



Kulturdepartementet

Veileder

Møteplasser for dataspill og datakultur

Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?



Innhold

1 Forord	3
2 Om veilederen	4
3 Innledning	7
3.1 Begreper og uttrykk	10
4 Tilrettelegging for datakultur	12
4.1 Finansiering: Støtte til aktivitet og utstyr	12
4.2 Lokaler	14
4.3 Samskaping og medvirkning	15
4.4 Kommunens kompetanse og ansvar	15
4.5 Samarbeid med frivillige lag og organisasjoner	16
4.6 Ungdomsarbeideren	18
4.7 Sikkerhet og trygghet	19
5 Suksesskriterier	20
6 Arrangementer og aktiviteter	22
6.1 Aktuelle tilbud	22
7 Praktisk veiledning og tips	26
7.1 Administrasjon: Planlegging og gjennomføring	27
7.2 Arrangementsteknisk og deltakerhåndtering	31
7.3 Helse, miljø og sikkerhet – HMS	32
7.4 IT-teknisk	33
8 Lokaler og utstyr	36
8.1 Sjekkliste og smarte tips for rigging	38

1 Forord



Foto: Ilja C. Hendel/
Kulturdepartementet

Datakultur er en viktig del av barn og unges hverdag. Dataspill er et populært og utbredt kulturuttrykk som bidrar til kreativitet, samarbeid, læring og fellesskap. Spill kan fortelle historier, gi innblikk i nye perspektiver og brukes som skapende verktøy.

I dataspillstrategien *Spillerom* fra 2019 løftet regjeringen dataspill som kultur, kunst, næring og fritidsaktivitet. Dataspill kan danne grunnlag for dialog, refleksjon og fellesskap. Et av målene for regjeringens dataspillpolitikk er å ha en inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur. Vi ønsker at alle skal kunne spille dataspill på norsk og med elementer av norsk kultur og historie. Vi vil øke kompetanse og forståelse på området og engasjere flere til å bruke og skape spill.

I strategien viser vi at særlig for barn og unge er det viktig med gode, fysiske møteplasser der de kan spille og være kreative sammen. Vi vil at alle barn og unge skal kunne erfare glede og mestring gjennom kunst og kultur, slik det beskrives i Meld. St. 18 (2020-2021) *Oppleve, skape, dele. Kunst og kultur for, med og av barn og unge*. Noe av det barn og unge ønsker er møteplasser i nærmiljøet sitt der de kan være sammen med venner, påvirke innhold i tilbudet og ha trygge og forståelsesfulle voksne til stede. Gjennom dialog og samarbeid med barn og unge, det lokale spillmiljøet, frivillige organisasjoner og andre aktører er det store muligheter for å legge til rette for flere slike møteplasser. Jeg oppfordrer kommuner og andre som eier eller driver egnede lokaler til å legge til rette for dette!

Vi har laget denne veilederen for å gjøre det enklere å komme i gang. Veilederen skal være til hjelp for kommuner, frivillige organisasjoner og andre som ønsker å legge til rette for attraktive og inkluderende møteplasser, for eksempel på samfunnshuset, fritidsklubben eller biblioteket.

Veilederen er utviklet av *Møteplass Datakultur* – et samarbeidsinitiativ mellom organisasjonene Ungdom og Fritid, Ung Kultur Møtes, Tverga, Hyperion og KANDU. Tusen takk!

Jeg håper denne veilederen vil gjøre det enklere å lage inkluderende og tilgjengelige møteplasser som gir unge mer spillerom til lek, læring, samarbeid og glede!

Abid Raja
Kultur- og likestillingsminister

2 Om veilederen

- ↳ 86 % av barn og ungdom rundt om i landet spiller dataspill. Det gjør dataspill til den største egenorganiserte fritidsaktiviteten blant barn og unge i Norge i dag. Det har vært en stor økning i aktiviteten de siste 10 årene, samtidig som bevisstheten rundt dataspill og datakultur i samfunnet også har økt.

Fysiske møteplasser kan skape en positiv og samlende kultur hvor man treffer andre med samme interesse. Dette gjelder også for dataspilling og datakultur, som tradisjonelt har blitt forstått som en lite sosial aktivitet. Det finnes tvert imot et stort sosialt miljø rundt dataspill, enten gjennom spill online, venner som samles for å spille sammen, LAN-treff (se ordbok s. 10) eller store spillfestivaler som "The Gathering" – som samler 5000 personer i Vikingskipet på Lillehammer hver påske.

Datakultur er ikke bare viktig for dagens barn og unge, men en kreativ og underholdende aktivitet og et kommunikasjons- og utviklingsverktøy for alle aldersgrupper. De som spiller dataspill og driver med andre aktiviteter innenfor datakultur, viser ofte rask reaksjonsevne, god observasjonsevne og gode engelskkunnskaper. Datakultur kan også være en god arena for integrering og inkludering, hvor folk med ulik bakgrunn kan møtes både fysisk og online.

Bredden i datakultur gir mulighet til å nå en stor gruppe barn og unge, også mange som ikke nås gjennom mer tradisjonelle aktiviteter. Ved å legge til rette for arenaer for blant annet gaming eller streaming, får barn og ungdom mulighet til å vise frem og videreutvikle kompetanse også på andre områder. Kompetanse innen dataspillteknologi er stadig mer etterspurt i arbeidslivet, og det finnes en rekke områder hvor man kan jobbe med og utvikle seg innen datakultur. En satsing på møteplasser for datakultur kan også skape arenaer for aktivisering og mobilisering av unge frivillige innenfor flere områder.

2 Om veilederen

Mål og målgruppe

Veilederen er skrevet for kommuner, frivillige organisasjoner og andre som ønsker å tilrettelegge for fysiske møteplasser for datakultur for barn og unge. Hensikten med veilederen er å gjøre det enklere å etablere arenaer for datakultur i lokalmiljø rundt omkring, enten det er snakk om faste aktivitetstilbud eller enkeltarrangementer. Formålet er at veilederen skal bidra til at det skapes flere trygge møteplasser for fellesskap, mestring og trivsel med utgangspunkt i barn og unges fritidsinteresser.

Godt samarbeid mellom kommunal virksomhet og frivillighet er en suksessfaktor for å få til dette. Veilederen fokuserer på kommunens nøkkelrolle som tilrettelegger, og presenterer en rekke virkemidler som både kommuner og frivilligheten kan benytte seg av i arbeidet med å utvikle nye tilbud og aktiviteter. Veilederen gir eksempler, konkrete råd og tips som vil hjelpe på veien med å tilrettelegge for ulike aktiviteter innen datakultur, f.eks. på samfunnshus, fritidsklubber eller bibliotek.

Bakgrunn og prosess

Utarbeidelsen av denne veilederen er ett av oppfølgingspunktene i regjeringens dataspillstrategi *Spillerom* for perioden 2020 – 2022. Her oppfordret regjeringen kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler, til å vurdere å legge til rette for møteplasser for spillinteresserte – gjennom dialog og samarbeid med det lokale spillmiljøet, frivillige organisasjoner og andre relevante aktører.

Veilederen er utarbeidet av samarbeidsnettverket *Møteplass Datakultur* på oppdrag fra Kulturdepartementet. Nettverket består av organisasjonene Ung Kultur Møtes (UKM), Ungdom og Fritid, Tverga, Hyperion og KANDU Norsk Dataungdom. Møteplass Datakultur sto i 2020 bak prosjektet og rapporten "Møteplass datakultur". Prosjektrapporten inneholder flere viktige punkter om arbeid med møteplasser for datakultur lokalt og nasjonalt, og denne veilederen bygger i stor grad på resultatene herfra.

I arbeidet med veilederen har *Møteplass Datakultur* innhentet innspill fra flere hold, herunder fra KS, Norsk kulturforum, Norsk filminstitutt og Vestland Fylkesbibliotek.



Prosjektet *Møteplass Datakultur* gjennomførte vinteren 2020 et medvirkningsseminar med bred deltakelse av spillinteressert ungdom og voksne fra hele Norge som er aktive innenfor datakultur eller har jobbet med feltet.

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

3 Innledning

Datakultur favner bredt. Nesten alle barn og unge er datainteresserte, både de guttene og jentene som spiller fotball, de som danser på klubben og de som kanskje ikke finner seg helt til rette i andre organiserte fritidstilbud.

I veilederen forstås "*datakultur*" som sosiale nettverk eller dataspill hvor barn og unge lærer språk og ferdigheter, samarbeider og uttrykker seg ved hjelp av digitale hjelpemidler. Det er et bredt og inkluderende begrep som omhandler og omfavner mye mer enn gaming og e-sport. Aktiviteter knyttet til datakultur åpner opp for å involvere og integrere de fleste tradisjonelle kunst- og kulturuttrykk. Både musikk, billedkunst, foto, teater, kreativ skriving mv. inngår som viktige elementer av utvikling av dataspill og digitale uttrykk. Andre aktiviteter knyttet til datakultur kan være cosplay, rollespill, strømming, lyd, lys og kamerateknikk, arrangørvirksomhet samt programmering og robotikk.

Det finnes allerede flere fritidsklubber, bibliotek og diverse spillhus som fokuserer på data- og konsollspill for barn og unge. Dette bekrefter at det er et behov og et publikum for flere sosiale møteplasser med datakultur i fokus.

Mange fritidsklubber, idrettslag og andre lokale krefter investerer i lokaler og utstyr, slik at unge med interesse for dataspill kan treffes for å spille sammen. Likevel er det fremdeles få møteplasser på dette området sammenlignet med andre fritidsaktiviteter. En forklaring kan være at dataspill tradisjonelt har blitt forstått som en relativt lite sosial aktivitet som foregår kun mellom spiller og pc. En slik forståelse tar ikke inn over seg at dataspill både kan være sosialt i selve spillet, der spillere interagerer og samarbeider med hverandre over nett, eller at det har stor verdi å samles fysisk for å spille og dele erfaringer.

Rapporten "Møteplass Datakultur" (2020) understreker at ungdom har mange av de samme behovene og utfordringene knyttet til møteplasser for datakultur og dataspill, som de har for andre fritidsaktiviteter. Det som skiller seg spesielt ut hos datainteressert ungdom, er *behovene og interessen for kulturen i dataspill*. Det handler ikke bare om å spille; det handler vel så mye om å produsere, utvikle, skape og oppleve.

3 Innledning

I rapporten Møteplass Datakultur sier ungdommene selv at de ønsker å koble disse aktivitetene opp mot eksisterende fritidstilbud. De ønsker møteplasser som rommer et mangfold av aktiviteter og muligheter. Derfor er det viktig å inkludere eksisterende arenaer som fritidsklubber, flerbrukshaller, kulturhus for ungdom, bibliotek og andre åpne møteplasser i arbeidet med å tilrettelegge for mer datakulturaktivitet.

Flere gutter enn jenter spiller dataspill. Denne skjevheten er enda større på de fysiske samlingene, der en stor majoritet av deltakerne er gutter. Gjennom å inkludere jenter i planlegging og gjennomføring vil man kunne bidra til å jevne ut denne skjevheten og ivareta jentenes behov i større grad enn i dag.

Avgrensning

Denne veilederen omhandler i hovedsak tilrettelegging av fysiske møteplasser for aktivitet tilknyttet datakultur, og ikke digitale møteplasser hvor deltakerne kun er med online. Veilederen fokuserer på tilrettelegging av fritidstilbud og arrangementer for barn og unge. Veilederen tar ikke for seg dataspill som verktøy for læring eller som fag i skolen.

Deltakere på
KANDUs stand
Foto: Eirik Jeppesen



«Gaming og datakultur gir ungdommene verdifull kompetanse og livsmestring. De får høy digital kompetanse som er attraktiv i arbeidslivet, og mange får gode språkferdigheter. Ungdommene er tydelige på at gaming i stor grad er en sosial aktivitet, enten spillingen foregår sammen med andre digitalt eller fysisk. Derfor gir dataspill god sosial kompetanse og mestring både digitalt og fysisk.

Det er langt flere gutter enn jenter som gamer. Medietilsynets rapport viser at 76 % jenter og 96 % gutter spiller. Denne skjevfordelingen er spesielt fremtredende på fysiske gamingarrangementer og -tilbud. Deltakerne uttrykte et sterkt ønske om at jenteandelen på arrangementer og aktiviteter øker. Jentene selv gir uttrykk for at de må tas med i planlegging og gjennomføring av arrangementene, inkludert markedsførings- og rekrutteringsarbeidet, slik at deres ønsker og behov blir bedre ivare tatt.»

Møteplass Datakultur (2020)



Begreper og uttrykk

Begreper og uttrykk som blir nevnt i veilederen, og som er en viktig del av dataspillmiljøet:

Mannskap/crew

Både før og under et arrangement eller en aktivitet er det et behov for de som skal drifte og lede det. Dette har vi valgt å kalle mannskap/crew.

Datakultur

Datakultur kan defineres som sosiale nettverk hvor barn og unge lærer språk og ferdigheter, samarbeider og uttrykker seg ved hjelp av digitale hjelpemidler. Aktiviteter knyttet til datakultur åpner opp for å involvere og integrere de fleste av våre tradisjonelle kunst- og kulturuttrykk. Digital kultur brukes også som begrep for dette.

LAN

Local Area Network, LAN, brukes for å definere et arrangement hvor man har med seg datamaskiner/konsoller og kobler seg til andre deltakere på samme arrangement. Eksempel: The Gathering, AgderLAN, VatneLAN med mange flere.

Spillhus

Et sted der barn og unge med interesse for digital kulturen kan komme sammen, snakke og delta på aktiviteter sammen. Det er spillhus, i Bærum og Bergen, og flere er under planlegging.

Møteplasser

I dataspillverdenen kan en møteplass være fysisk eller digital.

Dataspill

Digitale spill og opplevelser hvor brukeren interagerer med en historie og/eller andre spillere. Dataspill er en fellesbetegnelse for spill på datamaskiner, konsoller, mobil med mer.

Gaming

Å spille dataspill, som en sosial aktivitet eller alene.

E-sport

Å spille dataspill på lag mot andre kompetitivt og konkurransedrevet.

Streaming

Direktesendte videoer man kan vise og se gjennom ulike plattformer.

Streamer

En som filmer seg selv spille dataspill eller snakker om innhold ofte knyttet til dataspill direkte på forskjellige strømmetjenester.

Discord

Samtaleplattform/chat med både tekst-, lyd- og videomulighet. Plattform blir mye brukt innen gaming og i e-sportmiljøet.

Twitch

Streamingplattform som fokuserer på gaming og e-sport.

Dataspillstrategien

Spillerom (2020-2022). Dette er regjeringens satsning for å løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet.

Server

En spillereid eller -leid fellesplattform på et spill eller en applikasjon. Servere simulerer enten en felles spillverden eller et digitalt møterom hvor man kan interagere med hverandre og ofte kommunisere muntlig eller skriftlig.

Lag

Når internettet er dårlig og man opplever at spillet bruker lang tid på å reagere på spillernes handlinger.

Bracket

En brakett eller turneringsbrakett er et tredigram som representerer et turneringsoppsett som spilles med eliminering. Ulike turneringsformater har et ulikt antall runder, men den enkleste og mest vanlige er den i turneringen med kun en eliminering.

Tilrettelegging for datakultur

4



4 Tilrettelegging for datakultur

- ↳ I dataspillstrategien *Spillerom* (2020–2022) oppfordrer regjeringen kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler, til å vurdere å legge til rette for møteplasser for spillinteresserte. Kommunen har i denne sammenheng en nøkkelrolle. Gjennom dialog og samarbeid med det lokale spillmiljøet, frivillige organisasjoner og andre relevante aktører er det store muligheter for å skape gode møteplasser for datakultur i lokalmiljøet.

Å tilrettelegge for møteplasser for datakultur stiller krav til kompetanse og kunnskap; om barne- og ungdomsmedvirkning, finansiering, tilrettelegging og prosessutvikling. Det krever også evne og vilje til å samarbeide og knytte kontakt med fagpersoner og aktører på kryss og tvers i egen kommune, inkludert frivilligheten og ikke minst med ungdommen selv. En satsning på datakultur bør være helhetlig og inkluderende, både når det gjelder planverk, fagkompetanse, tverrfaglige samarbeid og økonomi.

4.1 Finansiering: Støtte til aktivitet og utstyr

I den praktiske tilretteleggingen av aktiviteter er det flere elementer det trengs ressurser til. For mindre arrangementer eller faste møteplasser er det nødvendig å investere i lokaler og utstyr, mens for store datatreff er det for eksempel nødvendig med tilstrekkelig strøm- og internettkapasitet. Det er ikke bare selve aktiviteten, men også utstyret som trengs for å

4 Tilrettelegging for datakultur

drive aktiviteten som koster penger. Videre er det viktig å kunne finansiere nødvendig oppgradering og vedlikehold av lokaler og utstyr. Det er derfor viktig at retningslinjene for kommunale støtteordninger åpner for at man kan søke om støtte til både aktivitet og utstyr.

Frivillige organisasjoner

De fleste kommuner og fylkeskommuner har egne støtteordninger for frivillige organisasjoner. Et viktig virkemiddel for kommunen som tilrettelegger er derfor å tilgjengeliggjøre støtteordningene, slik at de som ønsker å søke på dem enkelt kan finne dem.

Det finnes også nasjonale ordninger som frivillige organisasjoner kan søke på. Oversikter over tilskuddsordninger er tilgjengelige blant annet på regjeringen.no, frivilligheth norge.no, Tilskuddsportalen.no og Stipendportalen.no. Et godt tips at frivillige organisasjoner samarbeider med kommunen om søknader. På den måten blir det mulig å søke på flere tilskuddsordninger enn hvis flere søker hver for seg, og prosjektet blir som regel bedre av et slikt samarbeid.

Kommunen

Kommunen kan søke om finansiering til prosjekter gjennom blant annet Barne-, ungdoms- og familiedirektoratets (Bufdir) nasjonale tilskuddsordning for inkludering av barn og unge og aktivitetsmidler som deles ut nasjonalt.



TIPS: Utleie av utstyr

Gaming-, data- og digitalt utstyr er dyrt, i hvert fall om man skal konkurrere mot det mange har hjemme. Derfor er utlån av utstyr en viktig ressurs. Det finnes flere løsninger for dette. Enkelte firmaer låner ut sitt eget utstyr og kanskje har stedet aktiviteten skal være noe de kan låne ut. Det finnes også andre steder som tilbyr utleie.

KANDU sin utstyrsordning

KANDU leier ut utstyr til lag, foreninger og organisasjoner, samt kommuner. Her kan man låne ulikt utstyr alt fra arkade med spillkonsoller, nettverksrigger, videorigger, gaming PCer og diverse annet. KANDU har også pakkeløsninger. Se mer informasjon på KANDUs nettsider: <https://www.kandu.no/utstyr/>

KRED sin utlånsordning

KRED – kompetanse- og ressurscenter for e-sport og datakultur – har en utlånsbank som består av 10 komplette pc-stasjoner samt utstyr til å arrangere mindre LAN. Dette utstyret lånes gratis ut til ulike lavterskeltilbud i Viken fylke, som for eksempel fritidsklubber eller frivillige organisasjoner. Med i pakken følger også en gruppe med unge arrangører som sørger for at utstyret blir rigget opp og ned, og at alt det tekniske går som det skal.

4.2 Lokaler

Frivilligheten har ved flere anledninger poengtert behovet for tilgjengelige og tilrettelagte lokaler for sin aktivitet. Kommunen bør ha en oppdatert oversikt over lokaler som er tilgjengelige for utlån. Denne oversikten bør inkludere informasjon om i hvilken grad disse lokalene er egnet for aktiviteter knyttet til datakultur. Oversikten bør tilgjengeliggjøres på kommunens nettsider. På den måten kan frivillige og andre som ønsker å arrangere møteplasser for datakultur få tilgang til egnede lokaler.

Et viktig funn i Møteplass Datakultur-rapporten er at ungdommer ønsker et dataspilltilbud i kombinasjon med andre sosiale og fysiske aktiviteter. Samlokalisering av tilbud for ungdom vil derfor i mange tilfeller være en god løsning, fremfor å utvikle egne møteplasser og lokaler bare for dataspill og datakultur.

I nye byggeprosjekter er kommunen oftest involvert, enten som byggherre, byggesaksbehandler eller samarbeidspartner. I de tilfeller hvor det planlegges for nye skolebygg, kulturhus eller andre forsamlingslokaler som skal brukes av barn og ungdom i kommunen, bør det tilrettelegges for at lokalet også kan benyttes til aktivitet for datakultur. Her er behov for tilstrekkelig internett- og strømkapasitet helt sentralt.



TIPS: Hvilke type lokaler kan egne seg til aktiviteter for datakultur?

- Fritidsklubb
- Bibliotek
- Aula/forsamlingslokale på skolen
- Gymsal
- Mindre skolelokaler/-rom
- Frivillighetssentral
- Flerbrukshaller
- Menighetshus
- Aktivitetshus
- Kaféer

De fleste steder som har strøm, toaletter og nettverkslinjer passer for de som ønsker å arrangere aktivitet for datakultur!

4.3 Samskaping og medvirkning

Gode rammer for samskaping mellom kommune, frivillige og målgruppen barn og unge gjør det enklere å lykkes med arrangement enn hvis alle jobber hver for seg. Gode medvirkningsprosesser med de som skal bruke tilbudet høres kanskje selvsagt ut, men viktigheten av å gjøre dette må ikke undervurderes. Barn og unge har dessuten rett til å bli hørt og tatt hensyn til i saker som angår dem.

Medvirkning fra barn og ungdom skaper eierskap i målgruppen, i tillegg til at det øker sannsynligheten for at tilbudet fremstår som attraktivt for dem. Kommunens ungdomsråd eller tilsvarende medvirkningsorgan vil være et viktig utgangspunkt for medvirkning og involvering. I tillegg kan for eksempel klubbstyrrer, elevråd og lokallagsstyrer med ungdom være gode arenaer for ungdomsmedvirkning. Oppsøk arenaer der barn og ungdom allerede er, og samarbeid med målgruppen og de som kjenner dem.



Spillhuset i Bærum

Flere kommuner har støttet opp om datakultur og gaming ved å etablere egne tilbud i kommunal regi. Et eksempel på dette er Spillhuset i Bærum. Spillhuset oppsto etter at Pedagogisk-psykologisk tjeneste (PPT) og Utekontakten inviterte åtte gamere til å sitte i en ressursgruppe. Gruppen satte sammen et seminar for 25 helsesøstre, sosialarbeidere og psykologer – også fra NAV og Barne- og ungdomspsykiatrisk poliklinikk (BUP). Sammen med Utekontakten har ungdommene bokstavelig talt skrudd sammen Spillhuset med kabling, konsoller og møbler. Se www.spillhuset.com og Spillhusets facebookside for mer info!

4.4 Kommunens kompetanse og ansvar

Kommunalt ansatte som jobber med fritids- og kulturaktiviteter har verdifull erfaring og kompetanse om barne- og ungdomsarbeid, medvirkning med mer. Ansatte på fritidsklubber, barne- og ungdomsarbeidere i kommunen og andre som jobber med tilbud til unge i frivillige organisasjoner kan fungere som døråpnere og viktige samarbeidspartnere når kommunen skal opprette et tilbud for spillinteressert barn og ungdom.

4 Tilrettelegging for datakultur

Kommunen kan starte med å stille seg spørsmålene:

- Har noen allerede igangsatt et datakulturtilbud i kommunen? Kan dere samarbeide med eller lære av dem?
- Er det noen som har relevant kompetanse på feltet internt i kommunen?
- Hvor er det lurt å plassere prosjektet organisatorisk i kommunen?

Det er viktig å plassere ansvaret for satsingen relatert til datakultur hos en eller flere dedikerte ressurspersoner eller en avdeling i kommunen. En løsning er å etablere en tverrfaglig kompetansegruppe med ansatte ressurspersoner fra forskjellige enheter i kommunen. Det er klokt å utnevne en person som fagkoordinator eller veileder internt, som har hovedansvaret for å koordinere kommunens arbeid og samarbeid med frivillige.

Prosjektet fra Sarpsborg, som er nevnt under, er et godt eksempel på hvordan samarbeid på tvers i kommunen kan resultere i gode tilbud som tar utgangspunkt i ungdommenes behov og unike kompetanse. Folkehøgskoler eller videregående skoler med fokus på datakultur kan også ha kompetanse til å hjelpe.



Eksempel: Samarbeid på tvers i Sarpsborg

I Sarpsborg kommune har aktiviteter og prosjekter med utgangspunkt i datakultur hatt en samlande effekt på tvers av kommunens virksomheter. Ungdommens Kulturhus, som er en del av fritidsklubbenes team i kommunen, har delt sin kompetanse med blant andre bibliotek, kulturskole, kommunikasjonsavdelingen og barneskolene i kommunen. Ved å legge til rette for arenaer hvor barn og unge har fått mulighet til å vise frem en unik kompetanse innen blant annet streaming, har kommunens ledelse og kommunikasjonsavdeling fått helt nye muligheter til å skape innhold ut til innbyggerne. De har samtidig skapt helt nye arenaer hvor de unges kompetanse både kan vises frem og videreutvikles.

4.5 Samarbeid med frivillige lag og organisasjoner

Det finnes ressurspersoner også utenfor kommunens ansatte. Det anbefales å etablere et godt samarbeid med frivillige lag og organisasjoner. Kanskje er det allerede noen som er aktive på området, og som ved hjelp av litt bistand fra kommunen kan skape et tilbud til mange flere. Det finnes flere frivillige organisasjoner som er etablert rundt interesse for datakultur. Norsk Spillmakerlaug er et godt eksempel. De er en frivillig forening som hjelper spillutviklere med å danne nettverk med andre gjennom jams, workshop og utviklertreff. Det finnes også "makerspace"-miljøer i hele Norge, som ofte har kompetanse innenfor f.eks. 3D-printing, programmering og maskinvare.

4 Tilrettelegging for datakultur

Vær også bevisst på at det finnes frivillige organisasjoner som jobber spesifikt med datakultur. Dette er miljøer som har eksistert i mange år, men som de siste årene har fått et voldsomt oppsving. The Gathering, datafestivalen til KANDU, feirer 30-årsjubileum i 2022, og Hyperion – Norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser, feirer 20 år med frivillig aktivitet. Dette er gode allierte i arbeidet med å skape fysiske arenaer for datakultur.

Idrettslag over hele Norge er i gang med etablere tilbud og klubber for e-sport innenfor en rekke spill og sportsgrener. Idrettslag er tradisjonelt gode på å nå bredden og få engasjert “grasrota” i nærmiljøet. Der idrettslagene satser på gaming og e-sport vil de være en kjemperessurs å spille på lag med. Norges E-sportforbund og E-sportalliansen er organisasjoner som jobber med å samle feltet med klubber og frivillig engasjement rundt e-sport og gaming. Kontakt gjerne dem eller Norges idrettsforbund for å få en oversikt over klubber i ditt nærmiljø.

Nasjonale Ungdata-undersøkelser viser at mange ungdommer slutter i idrettslag i løpet av tenårene, mens treningsstudioer og andre arenaer for egenorganisert fysisk aktivitet blir mer populære. Det samme gjelder også for datakultur. Det er mange, store fellesskap online som ikke tilhører noen klubb eller organisering – hvor både utøvelse av gaming, e-sport, programmering, spillmaking og mye mer skjer. Eksempler på dette kan være minecraft-servere hvor barn og unge bygger ting sammen eller discordservere knyttet til spill eller interesser hvor man utveksler idéer og kompetanse.



Gamingskolen: Et alternativ til fotballskole og andre sommerskoler

Sarpsborg kommune gjennomførte sommeren 2021 et prosjekt som tok utgangspunkt i de store suksessene håndball-, ishockey- og fotballskoler for barn og unge har vært i mange år. Svært mange barn og unge har dette som sitt årlige høydepunkt, men tilbudene når ikke alle grupper. Gjennom aktiviteter gaming og datakultur har de klart å nå en målgruppe som har hatt et stort behov for å bli sett, og som har vokst enormt på å kunne delta på aktiviteter som er i deres interessefelt. Gjennom å lage gamingskoler ønsker de å ha fokus på den sosiale møteplassen, et sunt forhold til spill og gaming, kombinert med lek og moro.

Sola: Sommerskoleaktivitet og E-sport-uke

FeelGood Ungdomshus i Sola kommune tilbyr ungdom en egen e-sport-uke som sommerferietilbud. I løpet av uken bygger ungdommen PCer, spiller dataspill og gjennomfører ulike fysiske aktiviteter. E-sport-uka gir ungdommene mulighet til å forbedre sine spilltekniske og taktiske ferdigheter gjennom å samarbeide på et lag sammen med andre, samtidig som de fokuserer på å være i fysisk aktivitet.

4 Tilrettelegging for datakultur



Eksempel: Kommune + frivillighet = sant

LANmine, et LAN i Hvaler kommune i Viken, har arrangert dataparty i over 11 år. Arrangørene har hele veien hatt to personer i kommunen som de kan forholde seg til og få veiledning fra rundt arrangementene sine. De får i tillegg leie den lokale idrettshallen til halv pris, på lik linje som barneidretten. Dette har gjort at de i mange år har hatt mulighet til å arrangere med lav risiko. I tillegg til å leie hallen billig får de gratis tilgang på en fritidsklubb i kjelleren hvor de frivillige kan overnatte og tilgang på scene og utstyr i hallen. De får bruke hallens kiosk-fasiliteter, og salget her går til LANmine selv. I tillegg gir dette flere oppgaver til frivillige under arrangementet. Kommunen er også behjelpelige med utlån av utstyr. Eksempler på utstyr er en alko-tester som blir lånt ut fra en av fritidsklubbene i kommunen og et høyttaleranlegg som blir brukt under sceneshow i hallen.

De første årene de arrangerte hadde de ikke fast internett, og det ble da brukt mobile bredbånd. Kommunen hadde ikke penger til å legge fiber, men de tok dette med seg i budsjettforhandlingene, noe som endte med at det nå er fiber i hallen. LANmine er et arrangement som i tillegg til å være en populær aktivitet for datainteressert ungdom også er en arena for frivillig arbeid og aktivitet gjennom hele året. LANmine og Hvaler kommune er et godt eksempel på hva et godt samarbeid mellom de frivillige og kommunen kan føre til på både kort og lang sikt. Sjekk ut LANmine Hvaler for mer info: <https://www.facebook.com/lanmine.no>.

4.6 Ungdomsarbeideren

Ungdomsarbeidere er en yrkesgruppe som jobber for å støtte ungdommer og deres utvikling gjennom å skape og gjennomføre pedagogiske tilbud for ungdom. De er opptatt av at ungdom skal ha det bra på skolen så vel som på fritiden, og jobber blant annet på fritidsklubber.

Fritidsklubb er en arena hvor ungdom samles for gode opplevelser og meningsfylte aktiviteter. Ungdomsarbeidere som jobber på fritidsklubber har erfaring med å samarbeide med ungdom om å skape disse aktivitetene, og vil derfor være en relevant samarbeidspartner for frivillige og andre aktører. Eksisterende møteplasser, slik som fritidsklubber, med ungdomsmedvirkning i fokus vil være gode arenaer for aktiviteter og arrangementer for gaming og datakultur, i direkte samarbeid med lokale ungdom.

Gaming og datakultur gir ungdom opplevelser, kompetanse og mestringsfølelse. Gode støttespillere slik som ungdomsarbeidere og andre rollemodeller kan bidra til at ungdommer gjennom datakultur kan overføre dette til å gjelde flere livsområder. Derfor er det essensielt med kompetente voksne som er gode på bygge relasjoner til ungdom, snakke med, og lytte til dem, og ta på alvor at de er eksperter på eget liv. Det er nettopp slike tilretteleggere som bidrar til at det etableres trygge, gode og relevante tilbud ved å bygge ungdom som ressurs med medvirkning som metode.

4 Tilrettelegging for datakultur

Den tradisjonelle ungdomsarbeideren har ofte også kompetanse på sikkerhet og trygghet i de fysiske omgivelsene. Både med tanke på HMS i lokaler og rundt arrangementer, men også håndtering av situasjoner knyttet til rus og vold. Fremover vil kompetanse på digital sikkerhet og personvern være en

like selvsagt kompetanse, men det er stykke frem til at alle har denne kompetansen.

4.7 Sikkerhet og trygghet

Barn er ikke "digitale natives", men digitalt naive. Behovet for tilstedeværelse fra kompetente ansvarlige, med riktig fokus på å ivareta barn og unges sikkerhet og trygghet online, så vel som offline, er viktig. Personvern og sikkerhet for barn og unges digitale tilstedeværelse er et ansvar som tilligger arrangøren og tilretteleggeren for møteplassen. Både arrangører av arrangementer og de faste møteplassene har et ansvar for å ivareta dette.

Det anbefales å sette av tid til kursing og opplæring av de ansvarlige som skal være til stede på arrangementer og på møteplassene for å få opp bevissthet og kompetanse rundt disse temaene. Det gjelder også bevissthet knyttet til både fysisk og digital trivsel, atferd og trygghet. Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU) har laget verktøyet "Trygg" for å forebygge seksuell overskridende adferd og overgrep.

I Møteplass Datakultur løfter ungdommene frem hvilke egenskaper en drømmeansatt bør ha på en møteplass for datakultur. De viktigste egenskapene er kompetent, engasjert og troverdig. Med *kompetent* mente ungdommene både det tekniske og datafaglige, men også god sosial kompetanse som lyttende og empatisk, med evne til å se mennesker i situasjonen de står i. Med *engasjert* mente ungdommene noen som var nysgjerrige og glad i å jobbe med ungdom, samt lidenskapelig og inkluderende. *Troverdig* handlet om å være autentisk, dedikert og trygg.

5 Suksesskriterier

Her er 10 suksesskriterier som vi anbefaler å styre etter ved planlegging av datakulturarrangementer.

1. Planlegg i god tid!

«If you fail to plan, you plan to fail». Begynn tidlig, og bruk tid på å planlegge. God planlegging bidrar til kvalitet og gir en bedre opplevelse for både deltaker og arrangør.

2. Mål for arrangementet

Sett tydelige rammer og mål for arrangementet. Med et klart mål blir det lettere å sette realistiske mål for hvor stort arrangementet skal være, og hvor mye ressurser som trengs til planlegging og gjennomføring.

3. Kompetanse og erfaring

Selv om man kommer langt med engasjement, er det likevel viktig med kompetanse og erfaring. Har du ikke dette i ditt eget mannskap, så be om hjelp fra andre som har erfaring og kompetanse for å sikre at de riktige tingene blir ivaretatt.

4. Frivillige og medvirkning

Skap eierskap og engasjement gjennom å samle innspill til programmet og helheten av arrangementet tidlig. Dette kan bidra til rekruttering og involvering av frivillige og deltakere, både på kort og lang sikt. Fordel roller og ansvar, og skap rom for kreativitet og initiativ.

Husk at alle skal ha det gøy, både deltakere, ansatte og frivillig!

5. Treff riktig målgruppe

Hvordan skal du nå målgruppen og hvordan skal du tilrettelegge for at disse skal delta? Digital kultur er populært i alle aldre, men det er ikke alltid anledning for å tilrettelegge for alle samtidig. Dersom et arrangement skal være åpent for flest mulig må terskelen senkes.

Tenk på hvilke utfordringer målgruppen din kanskje har eller ulikheter internt i målgruppen som du kan tilrettelegge for. Inviter gjerne med målgruppen allerede i planleggingen.

6. Sideaktiviteter

Som arrangør kan du tilrettelegge for flere sideaktiviteter utover gaming. Konkurranser, mindre aktiviteter eller chill-out-soner med god musikk er alltid populært. Husk at deltakere har forskjellige behov. Under et LAN kan det passe med konkurranser og kreative konkurranser. Her er medvirkning fra deltakere i planleggingen en fordel.

7. Sosialt samlingspunkt

Det er viktig å ha et tydelig samlingspunkt for felles oppmerksomhet og aktiviteter, som kan knytte deltakerne sammen og skape et naturlig midtpunkt. Her er det ulike behov utfra størrelsen på arrangementet.

Ha et tydelig samlingspunkt for felles oppmerksomhet og aktiviteter, noe som kan knytte deltakerne sammen og skape et midtpunkt i arrangementet. Scenen vil være et midtpunkt for annonseringer og aktivitet, og en del av lokalet hvor det vil være naturlig å gå bort til for å se hva som foregår. Man kan også ha et avslapningsområde eller der man får mat som et midtpunkt.

8. Kiosk og kjøkken

Husk å tilby deltakerne mat, spesielt hvis arrangementet varer over lengre tid. Tilbud om varm og kald mat, samt kioskvarer, må tilpasses størrelsen på arrangementet. Kiosk kan også være en inntektskilde til arrangementet.

9. Incentiv til å strekke på beina

Legg også til rette for noe annet enn bare gaming! Ungdom kommer også for å ha det gøy og treffe nye mennesker. Lag incentiver for å strekke på beina, særlig der deltakerne f.eks. kanonball, hinderløype eller dansefest.

10. Rigging til arrangementer

Opprigg og klargjøring av lokalet krever kompetanse, erfaring og god tid. Vi har satt opp en sjekkliste på side 38 med gode tips til å gjøre nettopp denne jobben så godt som mulig.

Arrangementer og aktiviteter

6



6 Arrangementer og aktiviteter

- ↳ Datakultur inkluderer en stor bredde av aktiviteter. Her er noen eksempler på aktiviteter som kan være aktuelle.

6.1 Aktuelle tilbud

Barn og unge ønsker å delta på spennende og engasjerende aktiviteter, men det er viktig at det som tilbys, er aktuelt og inkluderer noe mer enn det man har hjemme i egen stue. La de unge og de som bidrar i arrangementet være med på å bestemme hva som er spennende, gøy og aktuelt. Er det noe som ikke faller i smak, så ikke vær redd for å ta det av programmet og prøv på noe annet.

Det er mange forskjellige aktiviteter som kan arrangeres innenfor det digitale kulturfeltet, både for de som er innom ungdomsklubben en kort tur og for de som skal fylle en helg med digitale aktiviteter. Eksempler på ulike aktiviteter er:

Konsollspilling

- "Couch gaming"

Anledning til å slå seg ned på en sofa og spille en runde FIFA på en Playstation eller en runde Mario Kart på Nintendo Switch er en hyggelig aktivitet mange setter pris på. Her trengs gjerne ikke mer enn konsoller, valgfrie spill og en TV. Flere kan spille samtidig, og det gir også muligheter for at andre kan se på.

6 Arrangementer og aktiviteter

- Kompetitive spill

Spill som Super Smash eller Street Fighter har ofte et mer kompetitivt miljø rundt seg, og det kan arrangeres turneringer med disse spillene.

- Retro-spilling

Det er stadig et miljø og en interesse for å teste ut spill fra "gamle dager". Dette er sjeldent en hovedaktivitet, men en morsom sideaktivitet for å prøve noe nytt/gammelt. Eksempler på gamle spillkonsoller er Commodore 64 og Super Nintendo Entertainment System (SNES).

PC-gaming

- Drop-in-gaming

Det er ikke alle som har anledning til å spille på PC hjemme, og da er det fint å kunne reise til et lokale der man kan spille Minecraft eller Fortnite med venner eller andre som er innom. Her er det bra med forskjellige "stasjoner" med mus, tastatur og hodetelefoner tilkoblet en PC med flere spill lastet ned på forhånd, slik at det er enkelt å sette seg ned og spille.

- Kompetitiv spilling

Det å arrangere turneringer er ofte populært, gjerne i dataspill som legger opp til lagspilling som f.eks. League of Legends eller Apex Legends. Det trenger ikke alltid å være snakk om store premier eller over lang tid. Et enkelt turneringsoppsett, ofte kalt "bracket", som legger opp til maks tre kamper per lag, gir en full kveld med sosialisering.

- E-sport

E-sport står for "elektronisk sport", eller på engelsk "electronic sports", og brukes som et samlebegrep på konkurranser, turneringer og andre prestasjonsutøvelser i dataspill. Dette er profesjonell dataspilling for lag som spiller fast over lengre tid og med de samme spillerne. E-sport utøves ofte med de samme spillene som i kompetitiv spilling, men her satser utøverne mer profesjonelt på linje med utøvere fra andre sportsgrener.

LAN og festivaler

- Noen aktiviteter rettet mot digital kultur er store og kan vare over flere dager, som f.eks. LAN-treff eller spillfestivaler. Dette beskriver ofte et arrangement der deltakere har med seg eget datautstyr eller konsoll og spiller dataspill samtidig. Disse arrangementene inkluderer gjerne ulike sider av det datakulturen har å by på.

Kreative aktiviteter

- Strømming

Streaming, eller strømming, kan være alt fra deling av musikk til video uten å måtte laste ned filer. Streams kan for eksempel være direktesendinger av enkeltpersoner som spiller eller lager mat, eller direktesendte webinar og konferanser. Mye kan gjøres kun med et webkamera, strømmeprogram som OBS og en mikrofon, eller det kan strekkes til å omfatte større flerkameraproduksjoner.

- Spillmaking

Spillmaking er spilldesign og spillutvikling på hobbynivå. Dette er en liten, men likevel viktig del av dataspillverden. Spillmaking inkluderer alt fra utviklingen av historien eller aktiviteten du vil gjøre i spillet, til kodingen og utformingen av spillet. Noen kan også bidra med en god og oppbyggende historie, konsepttegninger eller animasjoner og musikk som setter stemningen. Her lærer er det mye å lære, og flere og flere interesserer seg for spillmaking. Det er en voksende interesse for dette både i datamiljøet og i arbeidsmarkedet, og flere studietilbud tilbyr emner på området.

- Digital kunst

Noen kreative medier kan kun lages ved hjelp av digitale virkemidler. Dette gjelder alt fra å benytte 3D-printing der man må lage modeller digitalt før man skaper 3D-modeller fysisk, lage animasjoner ved hjelp av forskjellige applikasjoner eller skape digitale kunstinstallasjoner.



Eksempel: Spilldesign på 48 timer

Bergen Game Jam blir arrangert hvert år som en del av den verdensomfattende konkurransen Global Game Jam. Hvert år samler tusenvis av mennesker seg over hele verden for å lage spill på bare 48 timer, og hundrevis av ungdom og studenter har siden 2011 samlet seg på Laksevåg videregående skole for å delta.

Her kommer det amatørillustratører, animatører, programmerere, 3D-modellerere, spilldesignere og musikere. Deltakerne samarbeider i grupper om å lage spill basert på et felles tema som er likt for alle deltakerne i verden, og tester ut kreative idéer og eksperimenter før de lager en enkel utgave av et dataspill eller brettspill. Mer info på: <https://www.facebook.com/BergenGameJam>

Praktisk veiledning og tips



7 Praktisk veiledning og tips

- ↳ Denne delen av veilederen gir en rekke konkrete tips til type utstyr, fasiliteter og infrastruktur, som er viktig for å skape gode arrangementer og møteplasser for spillinteressert barn og ungdom.

Denne delen er delt inn i fire hovedtemaer: Administrasjon, Arrangementsteknisk og deltakerhåndtering, HMS og IT-teknisk. Der det er aktuelt henvises til andre ressurser som veiledere og nettsider for mer utfyllende informasjon.

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



TIPS: God hjelp er aldri langt unna

Å involvere deltakere og frivillige i planleggingen av et arrangement er viktig. Her innhentes gode tips, god hjelp og ikke minst en kontakt med de man skal arrangere for. Er arrangementet rettet mot ungdom, anbefaler vi å ta en titt på materialet “Ungdomsledelse” til Ungdom og Fritid.

- “Prosjekthåndbok for ungdom” inneholder maler, veiledere og gode tips for ungdom som ønsker å realisere et arrangement/prosjekt.
- “Med ungdom som ressurs” gir voksne gode metoder og verktøy til å jobbe med ungdomsmedvirkning. Last ned Ungdom og Fritids app (Appstore eller GooglePlay) eller besøk websiden www.ungdomogfritid.no

7.1 Administrasjon: Planlegging og gjennomføring

Arrangør

Det er viktig å avklare tidlig hvem som er ansvarlig arrangør, hvem som skal drifte arrangementet og hvilke ressurser som er til rådighet. Husk at frivillige og ansatte kan ha ulik motivasjon og eierskap til arrangementet, og ulik tilgang på ressurser. Lag en oversikt over hvem som skal gjøre hva.

Uansett om det skal planlegges store arrangement eller aktiviteter som skal foregå jevnlig over en lengre tidsperiode, er det viktig å sikre seg tilstrekkelige ressurser, både faglig, tidsmessig og økonomisk.

På både store og små arrangementer trenger de som bidrar både mat, hvile og et sted å jobbe.

Mål, strategi og målgruppe

Sørg for å ha et klart mål med arrangementet og en strategi for hvordan målet skal nås. Dersom det vurderes å utvikle et varig tilbud er det nødvendig å utarbeide mål og strategier også for dette. Vær eksplisitt på hvilken målgruppe arrangementet er rettet mot.

Avklar tidlig hvem som er målgruppen for arrangementet og kartlegg informasjon om målgruppen. Prøv å få oversikt over deltakernes ønsker og hva de har mulighet til å delta på. Vanlige hindringer er pris, reisevei og hvorvidt man føler seg velkommen. Inkludering er alltid viktig, planlegg for dette!



TIPS:

Gi gjerne de som stiller opp som frivillige enkle bonusgoder, som billetter, effekter eller enkel tilgang på snacks og måltider under arrangementet. Fellesskap, samhold og inkludering er også store motivasjonsfaktorer, og ikke minst ansvar, mestring og læring

Avtaler med kommune og lokal beredskap

Arrangøren er ansvarlig for å opprette kontakt med og informere lokal beredskap om hva man planlegger og hva som kan forventes under arrangementet. Viktige faktorer er antall deltakere, eventuell overnatting, transport til og fra, program og mulige trekkplastre for andre enn forhåndspåmeldte deltakere. Hvis det skulle skje et uhell e.l. er det viktig å ha oversikt over denne informasjonen.

Budsjett og støtte

Lag et godt og detaljert budsjett over prosjektet.

- **Inntekter:**

Salg av kioskvarer, effekter (klær osv.), deltakeravgifter i konkurranser og billettinntekter er vanlige inntekter på denne type arrangement. Det finnes også en rekke ulike støtteordninger man kan kvalifisere seg for som kan inngå i budsjettet. Husk at midlene ikke skal brukes før de er formelt innvilget.

- **Samarbeid:**

En måte å redusere kostnader på er ved å inngå samarbeid med ulike aktører. Dette kan være premier til konkurranser, billigere leie eller reduserte priser mot reklame. Slike avtaler bør formaliseres gjennom en kontrakt hvor det går klart frem hva partene yter og mottar.



TIPS:

Sikre at alle får med seg noe hjem etter arrangementet. Det er både motiverende og morsomt for deltakerne, og øker sannsynligheten for at de kommer tilbake.

Internkommunikasjon

For å kunne kommunisere under arrangementet er det viktig med gode kommunikasjonsverktøy som fungerer for alle involverte, også på tvers av organisasjoner.

I forkant av arrangementet

Planlegg arrangementet ved bruk av verktøy som f.eks. Slack eller Discord for kommunikasjon, og verktøy som Google programmer, MURAL eller Click-up. Bruk verktøyene dere har blitt enige om, men om de ikke fungerer, bytt verktøy før neste arrangement. Pass på å ha et felles, skybasert dokumentlagringssystem. Digitale verktøy er et fantastisk hjelpemiddel, men prøv også å ha noen fysiske møter. Det sosiale og fysiske er viktig.

7 Praktisk veiledning og tips

Under arrangementet

Det må avklares hvordan mannskapet skal kommunisere med hverandre underveis. På lokalbibliotek kan dette enkelt løses gjennom å snakke sammen, mens på store arrangement er roping og leting lite hensiktsmessig. Mye kan løses med mobiltelefoner og felleschatter, men dette blir enklere om man har lagt en plan i forkant. Samband er også et nyttig verktøy, særlig ved store arrangement eller i lokaler med dårlig mobildekning.

Leverandører

Det er viktig å ha et godt forhold og god kommunikasjon med eksterne leverandører. Ha tydelige planer for levering og ankomst. Dette er særlig viktig for større arrangementer på innleide lokaler.

Ulike roller til arrangementer og aktiviteter

Uansett størrelsen på arrangementet, er det lurt med klar fordeling av ansvar og roller i forkant. Hvilke roller som er nødvendig avhenger av lokasjon, innhold, kompleksitet, varighet og størrelse.

Eksempler på slike roller/ansvar er:

Administrasjon

- Kommunikasjon
- Medieproduksjon
- Overordnet HMS (særlig viktig for store arrangement med lang varighet)

Deltaker under
The Gathering 2014
Foto: Eirik Jeppesen



7 Praktisk veiledning og tips

Aktivitet

- Event: Ansvar for underholdning, konkurranser o.l.
- Program: Ansvar for hovedprogrammet, ev. for LAN, brettspillkveld eller cosplay.

Ledelse

- Ansvar for overordnet oppsyn, herunder oppgaver knyttet til administrasjon, økonomi og drift.

Ombudsrolle

- Ved store arrangement kan det være fornuftig å ha en som følger opp deltakere og frivillige for å sikre at alle har det bra, og som kan samle inn ris og ros underveis.

Lokale

- Sikkerhet
- Teknisk
- Salg/kiosk
- Brannvakt (kan kombineres med andre roller)

"Runners" - Folk i farta

- Både før, under og etter arrangementet trengs det folk til å ta unna oppgaver som dukker opp.



TIPS: Organisering

KANDU sitt arrangement The Gathering, har en ledergruppe med tre fagledere og to ombudsroller, som alle har "nestkommanderende". I tillegg har ledergruppen flere støttefunksjoner. Alle disse, på lik linje med resten av arrangementet, er basert på frivillighet.

- Fagleder: Core (sponsor, systemstøtte, lager og logistikk)
- Fagleder: Location (Crewcare, Tech, Site, Security og Medic)
- Fagleder: Event (artister og underholdning, konkurranser og aktiviteter, Editorial, PR og Marketing, Production)
- Ombudene har hver ansvaret for de frivillige og deltakerne
- Støttefunksjonene f.eks. økonomiansvarlig

En slik struktur kan fungere for 6000 deltakere eller 60 deltakere, der rollene er mer slått sammen. Det viktigste er klar delegering og ansvarsfordeling, slik at alt blir gjort, fulgt opp og at alle har det gøy.

7.2 Arrangementsteknisk og deltakerhåndtering

Kombinere gjerne en hovedaktivitet med **sideaktiviteter**. For eksempel kan et dataparty på biblioteket gjerne suppleres med brettspill, “foosball” eller et kurs i koding.

Gode **retningslinjer** for arrangementet er fornuftig for å unngå for mye uro underveis. Retningslinjene bør være godt synlige for deltakerne, f.eks. på skjermer eller plakater i lokalene. Gjør oppmerksom på retningslinjene i starten av arrangementet – da er mye gjort.

Deltakerhåndteringen begynner allerede før påmeldingen. Pass på å ha et oversiktlig system for både mannskapet og deltakerne. Gjennom planleggingsprosessen tenk på hvordan deltakerne vil møte og oppleve arrangementet. Sett opp nok informasjon, skjermer, skilt og andre praktiske ting slik at alle finner frem og får en god opplevelse.



TIPS:

For store arrangement er det lurt å ha en egen info-bod som deltakerne kan benytte seg av under arrangementet.

Hvis deltakerne har med **eget utstyr**, tenk på hvordan de skal få det inn og ut. Gi informasjon om ankomst og sikkerhetsregler for dette utstyret før arrangementet. Vær tydelig på ansvaret den enkelte har for sitt og andres utstyr.

Sørg for å ha grunnleggende **administrativt utstyr** tilgjengelig, herunder printer, ark, penner, plakater, sprittusjer o.l.

Få god oversikt over **lokalet** i forkant av arrangement. Dra på befaring og gjør en grundig vurdering av hva lokalet har å tilby.

Legg en plan for **parkering**, særlig hvis det forventes at det kommer en del folk samtidig. Sørg for å ha god tilgang for større leveranser om dette er aktuelt, herunder lyd/lys, scene, aggregat o.l.

For større konkurranser med publikum anbefales det at man rigger **scene**, plasser for tilskuere og projektor dersom kampene skal vises på storskjerm. I de fleste e-sporter må deltakerne ha anledning til å spille med eget utstyr. Samtidig må kampene vises på en større **“live-skjerm”** som alle kan følge med på.



TIPS:

Informér brannvesenet om arrangementet, antall deltakere og hvorvidt deltakere skal overnatte. En befaring sammen med brannvesenet ved overnatting anbefales sterkt. Det er en stor hjelp dersom det skulle oppstå en hendelse.

Dersom arrangementet varer i flere dager, kan det være behov for et **soveområde**. Dette kan være dedikerte rom eller tribuner der folk kan sove på medbrakt luftmadrass eller liggeunderlag, eller man kan tillate at deltakere sover på plassene sine. Soveområde og regler for dette må tas opp tidlig i planleggingen med eierne av lokalet, både med tanke på brannvern og annen sikkerhet.

Dersom strømming skal inngå i arrangementet, bør det vurderes å dedikere egne områder for dette. Bakgrunnsstøy vil smitte over på strømmen dersom det er mye lyd i lokalet. Skal det være strømming av en viss kvalitet, bør dette gjøres i egne rom.

7.3 Helse, miljø og sikkerhet - HMS

Det er viktig å lage **sikkerhetsplaner og risikovurderinger** av både arrangementet og aktivitetene tidlig i planleggingen.

Brannsikkerhet: Dersom det ikke allerede finnes i lokalet, er det fornuftige å investere i et CO2-slukkeapparat i tilfelle det skulle oppstå elektriske branner. Ved bruk av standard pulverapparat risikerer man å ødelegge alt av elektronisk utstyr i rommet, og/eller å måtte evakuere og avlyse hele arrangementet.

Byggeteknisk: Ved mange LAN, datatreff og andre aktiviteter innenfor digital kultur, bygger deltakerne hyller for oppbevaring i høyden. Det anbefales å ha rutiner og regler for sikring av disse konstruksjonene.

Førstehjelp: Førstehjelpsstasjon er en god prioritering, uansett størrelse på arrangementet. På større arrangement anbefales samarbeid med lokalt førstehjelpskorps, eventuelt å ha et eget crew med ansvar for dette. Ha alltid god kommunikasjon med legevakt/lege og konferer alltid med fagpersonell ved tvil.

Personvern: GDPR er en europeisk lov om vern av personopplysninger, samt lagring og bruk av dette. Dette aktualiseres ved lagring av personopplysninger i for eksempel deltakerlister eller oversikt over adresser og telefonnumre til frivillige på arrangementet. I hovedsak handler dette om å ha rutiner for å lagre sikkert og å kunne slette opplysningene i etterkant. Les mer om dette på Norske konsertarrangører sin Arrangørwiki (se tipsboks). Bilder og deling av bilder og informasjon som navn og alder osv. i media, sosiale medier mv. er også omfattet av GDPR. Her må man passe

7 Praktisk veiledning og tips

på godkjenninger fra de som er berørt før bruk av materialet. Er deltakerne under 18 år, må denne godkjenningen komme fra en voksen pårørende.



TIPS: Norske Konsertarrangørers "Arrangørwiki"

Norske Konsertarrangører (NKA) drifter en svært god "wiki" for arrangører. Her kan man gjøre et dypdykk i konkrete temaer som denne veilederen nevner. Skal man arrangere et større arrangement som involverer mange deltakere og profesjonelle aktører bør man gjøre seg kjent med "Arrangørwiki" til NKA som ligger på websiden www.konsertarrangor.no

7.4 IT-teknisk

Strøm og nettverk

Det må være nok strøm i bygget til å takle en del PC-er, skjermer og switcher. Det behøver ikke å være kraftig internett permanent i lokalet, men det er viktig at internett- og strømkapasitet kan oppgraderes ved behov.

Aktivitet som foregår online krever stabilt internett for en best mulig brukeropplevelse. Det anbefales å koble alle PCer og konsoller til internett med ethernetkabler, og at man ikke bruker trådløst internett.



TIPS: WiFi

Det er viktig å spørre leverandør om hvor mange klienter DHCP-nettverket tåler dersom en får DHCP fra porten. Er det wifi i tillegg, må det påregnes omtrent to koblinger per deltaker og crew. Er det DHCP kan man til en viss grad velge hvor avansert nettverket skal bli. Ved bruk av automatiske, eller *unmanaged*, switcher kan man koble direkte til internett og lenke flere switcher sammen uten manuell konfigurering.

Strøm- og nettlinje

På et arrangement er det viktig å ha god nok strøm- og nettlinje til at alle skal kunne sette seg ned og spille spill uten strømbrudd eller tregt internett.

Det bør settes av 1A per stasjon på et arrangement. Dette dekker en PC eller spillkonsoll og en skjerm. På arrangement med femti eller flere personer bør strømuttakene være tilrettelagt for 32A eller 63A 3-fase uttak på 230V eller 400V. Dette er utstyr som må leies eller kjøpes inn.

Hvor raskt internett kreves for en "lag"-fri kveld:

Antall deltagere	Nettlinje
10-150	1Gbit/s
160-500	10 Gbit/s
500-1000	25 Gbit/s

Det er ment som en rettesnor. Belastningen på nettet vil naturligvis påvirkes av annen nettbruk under et arrangement i tillegg til spilling.





8 Lokaler og utstyr

- ↳ Noen lokaler er bedre tilpasset enn andre, men med litt omrigg og enkle grep kan man få til et LAN, strømmestudio, konsollspilling eller annet gøy nesten hvor som helst.

Hva som er nødvendig av utstyr kommer selvsagt an på hva som skal arrangeres, men noen grunnleggende ting må være på plass – som god organisering og klare kommunikasjonskanaler.

Er det jevnlig arrangement i et lånt lokale trengs det lagringsplass mellom arrangementene. Det finnes også ulike muligheter for leie av nødvendig utstyr.

Stasjonære PCer

For å ha en PC som skal være optimal for flest mulige spill, bør det følge med et tastatur, mus, musematte og hodetelefoner med mikrofon.

For stasjonære PCer som brukes mye på klubbhuset eller biblioteket, er det anbefalt å investere i utstyr av høy kvalitet. Dette gjør at utstyret vil vare lenger, tåle mer og aktualiserer tilbudet. Da kan man også bytte ut enkeltkomponenter etter hvert som de blir utdaterte eller av andre årsaker trenger oppgradering.

Lokalet

Det er viktig å finne et passende lokale som dekker arrangementets behov. Lokalet må ha nok kapasitet til både deltakerne og utstyr som servere, nettverk, scene osv. For små datatreff er det nok å låne gymsalen til skolen

8 Lokaler og utstyr

eller lignende. For større datatreff er det en fordel med en flerbrukshall som tillater at man arrangerer sammenhengende gjennom dag og natt. Tenk på om lokalene tillater bruk av sko og stoler på hallflaten (det kan være behov for å legge noe beskyttelse på gulv/flater), og om de har nok strømkapasitet og god nok internettlinje.

Et lokale som skal fungere som en fast møteplass for gaming, kan med fordel inneholde ulike rom til ulike formål.

Lyddemping

Når mange spiller samtidig i samme rom, kan det bli en del lyd og forstyrrelser. Konsentrasjon er viktig, og det bør tilrettelegges for god og riktig akustikk. God takhøyde (3-4 meter) er et tiltak for dette.

Ventilasjon

God ventilasjon er svært viktig. PCer produserer mye varme og lokalet trenger tilgang til god luft. Et godt ventilasjonsanlegg vil ivareta både hygiene og komfort i spillrommene.

Foto: Vegard Grindstuen



Sjekkliste og smarte tips for rigging

1. Ha en plan, hva gjøres når og hvor, samt hvorfor

- Sett et mål for dagen, lag en plan og fordel ansvaret.

2. Utstyret som skal tas i bruk for arrangementet

- Gå igjennom utstyrsliste før utkjøring og ved ankomst. Hvor skal det, er det mangler på utstyret eller mangler det noe utstyr?
- Gulvmatter til lokalet om det trengs
- Husk at noe av utstyret som kjøpes inn til et arrangement må lagres et sted

3. Bord og stoler

- Om lokalet har bord og/eller stoler, vit hvor de oppbevares og sikre tilgang til oppbevaringsplassen
- Print gjerne ut bilder av hvordan oppsettet med bord og stoler skal se ut til de som skal rigge opp

4. Strøm

- Ha med noen med faglig kompetanse, helst elektriker, for å bistå med utrulling av strømmettet ved større arrangement
- For større arrangement kan mange timers arbeid spares ved å tegne og dokumentere hvordan utrulling skal skje.
- Multimeter er nyttig dersom noe må feilsøkes. Pass på at kun kyndige bruker utstyr for testing av strøm.

5. Nettverk

- Planlegg med internettleverandør eller eier av lokalet hvor internettet kommer fra, og pass på å ha tilgang til å koble til. Teknisk rom og "patchpanel" kan være låst.
- Vær sikker på å ha utstyr til å trekke kabel fra koblingspunkt til der det trengs.
- Plasser switcher og annet teknisk utstyr før trekking av kabler.
- Kabler kan bli ødelagt. Invester i en kabeltester og test kabelen først dersom kabelen ikke når til.
- Det er lurt å investere tid og penger i modular tang og utstyr for å bytte pluggen på nettverkskabler.
- Test med en laptop at koblinger fungerer underveis.
- Test at strømmeutstyr, sceneteknisk og annet utstyr til arrangementet er koblet til nettet.

6. Sikkerhet

- Foreta risikoanalyse tilpasset arrangementet. Uhell kan skje når ting skal rigges opp eller ned.
- Legg planer og sikkerhetsoversikt før, under og etter arrangementet, og vurder ulike aspekter ved sikkerhet.

7. Ha det gøy og kos dere!

Dette er det viktigste!

Utgitt av:
Kulturdepartementet

Veilederen er utarbeidet av:
Ungdom og Fritid
Ung Kultur Møtes (UKM)
KANDU – Norsk Dataungdom
Hyperion – Norsk forbund for Fantastiske Fritidsinteresser
Tverga
Kulturdepartementet

Bestilling av publikasjoner:
Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon
www.publikasjoner.dep.no
Telefon: 22 24 00 00
Publikasjoner er også tilgjengelige på:
www.regjeringen.no
Publikasjonskode: V-1025 B
Trykk: Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon
08/2021 – opplag 900

