleder forteller at på slike kvelder fungerer de ansatte nærmest kun som dørvakter, og har liten tid til å snakke med ungdommene som kommer innom.

Det kom stadig flere ungdommer innom, og ikke minst flere nye brukere, utover i 2023. Prosjektleder estimerer besøkstallene for 2023 til å være i overkant av 3000. Våren 2024 stengte spillrommet og resten av kulturhuset dørene i flere uker på grunn av en stor vannlekkasje. Etter nyåpning i mars tok det litt tid før ungdommene var på plass igjen. Generelt er erfaringene at det kommer mange nye brukere hver høst etter at 8. klassingene har vært på omvisning på kulturhuset. Besøkstallene holder seg stabilt utover høst og vinter, for å synke litt inn mot sommeren.

Spillrommet er klart mest brukt av ungdomsskoleelever, særlig de yngste. I en periode etter oppstart ble ettermiddagene delt i to. De yngste fikk bruke rommet frem til 18, mens de eldste kom senere på kvelden. De eldste ungdommene ønsket ikke å dele rommet med «kidsa», samtidig som de yngre lett ble overstyrt av de eldste brukerne. Dette ble etter hvert endret. Mot slutten av prosjektperioden forteller prosjektleder at de håpet at flere eldre ungdommer ville besøke rommet. Resultatene fra brukerundersøkelsene viser at 80 % av de som har svart på spørsmålene er mellom 13-16 år. 3 % er under 13, mens 17 % er eldre enn 16 år.

3.2 Jenter på spillrommet

Gjennom hele prosjektperioden har det vært et stort ønske at jenter skal ha lavest mulig terskel for å besøke spillrommet. I utgangspunktet er det store forskjeller mellom jenter og gutter når det gjelder tid brukt på spill: Resultatene fra Ungdata-undersøkelsen i 2022 viser at hele 86 % av guttene på ungdomstrinnet daglig bruker tid på elektroniske spill, men kun 32 % av jentene (Bakken, 2022).²⁴

Forskningen på dataspill gir ulike forklaringer på hvorfor det er så store forskjeller i tidsbruk mellom jenter og gutter. Flere undersøkelser viser imidlertid at jenter i større grad enn gutter opplever ulike negative hendelser som seksuell trakassering knyttet til spill (Medietilsynet, 2022).

De ansattes registrering av besøkstall har ikke inkludert kjønn, men deres inntrykk er at andelen jenter har gått i bølger gjennom hele perioden. I tiden etter oppstart anslo prosjektleder at jenteandelen var mellom 15 % og 20 %, noe han beskrev som «bedre enn fryktet, men færre enn håpet». I 2022 fortalte prosjektleder at det i kortere perioder var 50/50 gutter og jenter innom. Mot slutten av perioden er jenteandelen igjen synkende, noe som ifølge prosjektleder kan henge sammen med at rommet blir mye brukt av en relativt høylytt guttegjeng.²⁵ Han har også inntrykk av at det generelt er litt færre jenter som spiller. Dette samsvarer med resultatene fra Ungdata-undersøkelsene, som nettopp viser at det er litt færre jenter på ungdomstrinnet i Horten som bruker tid på dataspill i 2024 sammenlignet med 2021 – fra 45 % til 40%.

Resultatene fra brukerundersøkelsen gir også et bilde av at guttene dominerer på spillrommet: i alt er det 76 % gutter og 21 % jenter som har svart på spørreskjemaet.²⁶

I intervjuer med både prosjektleder, medvirkningsgruppa og ungdom, reflekteres det rundt jenters bruk av spillrommet og hva som kan gjøres for å nå ut til flere jenter. Prosjektleder har inntrykk av at jentene som besøker rommet er fornøyde, og vektlegger at det kanskje særlig for disse jentene er viktig å ha tilgang til en møteplass der eventuell hets og trakassering blir slått ned på av voksne: «... at de kan komme et sted og spille og ikke bli utsatt for noe dritt, rett og slett. Skulle tro det bare var ren basic, men dessverre».

Helt siden oppstart har det vært et ønske om å invitere til egne jentekvelder. Dette var også et av innspillene som kom opp da spillrommet inviterte til åpen kveld med idedugnad før oppstart. Av ulike grunner har likevel ikke dette blitt realisert. Mot slutten av perioden forteller prosjektleder at dersom han kunne startet prosjektet på nytt, ville han etablert en egen medvirkningsgruppe med kun jenter, som kunne planlagt aktiviteter rettet mot jenter. De har fremdeles som mål å få opp andelen jenter, og vurderer fortsatt mulige ideer som egne spillkvelder for jenter. Én av jentene vi intervjuet på spillrommet gir imidlertid uttrykk for at egne jentekvelder er en heller dårlig idé: «Blir for mye drama om det bare er jenter som samles».

²⁴ Ifølge veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur» er skjevfordelingen mellom jenter og gutter spesielt fremtredende på fysiske arrangementer (Kulturdepartementet, 2021).

²⁵ Les mer om ungdommenes bruk av rommet i kap. 4.

²⁶ 3 % krysser av for «ikke-binær».

3.3 Hva forteller Ungdata oss om brukerne av spillrommet?

For å få mer kunnskap om ungdommene som bruker spillrommet, inkluderte vi spørsmål om spillrommet i Ungdata-undersøkelsene i Horten i 2021 og 2024. I tillegg til å spørre om hvorvidt de kjenner til spillrommet, spurte vi om hvor ofte de besøker rommet. Ved å koble svarene mot andre spørsmål i Ungdata-undersøkelsen, har vi sett nærmere på hva som kjennetegner brukerne av spillrommet sammenlignet med ungdom ellers i Horten.

Kjønn og alder

I 2021 svarte 112 ungdomsskoleelever at de har besøkt spillrommet, 72 gutter og 40 jenter. I 2024 svarte 139 gutter og 59 jenter det samme. Ungdomstrinnet utgjør riktignok ikke hele målgruppen til spillrommet, og det er heller ikke slik at alle ungdommer i aldersgruppen svarer på Ungdata-undersøkelsen. I tillegg var 2021 et år preget av pandemi og reduserte åpningstider. Likevel, tallene viser en økning i besøk, særlig blant guttene. I 2024 svarer 40 % av guttene som kjenner til spillrommet at de har besøkt det. 18 % av jentene svarer det samme.

Ikke overraskende viser Ungdata at rommet er mest besøkt av 8. klassinger. I 2024 svarer 40 % av elevene på 8. trinn at de har besøkt rommet. Tilsvarende tall for 9. trinn og 10. trinn er 24 % og 28 %.

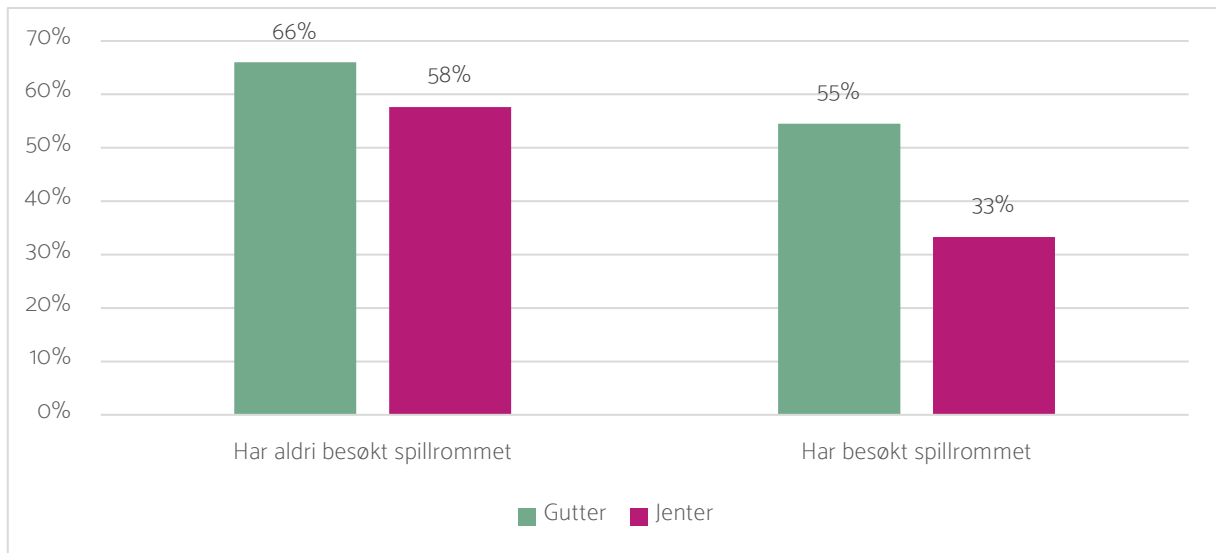
De fleste ungdommene som har besøkt spillrommet har kun vært innom «noen få ganger», en kategori som sannsynligvis omfatter 8. klassingene som har vært på omvisning på huset. En gruppe på 45 ungdommer, de fleste gutter, svarer i 2024 at de bruker spillrommet månedlig eller oftere.

Deltakelse i fritidsaktiviteter og vurdering av familieøkonomi

Et av hovedmålene til spillrommet er å bidra til at alle barn og unge har tilgang til meningsfylte fritidsarenaer og mestringsaktiviteter. Spillrommet skal være et tilbud til spillinteressert ungdom, som et supplement til mer tradisjonelle fritidsaktiviteter. Rommet skal også være et sted der barn og unge med mindre sosioøkonomiske ressurser får tilgang til spill og spillutstyr av god kvalitet. Andelen barn og unge som bor i husholdninger med vedvarende lav inntekt er høyere i Horten enn i landet som helhet, ifølge oppvekstprofilen for 2024 (FHI, 2024). Vi har brukt Ungdata til å se nærmere på hvorvidt ungdommene som har besøkt spillrommet skiller seg fra Horten-ungdommen ellers når det gjelder deltakelse i fritidsaktiviteter og vurdering av familiens økonomi.

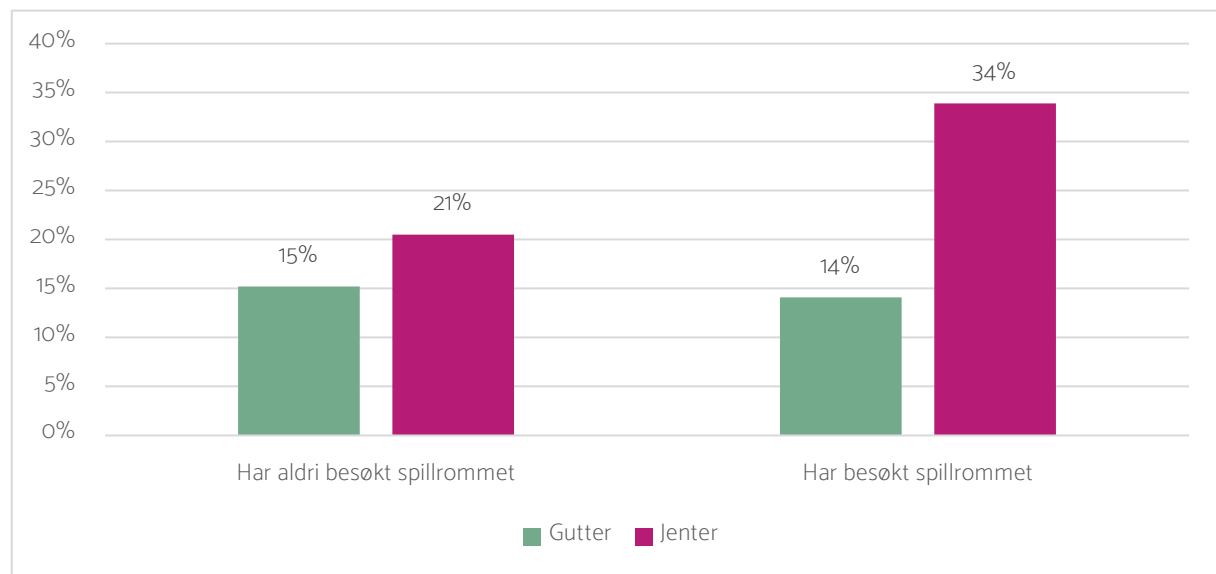
Figur 5 viser andelen gutter og jenter på ungdomstrinnet i Horten som i 2024 oppgir at de er med i en klubb, lag, organisasjon eller forening. Tallene er brutt ned på hvorvidt de har besøkt spillrommet (et fåtall ganger eller regelmessig) eller aldri. Resultatene viser at ungdommene som har besøkt spillrommet sjeldnere er med i en organisasjon, klubb, lag eller forening, sammenlignet med ungdom ellers i Horten. Forskjellene er tydeligst blant jentene. Her svarer kun 33 % av de som har besøkt spillrommet at de for tiden er medlem, mens dette gjelder 58 % av jenter ellers i Horten. 22 % av jentene som har besøkt spillrommet oppgir at de *aldri* vært medlem av et lag eller organisasjon. Gjennomsnittstallet for jenter for øvrig i Horten er 11 %.

Blant guttene er det også forskjeller mellom de to gruppene, men ikke like store. Siden antallet jenter som har besøkt spillrommet er relativt lite er det knyttet større usikkerhet til disse tallene, men resultatene fra både 2021 og 2024 viser den samme tendensen.



Figur 5 Andel gutter og jenter som for tiden er med i en organisasjon, klubb, lag eller forening. Ungdata Horten 2024, ungdomstrinnet.

I Ungdata blir ungdommene spurt om det hender at foreldrene/foresatte mangler penger til å betale for fritidsaktiviteter de ønsker å delta i, som idrett, kino, bursdager, reiser etc. Generelt svarer de aller fleste ungdom i Horten, hele 84 %, at dette aldri hender dem. De aller fleste ungdommene opplever med andre ord at foreldrene har god råd. Ser vi nærmere på ungdommene som «ofte» eller «av og til» opplever at foresatte mangler penger til fritidsaktiviteter, finner vi igjen forskjeller mellom jentene som har besøkt spillrommet, og de som aldri har besøkt. Hele 35 % av jentene som har besøkt spillrommet svarer at det hender at foreldrene ikke har råd til å betale for aktiviteter, mens snittet for jenter ellers i Horten er 21 %. Guttene som har besøkt spillrommet svarer tilnærmet likt guttene som aldri har besøkt rommet. Også her viser resultatene for 2021 samme tendens.

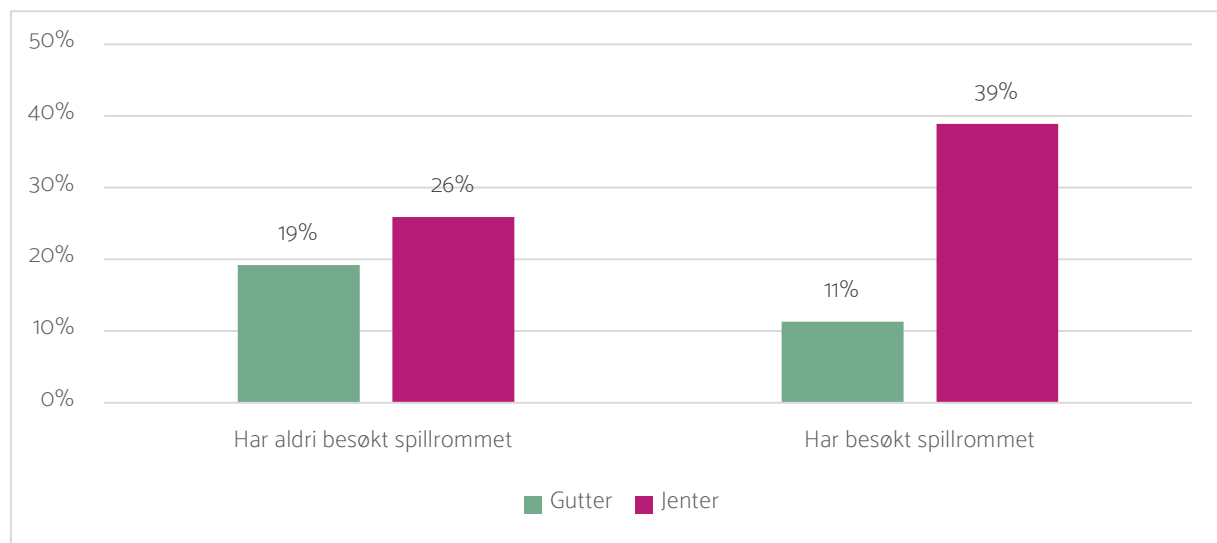


Figur 6 Andel gutter og jenter som "ofte" eller "av og til" opplever at foreldrene/foresatte mangler penger til å betale for fritidsaktiviteter han/hun ønsker å delta i. Ungdata Horten 2024, ungdomstrinnet.

Psykisk helse og livskvalitet

Når det gjelder spørsmål knyttet til ungdommenes psykiske helse eller livskvalitet, viser Ungdata-resultatene det samme mønsteret: Jentene som har besøkt spillrommet scorer mer bekymringsfullt på flere av spørsmålene sammenlignet med jentene som aldri har besøkt rommet. Dette gjelder blant annet utsatthet for mobbing, lettere psykiske helseproblemer, ensomhet og skoletrivsel.

Som et eksempel viser grafen under andel ungdommer som har vært plaget av ensomhet sist uke. Her ser vi at guttene som bruker spillrommet faktisk har vært mindre plaget av ensomhet enn gutter ellers i Horten, mens det er motsatt blant jentene: Hele 39 % av jentene som har besøkt spillrommet har vært plaget av ensomhet sist uke, mens dette gjelder 26 % av jenter generelt på ungdomstrinnet i Horten.



Figur 7 Andel gutter og jenter som har vært ganske eller veldig plaget av ensomhet sist uke. Ungdata Horten 2024, ungdomstrinnet.

Dette er enkle analyser gjennomført på et relativt lavt antall ungdommer. Resultatene tyder likevel på at jentene som bruker spillrommet utgjør en mer marginalisert gruppe enn jenter som ikke bruker spillrommet. Forskjellene er tydelige selv om vi ikke bare har sett på «stamgjestene» som besøker rommet regelmessig, men også de som kun har vært innom rommet et fåtall ganger. Blant guttene, som har lavere terskel for å besøke rommet, ser det ut til å være mer «tilfeldig» hvem som bruker rommet.

Felles for både jentene og guttene som besøker spillrommet er at de, ifølge Ungdata-undersøkelsene, bruker mer av fritiden sin på spill enn andre ungdommer i Horten. Våre resultater samsvarer med funnene i rapporten «The princess is not in any castle», der KORUS øst ser nærmere på hva som kjennetegner gutter og jenter som bruker tid på gaming (Talberg, 2021). Her viser analysene, som også er basert på Ungdata, at jenter som spiller mye er mer utsatt for blant annet mobbing, dårlig skoletrivsel, ensomhet og lettere psykiske helseproblemer, sammenlignet med jenter som bruker lite tid på dataspill. Blant gutter er ikke forskjellene like tydelige. I rapporten pekes det på at selv om man ikke vet hva disse forskjellene skyldes, kan det være et uttrykk for at gaming har større sosial aksept og høyere status blant gutter enn blant jenter (Overå & Leonhardt, 2020).

Ungdata-resultatene viser også at ungdommene som har besøkt spillrommet, er langt mer fornøyde med kommunens tilbud når det gjelder «lokaler for å treffe andre ungdom på fritida», enn det andre ungdommer i Horten er. Dette gjelder spesielt ungdommene som besøker spillrommet månedlig eller oftere.

Her svarer hele 80 % at de er fornøyde med dette tilbudet, mens 53 % av ungdommene som aldri har vært innom spillrommet svarer det samme. Dette forsterker funnene fra brukerundersøkelsene, som viser at ungdommene er fornøyde med tiltaket.



4 Spillrommet som sosial møteplass

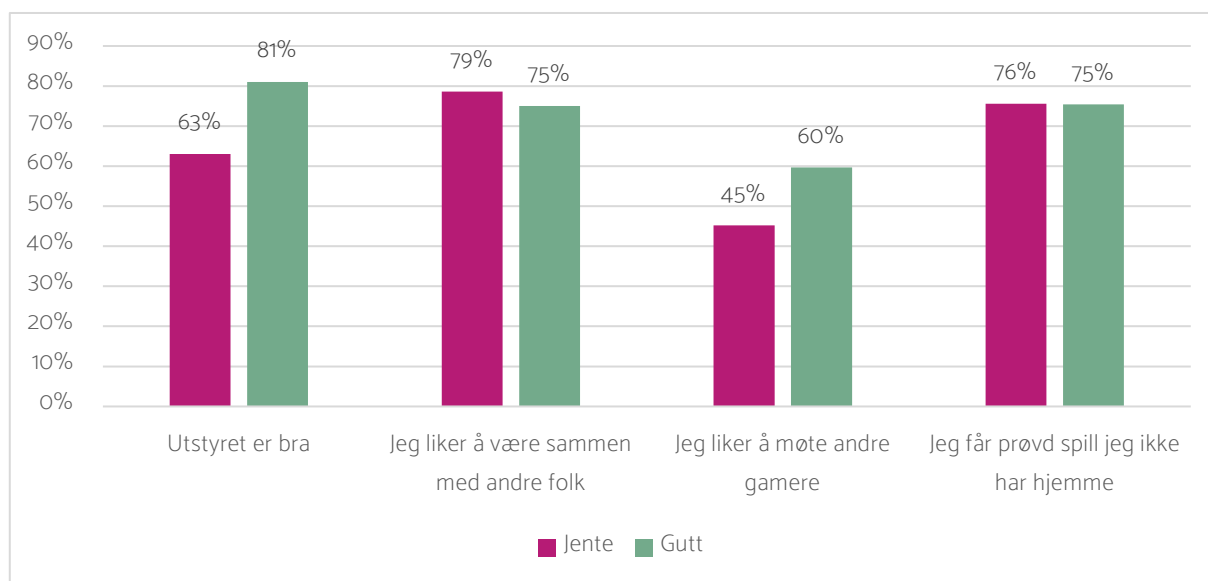
- “
- Sosial spilling...
 - Sosial spilling? Er det liksom hovedstikkordet?
 - Mer et motto, kanskje...
- ”

«Sosial spilling» dukket opp som begrep i vårt første intervju med medvirkningsgruppa i 2019. I dette kapittelet ser vi nærmere på hvorfor ungdommene bruker spillrommet og hvordan de bruker det. Har spillrommet blitt en arena for sosial spilling?

4.1 Hvorfor besøker ungdommene spillrommet?

I brukerundersøkelsene svarte ungdommene på hva som var de viktigste grunnene til at de besøker spillrommet. Alternativene var «Utstyret er bra», «Jeg får prøvd spill jeg ikke har hjemme», «Jeg liker å være sammen med andre folk» og «Jeg liker å møte andre gamere». Her svarer de aller fleste, 76 %, at bra utstyr er en veldig viktig grunn til at de bruker rommet. Dette er i tråd med hva mange svarer på spørsmål om «fornøydhets» vist i kapittel 2; de aller fleste ungdommene er godt fornøyde med utstyret og spillene som er tilgjengelig på rommet, og flere beskriver nettopp dette når de blir bedt om å utdype hva om er bra med spillrommet. Nesten like mange, 75 %, oppgir «Jeg liker å være sammen med andre folk» som veldig viktig grunn til å bruke rommet. 74 % krysser av for «jeg får prøvd spill jeg ikke har hjemme». For en god del færre, 56 %, er «jeg liker å møte andre gamere» en viktig grunn.

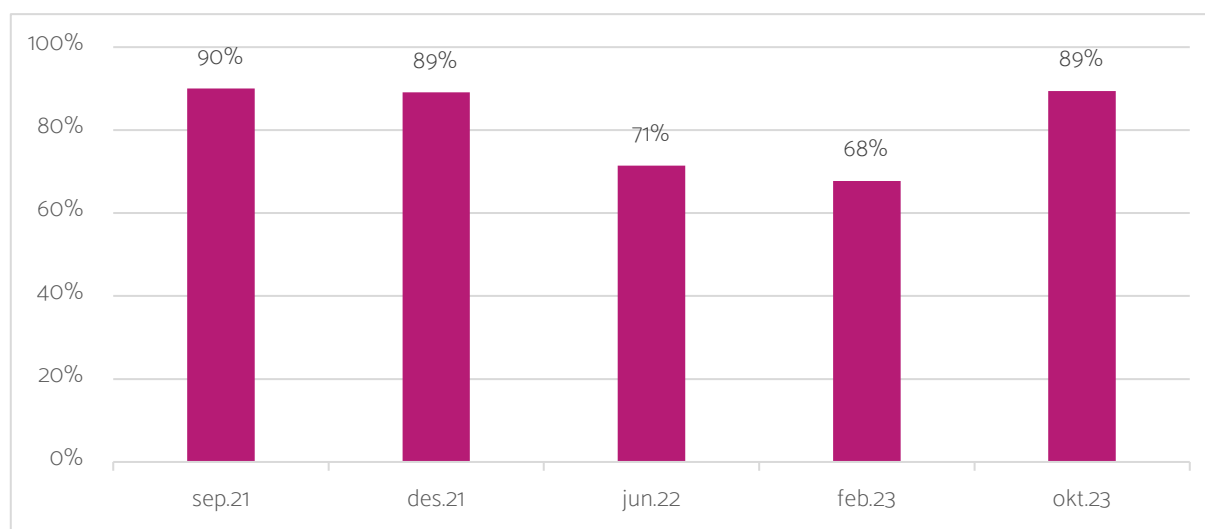
Dersom vi bryter resultatene ned på kjønn, ser vi noen tydelige forskjeller mellom gutter og jenter: At utstyret er bra ser ut til å være langt viktigere for guttene enn for jentene, det samme gjelder viktigheten av å møte andre gamere. Jentene synes at det å være sammen med andre folk er en viktig grunn til å besøke rommet, og litt viktigere enn det guttene gjør. Det er tilnærmet like viktig for begge kjønn at de får prøvd spill de ikke har hjemme.



Figur 8 Hva er de viktigste grunnene til at du besøker spillrommet? N=228

4.2 «Du kan bare henge hvis du vil»

For å få et inntrykk av spillrommets betydning for ungdommenes sosiale relasjoner spurte vi om de har blitt kjent med nye folk på spillrommet. I snitt svarer 83 % av alle ungdommene at de har blitt kjent med nye folk: 78 % av jentene og 86 % av guttene. På den siste gjennomførte undersøkelsen i oktober 2023 svarer hele 89 % bekreftende på dette. I februar 2023 er det litt færre som svarer at de har blitt kjent med nye, noe som antagelig henger sammen med at rommet på den tiden hadde færre dager åpent.



Figur 9 Har du blitt kjent med noen nye folk når du bruker spillrommet? Andel som svarer «ja». N=228

At 83% av spillrommets brukere oppgir at de har blitt kjent med nye folk når de bruker spillrommet, tyder på at det har blitt en viktig arena for å utvikle og opprettholde sosialt nettverk. Det er ikke bare spill og spillkonsollene som trekker. Det er også menneskene der, andre brukere og de ansatte, som gjør rommet betydningsfullt.

Resultatene fra brukerundersøkelsene understreker hovedinntrykket fra samtaler med både ungdom og ansatte: At utstyret på rommet er oppdatert og av god kvalitet er viktig for de fleste ungdommene, men nesten vel så viktig er det sosiale. Prosjektleder beskriver dette slik i et intervju i podcasten «Sosialpodden» i 2020:

«Noen forteller at utstyret de har hjemme er ti ganger bedre enn her. Da forventer vi kanskje at de kanskje snur i døra og går igjen. Men nei, grunnen til at de er her er fordi de er her sammen med tre andre kompiser og de sitter ved siden av hverandre fordi det har de ikke plass til hjemme» (Vikholt, 2020)

Intervjuer med medvirkningsgruppa og ungdommene som bruker spillrommet forsterker dette inntrykket. Også i brukerundersøkelsene, der vi ber ungdommene i et åpent felt beskrive hva som er det beste med spillrommet, er det flere ungdommer som vektlegger nettopp den sosiale biten:

«Jeg får prøvd mange spill og være sosial samtidig»
«Det er gøy å tilbringe tid her med venner og treffe nye folk»
«Du kan bare henge hvis du vil»

Nettopp dette å «bare kunne henge hvis du vil» blir trukket frem i flere intervjuer, og her har antakelig samlokaliseringen med kulturhuset betydning. Etter vårt første besøk på spillrommet på kveldstid i 2019 gjorde vi oss følgende refleksjonsnotater i etterkant:

«Mange ungdommer bruker rommet for å henge. De yngste som er frem til klokka 18, bruker stedet mest for å spille, alene eller sammen med andre. Etter klokka 18 er det noen som er for å spille, mens andre bruker det mer sosialt, eller ser på andre spille. Mange er innom og kikker, og veksler mellom bruk av spillrommet og resten av huset. Denne fleksibiliteten er viktig.»

I et intervju med medvirkningsgruppa trakk en av dem også frem dette: «Vi så sist vi var her, at det er mange som bare er her, og nesten ikke spilte»

Som resultatene fra brukerundersøkelsene også understreker, er erfaringen at mange jenter bruker rommet på en litt annen måte enn de fleste guttene. Ifølge prosjektleder var dette særlig tydelig de første årene: Jentene kommer oftere flere sammen, og vil gjerne bare henge på rommet uten nødvendigvis å spille, eller blir sittende og snakke med de ansatte. Mot slutten av perioden er erfaringen at flere jenter besøker rommet for å spille selv, men de trekker seg unna hvis det er mange gutter på rommet, og dukker opp på roligere kvelder med færre besøk.

Noen ungdommer forteller at de alltid gjør avtale med kamerater i forkant, og at de reiser til spillrommet sammen. Andre uttrykker at spillrommet er et sted som det er greit å komme alene til, og sitte alene og spille:

“
Man sitter og spiller alene, men man er jo sammen
”

Prosjektleder forteller at det er mange ungdommer som kommer alene og sitter og spiller, eventuelt også snakker med de ansatte, selv om de ikke har så mye dialog med de andre ungdommene. Sosiologen Dag Album har skrevet om det å være tilsynelatende alene på sosiale arenaer, og at dette også kan ses på som å være i «beredskap for samvær»; at det å være på samme sted, selv uten å snakke med andre, også kan innebære et fellesskap (Album, 1996, s. 86).

Spill og gaming kan i seg selv være mestringsarena for mange ungdommer.²⁷ I en undersøkelse fra Medietilsynet (2022) svarer for eksempel 7 av 10 ungdommer at gaming gjør dem flinkere i engelsk. Dataspill kan også bidra til kognitiv trening, og utvikling av positive sosiale ferdigheter. Det å holde på med noe som er gøy, har også en verdi i seg selv²⁸. Vi har ikke spurt ungdommene direkte om mestringsopplevelser som er direkte knyttet til å være på spillrommet, men prosjektleder forteller i podcasten «Sosialpodden» at flere ungdommer på spillrommet tar på seg en rolle som læremestre for andre:

«Det er en ting å ha mestringsfølelse av å gjøre noe. Man tar det et skritt videre hvis du kan bruke denne kunnskapen du har mestrer til å hjelpe andre. På spillrommet ser vi at noen utpeker seg og tar på seg en slags lærerrolle, om de ser noen som sliter med et spill de selv mestrer. Se her, skal jeg vise deg hvordan det fungerer! Dette går gjerne på tvers av alder, kjønn og sosioøkonomisk bakgrunn. Alle er der på grunn av den felles interessen og det er interessen som er den viktigste biten» (Vikholt, 2020).

²⁷ <https://fontene.no/faqartikler/gaming-er-en-sosial-arena-som-skaper-mestring-6.47.858768.507e2d0ceb>

²⁸ <https://www.barnevakten.no/dataspill-demper-stress-og-gir-okt-glede/>



5 Medvirkning: Et spillrom på ungdommenes premisser?

“ Vi så ting fra en ungdoms perspektiv. Hvem bedre å skape et rom for ungdom, enn ungdom? ”

Sitatet over er fra en av ungdommene i medvirkningsgruppa. Spillrommet ønsker å være en møteplass hvor barn og unge er en aktiv part i utviklingen. I tråd med dette har medvirkning og medvirkningsprosesser blitt vektlagt i oppstart og gjennomføring av prosjektet. Som kommune har Horten en godt etablert medvirkningskultur i utvikling av tjenestetilbud for barn og unge. Erfaringer fra medvirkningsprosesser i Horten kommune er blant annet beskrevet i prosjektet «Pusterommet»²⁹, og i prosjektet U+MxV (Ung medvirkning)³⁰ som kartla hvordan medvirkning fra ungdom foregikk i norske kommuner.

5.1 Rekruttering og sammensetning av medvirkningsgruppa

«Det var nytt og spennende. Hadde aldri vært med i noen store prosjekter tidligere, så det var en ære å bli spurt».

I prosjektplanen for spillrommet står følgende: «Målgruppen må involveres fra et tidlig tidspunkt, og for medvirkningsarenaer som skal holdes vil man se på egnede metoder for å få til reell medvirkning og samskaping». Barnerådet og Ungdomsrådet i kommunen ble kontaktet ved prosjektstart, og kom med innspill til medvirkningsprosesser. Blant innspillene var: åpne møter for målgruppen og tidlig rekruttering til medvirkningsgruppa. Disse innspillene ble fulgt opp av arbeidsgruppa.

I prosjektplanen ble suksessfaktorer og risikofaktorer for medvirkningsprosesser identifisert. Involvering av målgruppene fra et tidlig tidspunkt og god kommunikasjon med målgruppen underveis i prosjektet ble ansett å være suksessfaktorer. Mulige risikofaktorer var at det kunne være utfordrende få tak i målgruppen, eller at uenighet rundt aldersgrenser i spill kunne gjøre samskaping utfordrende. Arbeidsgruppa bestemte seg for å ha en medvirkningsgruppe knyttet til prosjektet, og etablere denne så tidlig som mulig. Prosjektleder sa i et av de første intervjuene:

“ Tanken var at medvirkningsgruppa måtte på plass før vi bestemte oss for noe som helst, egentlig ”

²⁹ USN Open Archive: Erfaringer fra prosjektet 'Pusterommet' i to folkebiblioteker i Vestfold: Bruk av servicedesign for å la ungdom medvirke i utvikling av biblioteket som sosial møteplass, i et folkehelseperspektiv

³⁰ <https://www.oslomet.no/forskning/forskningsprosjekter/ung-medvirkning>

Medvirkningsgruppa har bestått av to jenter og tre gutter. Ved oppstart var alderen 15-22 år. Ungdommene ble rekruttert på ulike vis. To ble rekruttert via helsesøster (deltaker i arbeidsgruppa) via forespørsel. To var på ulike former for åpne møter, fikk engasjement for prosjektet og spurte om å få delta. En hadde arbeidspraksis på IT i kommunen og ble engasjert via jobber i oppstartsfasen av spillrommet.

I tillegg til interessen for gaming oppgir deltakerne ulike begrunnelser for deltakelse; en er opptatt av kunst og estetikk og ville bidra til å utformingen av rommet, en var fra før engasjert i en spillgruppe og så verdien av et åpent møtested for spillinteresserte: «Jeg vet hvordan jeg har hatt det opp gjennom, og jeg vil hjelpe andre med like mye, av det samme problemet med skole og seg selv (...)». For andre var det å bli spurt om å medvirke en positiv opplevelse i seg selv. Hen hadde ikke deltatt i lignende prosesser tidligere og begrunnet det med følgende: «Jeg er ikke akkurat den populære typen på skolen min, for å si det sånn»

Manglende representativitet kan være en utfordring i medvirkningsprosesser, spesielt i formelle medvirkningsorgan som ungdomsråd. I mer hverdagsnære medvirkningsprosesser ses ikke samme problemstilling.³¹ I dette prosjektet ble deltakerne spurt, eller meldte seg til tjeneste basert på sin interesse for spill og gaming.

5.2 Organisering av medvirkning

I tillegg til fysiske møter, har prosjektleder hatt løpende kontakt med medvirkningsgruppa via Discord. Avgjørelse om kommunikasjonsplattform ble tatt av prosjektleder og ungdommen i fellesskap. Discord var noe de brukte daglig gjennom spill, og det ble opprettet en gruppe som ble hovedkanalen for kommunikasjon i gruppa. Dette gjorde det enkelt for prosjektleder å opprettholde rask og uformell kommunikasjon med medvirkningsgruppa, spesielt under pandemien da spillrommet var stengt eller hadde begrensede åpningstider. Medvirkningsgruppa var mest aktiv i planleggings- og oppstartsfasen, og mindre involvert da prosjektet gikk over i varig drift.

Det har ikke vært utskifting av deltakere i medvirkningsgruppa i prosjektperioden. Pandemien gjorde at nyrekruttering ble satt på vent. Da prosjektet var tilbake i ordinær drift, var medlemmene i gruppa blitt tre år eldre, og i øverste del av prosjektets målgruppe.

³¹ (Bygdås og Hagen, 2022 i AFI-rapport 2023:03, s. 59). <https://oda.oslomet.no/oda-xmliui/handle/11250/3058172>

5.3 Gruppas mandat og oppgaver

Medvirkningsgruppa har hatt ulike oppgaver og funksjoner i prosjektperioden. Som tidligere nevnt har arbeidet vært preget av de sosiale restriksjonene som følge av pandemien.

- Løpende kontakt med prosjektleder via Discord og i fysiske møter (når mulig)
- Innspill til arrangementer
- Deltakelse på ulike arrangementer, og annen profilering av spillrommet (innovasjonsarena, i media mm). De som var elever fikk fri for å delta
- Bidra i utforming av spillrommet (design av logo og interiør, lyssetting og innspill til behov for utstyr/spill)
- Bemanne spillrommet (frivillig og noe lønnet i ferier).
- Informanter for evaluering
- Bidra i utforming av brukerundersøkelse
- Planlegge podcast

5.4 Hva forteller ungdommen om hvordan de får medvirke?

“ Han er lyspæra da, så er vi det om gir ham strøm, liksom ”

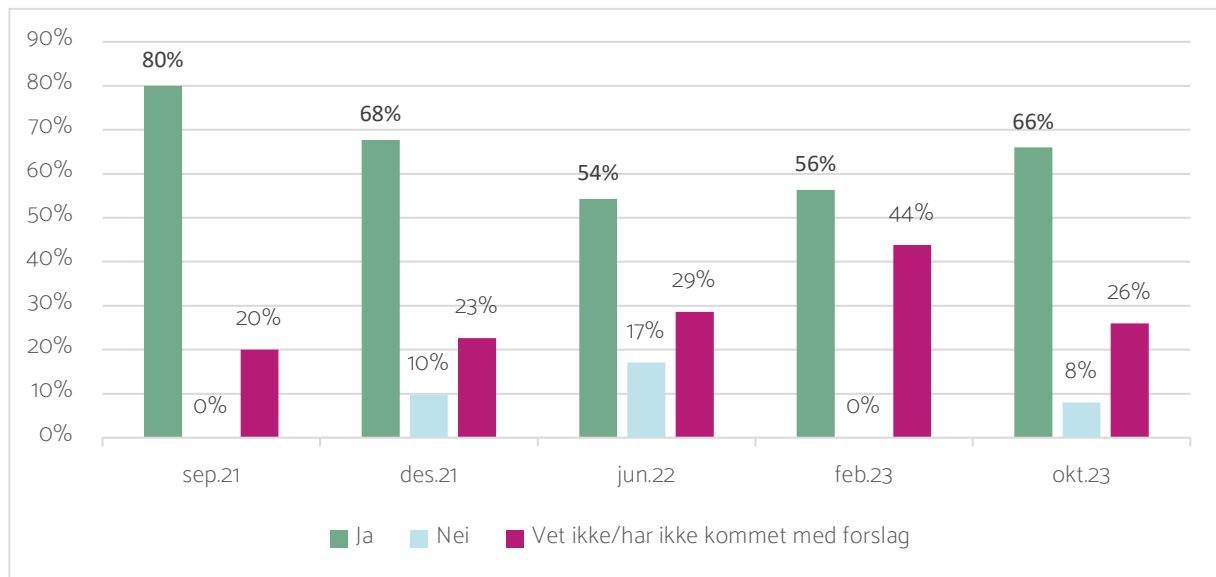
Sitatet fra et medlem av gruppa, som er gjengitt ovenfor, illustrerer godt hovedinntrykket vårt; at ungdommene har opplevd medvirkning i praksis, og at rommet har blitt utviklet i aktivt samarbeid med medvirkningsgruppa og brukerne av spillrommet.

Medvirkningsgruppa har sett på seg selv som et bindeledd mellom ungdommen og prosjektleder. De uttrykker at hovedmålet med medvirkningen er å få frem ungdommens stemme, og å bidra til å oversette ungdommens ønsker og behov i kommunikasjon med prosjektleder og det øvrige kommunale systemet:

«Vi kommuniserer mellom, ja for eksempel de voksne og ungdom sånn at det ikke blir misforståelser eller sånne ting da. Eller vi kan forklare på vår måte hvordan ting, hvordan verden ser ut for oss, på en måte. Og prøve forklare på en voksen versjon til voksne»

De mer uformelle medvirkningsprosessene foregår i åpningstiden, i dialogen mellom de ansatte og brukerne av rommet. Ungdommen kommer med forslag til aktuelle spill, til konsoller og til bruk av rommet. De kan også legge lapper med forslag og innspill i en postkasse som står i rommet. Den er imidlertid lite brukt. De fleste tilbakemeldingene kommer «der og da», i dialog med de ansatte.

Av brukerundersøkelsene som er gjennomført, ser vi at de ungdommene som har kommet med forslag til spillrommet føler at de blir hørt, spesielt i oppstarten av prosjektet. Samtidig er det for eksempel i desember 2021 og juni 2022 10 – 20 % som opplever at de ikke har blitt hørt.



Figur 10 "Jeg føler jeg blir hørt når jeg kommer med forslag til Spillrommet» N=209

Vi har ikke noen formening om hva begrunnelsen for dette er. Prosjektleder uttaler at det kan handle om åpningstider, og om tilgang til ulike spill. Noen ungdom ønsker seg spill som Grand Theft Auto, men spillrommet kjøper som nevnt ikke inn spill med 18-års grense. Det er også noen spill det kan være vanskelig få tak i.

Medvirkningsgruppa var også usikre på årsaken. I et intervju hvor vi gjennomgikk resultatene av brukerundersøkelsene kom de med innspill til at årsakene kunne være at noen spill ikke kjøpes inn, at de ønsket mer spilletid eller lengre åpningstid, eller at det ikke er lov til å ha mat i lokalet.

Hasle (2013)³² viser til Honnets anerkjennelsesteori og at man i medvirkningsprosesser ikke bare skal anerkjenne medvirkning som en rettighet, men at de unge også skal anerkjennes gjennom sin deltakelse i seg selv. Under intervjuene med medvirkningsgruppa fremkommer det at de har opplevd anerkjennelse for sitt arbeid, og at deltakelsen i seg selv har vært positiv.

«Ja, bare å delta. Bare å være en del av prosjektet. For det er jo et sånt.. Det er veldig viktig det her. Faktisk. For det er jo mange som spiller nå. Det er veldig populært. Å få et sted der det er folk som har samme interesser og kan møtes på en plass. Det er jo utrolig. Så det er bare veldig gøy å være en del av»

I en spørreundersøkelse til medvirkningsgruppa høsten 2023 trekker gruppa frem at det mest interessante ved å være med har vært at de har bidratt til å utforme et offentlig tilbud til barn og unge gjennom å dele ideer og utvikle rommet, og at de har lært mye av prosessen, som for eksempel:

³² [Visning av Ungdoms deltakelse i lys av makt og anerkjennelse \(tidsskriftetbarn.no\)](#)

- «Hvordan gjøre en ide om til virkelighet. Det tar tid, men er verdt arbeidet»
- «Har lært at hardt arbeid skaper resultater. Lært hvordan bedre samarbeide med andre»
- «Har lært hva som er viktig når man setter sammen store prosjekter»

I tillegg til det positive med å bidra til utvikling av rommet trekker de frem at de har hatt gode relasjoner med de andre i gruppa og med prosjektleder. De fremhever at gruppemedlemmen har et godt forhold til hverandre, at de tar hverandre seriøst, men også kan ha det gøy sammen:

- «Folkene på gruppa mi var også kjempekoselige og vi hadde mye gøy på møtene våre med fantastiske kreative ideer»
- «Var moro å treffe nye folk, dele ideer og utvikle rommet. Veldig artig å dele interessen min for gaming med andre»

5.5 Hva opplever prosjektleder?

Prosjektleder forteller at medvirkningsgruppa har vært av avgjørende betydning for utvikling av spillrommet, helt fra prosjektstart. De har hatt både fysiske og digitale møter med brainstorming og drøfting av innhold og utforming av rommet. At medvirkningsgruppa er i målgruppa har ifølge prosjektleder gjort tilbudet mer treffsikkert, og bidratt til at prosjektet etter prosjektslutt går over i ordinær drift. Han begrunner viktigheten av medvirkningsgruppa slik:

- «Medvirkningsgruppa er i målgruppa. De er med. De har vennekretser og kjenner folk i målgruppa. Det spiller ingen rolle hvor ung jeg føler meg til sinns, for å si det sånn».
- «Så da er det viktig, når det er et tilbud, så er det med noen av de som kjenner de som skal bruke det. Og kjenner det fordi de er en del av det, ikke fordi de jobber med det»

Prosjektleder ser det som sin oppgave å hente innspill både fra målgruppa og fra medvirkningsgruppa, og å omgjøre disse innspillene til konkrete handlinger og prioriteringer i utviklingen av spillrommet. Han har vært tett på ungdommen, både fordi han har bemannet spillrommet og fordi han har hatt løpende kontakt med medvirkningsgruppa via Discord. Medvirkningen i praksis er forsøkt gjort på de unges premisser, via kommunikasjonsform, tilrettelegging for fri fra skole og praksis, medvirkningsmetodikk mm. Prosjektleders oppfatning av sin rolle, stemmer overens med hvordan medvirkningsgruppa oppfatter prosjektleders rolle:

“ Vi kommer med ideene, og han kobler alt sammen på en måte ”

5.6 Fungerer medvirkningsprosessene etter hensikten?

Analyse av innsamlet data viser at medvirkningsprosessene, til tross for en utfordrende pandemi underveis, har fungert etter hensikten, og har bidratt til å skape en fysisk og sosial møteplass hvor barn og unge er en aktiv part i utviklingen. Blant suksesskriteriene vil vi trekke frem:

- Forankring i prosjektbeskrivelse, i arbeidsgruppa og i styringsgruppa
- En medvirkningsgruppe som ble raskt etablert
- Sammensetning av medvirkningsgruppa med tanke på alder og kjønn
- Prosjektleders egnethet og holdning til medvirkning i utforming av prosjektet
- Medvirkning på de unges premisser, eksemplifisert gjennom kommunikasjonsplattform og metodikk.

Både prosjektleder og medvirkningsgruppa har trukket frem noen utfordringer knyttet til medvirkning i praksis. En åpenbar utfordring var pandemien og sosial nedstenging. Dette gjorde at fysiske møter ble begrenset, noe som fikk konsekvenser for fremdrift, planlegging og gjennomføring av arrangementer på spillrommet.

Underveis i prosjektperioden ble også deltakerne i medvirkningsgruppa eldre, og fikk endret livssituasjon som f.eks. endret skole, læretid og jobb. Flere hadde dermed ikke like stor anledning til å delta på møter o.a. som i begynnelsen av prosjektet.

Prosjektleder hadde planer om å rekruttere nye deltakere, men det ble også utfordrende å hente inn nye under pandemien. En annen utfordring var å opprettholde de skapende medvirkningsprosessene da prosjektet gikk over i varig drift.

Prosjektleder trekker frem at behovet for medvirkning og tett kontakt med medvirkningsgruppa var størst i oppstarten av prosjektet, men mindre når det var snakk om å få til varig og ordinær drift. Da var det større behov for å følge opp kontakten med brukerne av spillrommet, og utvikle fortløpende rommet sammen med dem.

En tilbakemelding fra medvirkningsgruppa er at de gjerne kunne hatt flere møter, og bedre kommunikasjon underveis i prosjektet. På grunn av manglende kontinuitet kunne det bli litt tilfeldig når og hvordan de fikk oppdatering på utvikling i prosjektet.

Medvirkning skaper forventinger – og forpliktelser hos de unge. Det er viktig at ungdommen og prosjektledelsen har en felles forståelse av rammene for medvirkningsprosessene, og hva de kan oppnå. Tips til forbedringspunkt handler om å systematisere og planlegge i forkant, gjerne i form av en medvirkningsplan som utarbeides sammen med ungdommene. En slik plan vil avklare forventinger, og gi de unge en formening om hva de kan innvirke på og hvordan deres innspill vil bli ivaretatt.

Forslag til punkter i en medvirkningsplan

- Mandat for medvirkningsgruppa
- Forankring av medvirkningsprosessene
- Årshjul / møteplan. Struktur gir forutsigbarhet for medvirkningsprosessene, både for prosjektleder og medvirkningsgruppe
- Retningslinjer for utskifting/nyrekruttering av deltakere
 - Eksempler på noe som kan drøftes er:
 - Skal det være en rotasjon på deltakere?
 - Skal halve gruppa skiftes ut etter ett år eller to år?
- Hvilke kommunikasjonskanaler skal brukes?
- Utarbeide kjøreregler for gruppa i fellesskap



6 Oppsummering

I dette siste kapittelet oppsummerer vi de viktigste funnene ved å knytte de til målene som er utgangspunkt for evalueringen. Til slutt kommer vi med noen punkter som kan ha overføringsverdi til andre aktører som planlegger å starte opp tilsvarende tilbud.

6.1 Spillrommet skal gi alle barn og ungdom tilgang til meningsfulle aktiviteter

For mange ungdommer er dataspill i seg selv en kilde til både underholdning, sosialt samspill og mestringfølelse. Ved å tilby en møteplass med utstyr av god kvalitet og oppdaterte spill til en bred aldersgruppe, er spillrommet i Horten med på å legge til rette for at flere skal få slike opplevelser.

Spillrommet er åpent for alle ungdommer i kommunen, og skal være et tilbud som supplerer mer tradisjonelt organiserte fritidsaktiviteter. Resultater fra Ungdata-undersøkelsene viser at ungdommene som bruker spillrommet i noe mindre grad er med i ulike lag og organisasjoner enn Horten-ungdommer ellers. Særlig gjelder dette jentene: Dobbelt så mange av jentene som har besøkt spillrommet oppgir at de *aldri* vært medlem av et lag eller en organisasjon. Selv om disse riktignok utgjør en relativt liten gruppe, er det langt over snittet for jenter i Horten for øvrig.

Et av hovedmålene for spillrommet har vært å gi barn og unge tilgang til spill uavhengig av økonomisk bakgrunn. Spillrommets fokus på at utstyr og spill skal være av god kvalitet, det prosjektleder beskriver som «demokratisering av utstyr», kan direkte knyttes til dette målet. Våre funn viser at ungdommene opplever spillrommet som åpent og tilgjengelig, samt at de får tilgang til spill og spillutstyr de ikke har hjemme, noe som tyder på at målet om tilgang til spill er nådd for de som besøker rommet. Ifølge Ungdata vurderer de fleste ungdommene som besøker spillrommet at familien har god økonomi, på lik linje med ungdom ellers i Horten. Dette tyder på at tiltaket har nådd bredt ut, og treffer ungdom flest. Samtidig ser vi at en større andel av jentene som har besøkt spillrommet opplever at foreldrene ikke har råd til å betale for fritidsaktiviteter de ønsker delta på.

Spillrommets største utfordring er at rommet er forholdsvis lite. Ungdata-tallene tyder på at jentene som har vært innom spillrommet har større sannsynlighet for å være utsatt for mobbing og ensomhet. Når vi samtidig vet at flere av disse jentene opplever at foreldrene ikke har råd til å betale for fritidsaktiviteter, er det ekstra viktig både å gi jentene plass, og å sørge for at tilbudet er tilpasset dem. En viktig forutsetning for at spillrommet skal kunne gi «alle» barn og ungdom tilgang til meningsfulle aktiviteter, er at det er plass nok til de som ønsker å delta.

6.2 Spillrommet skal være en levende sosial møteplass

Vårt hovedinntrykk er at spillrommet har blitt en levende sosial møteplass for ungdom i Horten. Resultater fra brukerundersøkelsene viser at det å møte andre ungdommer er en omtrent like viktig grunn til å besøke spillrommet som kvaliteten på spillutstyret. Fire av fem ungdommer svarer at de har blitt kjent med nye folk etter at de begynte å bruke rommet. De opplever at de kan komme og gå som de vil, innenfor åpningstiden. Det er ikke krav til at de må spille, du kan komme alene eller sammen med andre, og du kan også «bare henge om du vil».

Ifølge Oldenburg (1999) er det viktig å ha sosiale møtesteder, det han kaller «tredjesteder». Tredjesteder er steder å møtes for et uformelt offentlig liv. De bidrar til å opprette og vedlikeholde sosiale relasjoner, noe som igjen er en betingelse for livskvalitet³³ (Carlquist, 2015). Trygge og åpent tilgjengelige arenaer kan danne grunn for meningsfulle aktiviteter og sosial tilhørighet, og slik bidra til å skape innenforskap og økt livskvalitet. Bruk av spillrommet, uavhengig av om du kommer alene eller sammen med andre, kan i så måte sies å bidra til å fremme helse. Folkehelsemeldingen understreker at deltakelse i sosiale fellesskap kan gi den enkelte opplevelse av tilhørighet og mestring.³⁴

Oppdaterte oppvekstprofiler for kommuner og fylkeskommuner ble lansert i april 2024. De ser nærmere på vennskaps betydning for barn og unges utvikling og livskvalitet. Vennskap bidrar til «barn og unges sosiale, emosjonelle og kognitive utvikling. I tillegg er vennskap en viktig kilde til økt livskvalitet, og er med på å forme de unges identitet og tilhørighet».³⁵

Ungdata- tallene viser at spillrommet er godt kjent, og ungdommene som bruker tiltaket er svært fornøyde med lokalisering, utstyr og bemanning.

Siden oppstart i 2019 har spillrommet blitt organisert og driftet på en måte som vi finner igjen i veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur», som ble utgitt i 2021 (Kulturdepartementet, 2021). Etter vår oppfatning har dette bidratt til å skape den gode møteplassen. En av anbefalingene er at samlokalisering av tilbud for ungdom er en god løsning, fremfor å utvikle egne møteplasser «bare» for dataspill og datakultur. Spillrommet i Horten er nettopp en del av en større sosial arena - byens kulturhus for barn og unge. Dette gjør at spillrommet har flere ressurser de kan spille på når det kommer til bemanning.

³³ [Well-being på norsk.pdf \(helsedirektoratet.no\)](#)

³⁴ [Meld. St. 15 \(2022–2023\) - regjeringen.no](#)

³⁵ <https://www.fhi.no/nyheter/2024/oppvekstprofiler-2024-for-kommuner-og-bydeler-er-publisert/>

Spillrommet i Horten er også bemannet av voksne med god erfaring fra arbeid med ungdom, noe som trekkes frem som spesielt viktig i veilederen:

«Gaming og datakultur gir ungdom opplevelser, kompetanse og mestringfølelse. Gode støttespillere slik som ungdomsarbeidere og andre rollemodeller kan bidra til at ungdommer gjennom datakultur kan overføre dette til å gjelde flere livsområder (..) (Kulturdepartementet, 2021, s. 19)

I regjeringens dataspillstrategi (2024-2026) blir betydningen av bemanning også knyttet til tryggere dataspillkultur: «trygge og tilgjengelige møteplasser med kompetente, trygge og tillitsfulle voksne fagpersoner er avgjørende for å imøtekomme dataspillkulturens utfordringer tilknyttet hets, sjikane og trakassering (Kulturdepartementet, 2023, s. 46).

Vi har sett av Ungdata-resultatene at flere av jentene som besøker spillrommet scorer lavere på spørsmål knyttet til levekår og livskvalitet enn andre jenter i Horten. Jentene kommer ikke nødvendigvis bare for å spille, men for å være sammen med andre ungdommer og de ansatte. Når vi vet at jenter generelt er mer utsatt for hets og trakassering i spill enn det gutter er, understreker dette viktigheten av at spillrommet til enhver tid er bemannet av trygge voksenpersoner.

En annen anbefaling som trekkes frem i veilederen er at medvirkning av ungdommen selv er en forutsetning for å skape de gode møteplassene. I Horten ser vi at medvirkningsgruppa har vært en aktiv bidragsyter i utformingen av tiltaket, spesielt i oppstartsfasen. Medvirkningsprosessene har blitt gjennomført på en slik måte at ungdommene opplever seg sett og hørt, og at de har vært en aktiv part i utviklingen av rommet.

At tiltaket etter prosjektslutt har gått over i varig drift, understreker at spillrommet har vært et viktig og vellykket prosjekt. Det har videreutviklet seg fra å være et universelt aktivitetstilbud på kveldstid, til å også være et lavterskeltilbud på dagtid for ungdom som står i fare for å falle utenfor skole eller arbeid. Prosjektleder skal i ny stilling følge opp dette arbeidet. I forbindelse med en slik videreutvikling dukker nye dilemmaer opp: Hvordan balansere et tilbud som skal være for alle, samtidig som man skal tilrettelegge for ungdom med ekstra behov? Spillrommet vil fortsette å utvikle seg i takt med behovene til ungdom i Horten og samarbeidende instanser i kommunen. Vi avslutter med et sitat fra en av ungdommene i medvirkningsgruppa: «Jeg tror egentlig rommet er en knakende suksess. Vi er langt fra ferdig, men vi er godt på vei».

Tippsliste

Til slutt vil trekke frem noen punkter vi tenker kan gi overføringsverdi til andre kommuner som planlegger å starte lignende tilbud:

- ▶ **Beliggenhet:** Spillrommet i Horten er en del av et større kulturhus midt i Horten sentrum. Samlokaliseringen gjør spillrommet lett tilgjengelig for ungdom som oppholder seg i sentrum, og bidrar til et variert tilbud på huset. Spillrommet får også flere ressurser å spille på med tanke på bemanning.
- ▶ **Bemanning:** Dette er viktig for å trygge foreldrene, og det er viktig for ungdommene - som kan trenge tips og veiledning i ulike spill, eller bare vil ha noen å snakke med.
- ▶ **Kvalitet:** For å skape et attraktivt spillrom er det viktig å investere i utstyr og spill av god kvalitet. Dette handler om å ta spill som fritidsaktivitet på alvor, og er helt vesentlig for å trekke spillinteressert ungdom til rommet.
- ▶ **Husk på jentene:** Å kontinuerlig jobbe for å få tak i jentene er viktig. De kan ha behov for aktiviteter som er tilpasset dem.
- ▶ **Plass til alle:** En levende sosial møteplass forutsetter at det er plass til alle; både spillutstyr, de som vil game, de som vil spille brettspill og de som bare vil ha en sofa å sitte i.
- ▶ **Medvirkning før første dag:** Spillrommet var tidlig i gang med medvirkningsprosesser. Ungdomsrådet ga innspill tidlig i prosjektet, og en medvirkningsgruppe ble aktivt involvert fra oppstart. Metodikk for medvirkning ble gjennomført på de unges premisser.
- ▶ **Lag en medvirkningsplan!** En plan kan gi felles forståelse for rammer og mandat, og gi en struktur for medvirkningsprosessene.

7 Referanser

- Bakken, A. (2022). Ungdata 2022. Nasjonale resultater. NOVA Rapport 5/22. NOVA, OsloMet. Hentet fra <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/11250/3011548>
- Baklien, B. (2018). Veileder i egenevaluering. Kommunesektorens organisasjon. Hentet fra [veileder-i-egenevaluering.pdf \(ks.no\)](#)
- Bygdås, A.L. og Hagen, A.L. (2023). Ung medvirkning i norske kommuner: En kunnskapsoppsummering. AFI-rapport 2023:03, s. 59. <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/11250/3031778>
- Helsedirektoratet, <https://www.helsedirektoratet.no/tema/folkehelsearbeid-i-kommunen/program-for-folkehelsearbeid-i-kommunene>
- Holter Wilhelmsen 2018 Spillrommethorten Blogg [Blog Feed – Spillrommet på 37 \(wordpress.com\)](#)
- Horten kommune, 2018 Prosjektplan. Program for folkehelsearbeid i kommunene
- FHI (2024). Oppvekstprofil for Horten. <https://www.fhi.no/op/oppvekstprofiler/hent-oppvekstprofil/>
- Kowert, R., & Quandt, T. (Eds.). (2020). *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. New York: Routledge
- Kulturdepartementet. (2019). *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- Kulturdepartementet. (2021). Møteplasser for dataspill og datakultur. Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge? <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/moteplasser-for-dataspill-og-datakultur-v-1025-b/id2868104/>
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2023). *Tid for spill – regjeringens dataspillstrategi 2024-2026*. Hentet fra Medietilsynet. (2022). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/tid-for-spill-regjeringens-dataspillstrategi-2024-2026/id3018409/>
- Mainsah, H. og Steinnes, K.K. (2020). Dataspill og Barn og Unges Forbrukerkompetanse Ny studie avdekker de unges dataspillvaner - OsloMet. Hentet fra: <https://www.forskning.no/barn-og-ungdom-forbruk-oslomet/ensomhet-i-korona-tiden-har-fatt-barn-og-unge-til-a-spille-mer-dataspill/1775372>
- Medietilsynet (2022). Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Barn og medier 2022. Hentet fra https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Medietilsynet (2022). Barn og medier 2022 – en undersøkelse om 9-18-åringers medievaner. Hentet fra: https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/231002_barn-og-medier_2022.pdf
- Nøklegård, H. (2024). *Spillprosjektet – En (intern)evaluering av det tverrfaglige samarbeidet*. Horten kommune
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place*. (2. Utg.). Philadelphia: Da Capo Press
- Overå, S. & Leonhardt, M. (2020, 1. mars). Gaming: ungdom og digitale fellesskap. Nasjonalt utviklingscenter for barn og unge AS(NUBU), KONTEKSTonline (5.utg.). Hentet fra [Gaming: ungdom og digitale fellesskap - NUBU](#)
- Schaubert, V. (2019, 27. jan.). *Først da Mats var død, forstå foreldrene verdien av gamingen hans*. NRK. Hentet fra https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198#authors--expand
- Talberg, N. (2021). The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspill. KORUS Øst. Hentet fra <https://korus.no/produkter/rapport-the-princess-is-not-in-any-castle>
- Vikholt, S (Programleder). (2020, 15. oktober). Digitalt miljøarbeid – gaming som et felles møtepunkt [Audiopodcast-episode]. I Sosialpodden. USN. Hentet fra <https://www.usn.no/podcast/podkaster/sosialpodden>

KORUS

sør