

VELFERDSFORSKNINGSINSTITUTTET NOVA

«Dart eller dataspill?»

Fritidsklubbenes rolle i en digital tidsalder

Christer Hyggen, Karolin Moberg, Jon Rogstad

STORBYUNIVERSITETET
VELFERDSFORSKNINGSINSTITUTTET NOVA

NOVA RAPPORT NR. 5/25



«Dart eller dataspill?»

Fritidsklubbenes rolle i en digital tidsalder

CHRISTER HYGGEN, KAROLIN MOBERG,
JON ROGSTAD

Velferdsforskningsinstituttet NOVA er et forskningsinstitutt ved Senter for velferds- og arbeidslivsforskning (SVA) på OsloMet – storbyuniversitetet.

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferdssamfunnets tiltak og tjenester.

Rapportene som NOVA gir ut, har gjennomgått våre kvalitetssikringsrutiner som sikrer at de oppfyller NOVAs faglige og etiske krav for forskningsrapporter.

© Velferdsforskningsinstituttet NOVA

OsloMet – storbyuniversitetet 2025

ISBN (trykk) 978-82-7894-897-2

ISBN (online) 978-82-7894-896-5

ISSN (trykk) 0808-5013

ISSN (online) 1893-9503

Illustrasjonsfoto: colourbox.com

Layout: Aksell AS

Trykk: Byråservice

Henvendelser vedrørende publikasjoner kan rettes til:

NOVA, OsloMet

Stensberggata 26 · Postboks 4, St. Olavs plass, 0130 Oslo

Telefon: 67 23 50 00

Nettadresse: www.oslomet.no/om/nova

Forord

Denne rapporten er resultatet av følgeforskningen til prosjektet Digital fritid for alle. Prosjektet har gitt oss en unik mulighet til å utforske hvordan fritidsklubber møter barn og unges digitale hverdag – en hverdag som i stadig større grad preges av dataspill enn av dart, for å si det enkelt.

Gjennom hele prosjektperioden har vi samarbeidet tett med ungdomsarbeidere og ungdom over hele landet. Vi vil rette en stor takk til Ungdom og Fritid for et tett og engasjert samarbeid gjennom hele prosjektperioden. En særlig takk går til prosjektleder for Digital fritid for alle, Robin Hasani, som har vært vår hovedkontakt og en uunnværlig sparringpartner underveis. Vi vil også takke Marie Lunde for kloke innspill og faglig engasjement som har løftet arbeidet vårt. Vi takker også Gjensidigestiftelsen for finansieringen av både prosjektet og følgeforskningen – uten deres støtte ville dette arbeidet ikke vært mulig.

Vi vil også takke Torvald Tangeland, forskningsleder ved OsloMet, for kvalitetssikring og faglig støtte i slutfasen av arbeidet.

En spesiell takk går til alle fritidsklubbene som har åpnet dørene for oss, og ikke minst til alle barn og unge som har delt sine erfaringer, tanker og perspektiver. Deres stemmer har vært avgjørende for å forstå hva digital fritid betyr i praksis.

Oslo, juni 2025

Christer Hyggen, Karolin Moberg og Jon Rogstad

Velferdsforskningsinstituttet NOVA, OsloMet

Innhold

Forord	4
Sammendrag	7
Innledning	12
Digital fritid for alle	13
Analytisk rammeverk	14
Rapportens struktur	17
Metode	19
Følgeforskning	19
Utvalg – pilotklubbene	21
Datakilder	23
Forskningsetiske vurderinger	27
Digital fritid for alle / Inkluderende datakultur – hva er det?	29
Digital fritid for alle – bakgrunn og utvikling	29
Digital fritid	30
Datakultur	30
For alle? Barrierer for inkludering	34
Tiltakene	37
Digital fritid og datakultur på norske fritidsklubber	43
Oppsummering	49
Den digitale utvidelsen av fritidsklubben	51
Store ambisjoner, men	51
Fortellingen om etableringen av en nasjonal digital arena	52
Læring og utvikling	54
Bredde og spissing	55
Brukerne av NOVA – hvem, hva og hvor?	56
Ungdommenes erfaringer med NOVA	58
De klubbansattes erfaringer med NOVA	60
Hvorfor bruker unge klubbene digitale tilbud?	63
Den digitale utvidelsen av fritidsklubben gjennom digitale aktiviteter	65
Oppsummering	68
Trygge og inkluderende møteplasser	71
Ungdommenes definisjon av trygge møteplasser	71
Tiltak for å sikre trygge digitale møteplasser	77
Oppsummering	85

Økt kunnskap innenfor digitalt ungdomsarbeid	88
Digitalt ungdomsarbeid	88
Digitalt ungdomsarbeid i pilotklubbene	90
«Psykisk helse» som del av det digitale ungdomsarbeidet?	92
Kompetanse, kompetanseheving og kompetanseutvikling	99
Ung medvirkning – Datakulturrådet	103
Ung medvirkning – lokale datakulturråd	105
Oppsummering	107
Avslutning	108
Reduserte barrierer for deltakelse	109
Trygge møteplasser	110
Konsekvenser for digitalt ungdomsarbeid	110
Bro mellom digitale og fysiske møteplasser	111
Utfordringer i arbeidet med Digital fritid for alle	112
Implementering av Digital fritid for alle	113
Dart og dataspill – digitale dilemmaer	114
Summary	117
Litteratur	121

Sammendrag

I dag tilbringer de fleste ungdommer store deler av hverdagen sin på digitale plattformer. Denne formen for datakultur er dermed en integrert del av barn og unges kulturengasjement og livsutfoldelse. Spørsmålet blir derfor hvilken plass datakultur kan – og bør – ha i fritidsklubber for at disse skal oppleves som attraktive, relevante, inkluderende og trygge møteplasser for unge. Digitale arenaer tilbyr en rekke muligheter, som sosial samhandling, underholdning, kreativ utfoldelse, læring og demokratisk deltakelse. Samtidig innebærer de også risikoer som kan påvirke unges trivsel og trygghet. Dette reiser spørsmålet om den digitale fritiden faktisk favner alle.

Forskere fra OsloMet har fulgt prosjektet Digital fritid for alle. I dette følge-forskningsprosjektet har vi snakket med barn, ungdom og voksne. Forskerne har vært med inn i fritidsklubber og gamingrom – fysisk og digitalt. Vi har observert hverdag i klubb og LAN i ferier. I tillegg til dette har vi, sammen med Ungdom og Fritid, gjennomført ulike spørreundersøkelser blant klubbansatte og brukere av digitale tilbud på klubb og NOVA – det digitale kulturhuset.

Fritidsklubbene som møteplass for datakultur

Datakultur er i økende grad en integrert del av tilbudet ved norske fritidsklubber. Vår landsdekkende undersøkelse viser at hele 93 prosent av klubbene tilbyr digitale aktiviteter som gaming og annen datakultur, og over halvparten har egne gamingrom.

Likevel opplever mange klubber utfordringer med ressurser og kompetanse. Nesten halvparten av klubbene mener de ikke har tilstrekkelig utstyr til å møte etterspørselen, og den klart største årsaken til dette er mangel på økonomiske midler. I tillegg rapporterer mange om manglende teknisk og faglig kompetanse, særlig innen spillforståelse, utstyrshåndtering og pedagogisk bruk av digitale plattformer.

Til tross for disse utfordringene bruker de aller fleste klubbene digitale plattformer som Facebook, Instagram og egne nettsider for å kommunisere med ungdom. Mange klubber arrangerer også aktiviteter som i hovedsak er digitale, for eksempel LAN-party, små og store gamingturneringer og andre datakulturtilbud.

Rundt halvparten av norske fritidsklubber anser seg selv som en møteplass for datakultur, noe som viser at det finnes et solid grunnlag for videre utvikling av inkluderende og relevant digitalt ungdomsarbeid i fritidsklubbene.

Dart eller dataspill?

Ifølge klubbansatte på norske fritidsklubber er det tre særlig viktige grunner til at barn og unge bruker det digitale tilbudet på klubben. Dette er fysisk tilgang på jevnaldrende å spille med, tilgang på spillkonsoll og tilgang på spill. Barn og unge motiveres altså både av det sosiale og av det materielle som fritidsklubbene stiller til rådighet – av det å kunne sitte fysisk sammen i et trygt rom samtidig som man er sammen i det digitale.

Både barn og voksne på klubbene understreker at man skal passe på at det digitale ikke tar overhånd. Selv om digitale aktiviteter og datakultur kan være viktig for mange, og det er stor interesse for dette, foregår det mye annet på klubbene som ofte er like viktig. Det er ikke nødvendigvis sånn at ungdom ikke spiller biljard eller dart på klubben selv om det er PlayStation-konsoller på gamingrommet og mye samhandling skjer gjennom Discord.

Trygge og inkluderende møteplasser

Digital fritid for alle har lagt særlig vekt på å inkludere grupper som ofte faller utenfor, som jenter, ikke-binære og ungdom som spiller alene hjemme. Erfaringene viser at tiltak rettet mot jenter og ikke-binære har vært krevende å gjennomføre i praksis, men at de kan være svært verdifulle om de lykkes. Klubber som hadde kvinnelige ansatte eller engasjerte ungdomsledere med relevant erfaring, lyktes best med å skape trygge digitale rom for jenter.

Samtidig opplevde flere klubber dilemmaer knyttet til mulig ekskludering av andre grupper. Økt tilgang til gamingrom og ansattressurser for noen utvalgte kan bidra til å gi andre grupper et dårligere tilbud. Økt innslag av nye grupper i digitale aktiviteter på klubben kan også endre opplevelsen av trygghet for dem som allerede bruker dem.

Bruken av ungdomsledere og unge arrangører har vist seg å være en effektiv måte å styrke trygghet og inkludering på. Ungdomsansatte fungerer både som rollemodeller og teknisk støtte og bidrar til å skape ro og orden i gamingrommene. Ungdomsledere håndterer konflikter og tekniske utfordringer på en måte som skaper trygghet for andre ungdommer. Samtidig ser vi at ungdomsansatte må støttes av en tydelig struktur og tilstedeværende klubbledere for å lykkes.

En digital utvidelse av fritidsklubben?

Digital fritid for alle har hatt som mål å redusere barrierer for deltakelse og skape inkluderende møteplasser for ungdom, både fysisk og digitalt. Et sentralt tiltak i denne satsingen er etableringen av det digitale kulturhuset NOVA, en nasjonal digital arena for ungdom med interesse for datakultur.

Plattformen, som er tilgjengelig via Discord, tilbyr et bredt spekter av aktiviteter som workshoper, foredrag, spillkvelder og sosiale samtaler og drives i stor grad av ungdom selv gjennom frivillige moderatorroller.

Brukerundersøkelsen viser at de fleste brukerne er gutter, og at gaming og sosialt samvær er de mest populære aktivitetene. NOVA oppleves av de fleste brukerne som en trygg og inkluderende arena.

Selv om mange ungdommer kjenner til NOVA, er det relativt få som bruker det jevnlig, særlig blant dem som allerede har et godt fysisk klubbtilbud. For disse ungdommene dekker den fysiske klubben behovet for sosial kontakt og voksenstøtte. På den andre siden har NOVA vist seg å være et viktig tilbud for ungdom som ikke deltar i fysiske klubber, og som søker digitale fellesskap.

Blant klubbansatte på fritidsklubber rundt om i Norge er det stor variasjon i kjennskap til og bruk av NOVA. Mange ser potensialet, men mangler tid, ressurser eller kompetanse til å ta det i bruk.

Den digitale utvidelsen av fritidsklubben gjennom NOVA viser både muligheter og begrensninger. Den har potensial til å nå nye grupper og tilby fleksible og inkluderende aktiviteter, men krever samtidig vedvarende innsats, ressurser og digital kompetanse for å fungere som et reelt supplement til det fysiske klubbtilbudet.

Digitalt ungdomsarbeid

65 prosent av norske fritidsklubber mener at det digitale tilbudet på fritidsklubben har endret måten de driver ungdomsarbeid på.

Digitalt ungdomsarbeid har vokst frem som en naturlig respons på den økende digitaliseringen av barn og unges liv og representerer en viktig utvidelse av det tradisjonelle ungdomsarbeidet.

Ved å bruke digitale plattformer som Discord og sosiale medier skapes det nye møteplasser hvor ungdom kan delta i aktiviteter, få støtte og bygge relasjoner – også utenfor de fysiske rammene av fritidsklubben. Dette arbeidet bygger på de samme verdiene og målene som tradisjonelt ungdomsarbeid, men krever samtidig nye ferdigheter og bevissthet rundt digitale verktøy, personvern og rolleforståelse.

Selv om det kan være utfordrende å bygge sterke relasjoner digitalt, åpner det også for nye muligheter, som anonymitet og lavere terskel for å dele vanskelige erfaringer. Dette peker mot et viktig potensial for å bruke digitale arenaer som inngang til samtaler om psykisk helse.

Når ungdom opplever digitale møteplasser som trygge og inkluderende, kan det legge grunnlag for tillit og åpenhet – forutsetninger som er avgjørende i forebyggende arbeid med psykisk helse.

Erfaringene fra digitalt ungdomsarbeid viser at det er mulig å kombinere teknologiske løsninger med sosialt arbeid på en måte som styrker ungdoms trivsel og mestring. Dette gir et godt utgangspunkt for videre forebyggende arbeid i fritidsklubbene, både digitalt og fysisk, og understreker behovet for kompetanseheving og strukturer som gjør det mulig å møte ungdom på deres egne premisser – og på arenaer der de føler seg hjemme.

Samtidig er det viktig å merke seg noe som flere av ungdomsarbeiderne legger vekt på, nemlig at målet aldri skal være teknologien i seg selv – det viktigste er at ungdommen skal ha det bra.

Forebyggende helsearbeid i fritidsklubb

Arbeidet med psykisk helse i fritidsklubber, både fysisk og digitalt, preges av et spenn mellom overordnede mål og den praktiske hverdagen i ungdomsarbeidet. Mange klubbansatte sier at begrepet «psykisk helse» ofte oppleves som pålagt utenfra, og at det kan komme i veien for det relasjonsbaserte arbeidet som allerede foregår i klubbene.

De peker på at det viktigste arbeidet skjer i det daglige samspillet med ungdom, gjennom tilstedeværelse, trygghet og fellesskap rundt felles interesser.

Den digitale utvidelsen av fritidsklubbene har åpnet opp for å nå ungdom som ellers ikke ville deltatt fysisk, og flere ansatte opplever at ungdom er mer åpne for å dele vanskelige tanker i digitale rom. Dette gir et potensial for å fange opp sårbarhet tidligere, men det skaper også utfordringer når det gjelder tilgjengelighet, ansvar og oppfølging.

Digitale plattformer som Discord er åpne døgnet rundt, og ungdomsarbeidere kan havne i en skvis mellom forventninger om å være tilgjengelige og de faktiske ressursene de har. Det er også begrenset hva som kan gjøres når ungdom logger av, og det finnes få etablerte rutiner for videre henvisning. Likevel peker erfaringene på at digitale møteplasser kan være viktige innganger til samtaler om hvordan barn og unge har det, og at det finnes et behov for å utvikle strukturer og støtteverktøy som gjør det mulig å møte ungdom på en trygg og ansvarlig måte – både digitalt og fysisk. Den digitale utviklingen av fritidsklubben gjennom NOVA har vært en sentral læringsarena for dette.

Digital fritid for alle

Gjennom disse årene har vi som forskere lært at digitale aktiviteter hører naturlig hjemme på de aller fleste norske fritidsklubber – på samme måte som de spiller en naturlig rolle i de fleste barn og unges liv. Vi har også sett hvordan datakultur er en viktig del av moderne ungdomsarbeid. Samtidig er det viktig å sikre at det digitale ikke blir et mål i seg selv, men springer ut av ungdoms ønsker og behov.

Vi har sett at prosjektet Digital fritid for alle har bidratt til økt inkludering, kompetanse og aktivitet i fritidsklubber rundt om i Norge. For at dette skal bli en suksess også fremover og i andre fritidsklubber, er det særlig viktig med forutsigbar finansiering, kontinuerlig kompetanseutvikling, strukturert ungdoms-medvirkning og å hele tiden tenke på den viktige balansen mellom fysisk og digital tilstedeværelse.

Innledning

Temaet i denne rapporten er digital fritid og hvilken plass datakultur kan og bør ha på fritidsklubber og ungdomshus for å sikre at tilbudet oppfattes som attraktivt, inkluderende og trygt. Bakgrunnen er at ungdom i økende grad lever sine liv på digitale flater, og at datakultur har blitt en sentral del av barn og unges kulturengasjement, -opplevelse og utfoldelse. Det å sikre at alle får mulighet til å utfolde seg digitalt, er derfor en viktig del av arbeidet for å sikre barn og unge en god oppvekst. Samtidig som digitale medier gir muligheter for sosial omgang, underholdning, kreativ utfoldelse, læring, ytring og demokratisk deltakelse, er digitale arenaer et sted der unge utsettes for risiko.

Fritidsklubber, ungdomshus og lignende åpne møteplasser for ungdom er blant de aktørene som har potensial til å skape demokratiserende og inkluderende arenaer der digitale og fysiske møteplasser forenes. Selv om innhold, aktiviteter og betingelser varierer på tvers av lokale kontekster, har fritidsklubber og ungdomshus som fellestrekk at de tilbyr møtesteder og muligheter for kulturell utfoldelse, der ungdoms initiativ og ønsker står i sentrum. I klubbene er det få krav til deltakelse i form av prestasjonskrav, økonomiske avgifter eller foreldre-innsats. Et viktig poeng er også tilstedeværelsen av kompetente voksne som tilbyr trygghet, støtte og noen å snakke med.

I dag er fritidsklubben en populær fritidsaktivitet, et frirom og en viktig møteplass for mange norske ungdommer (Eriksen & Seland, 2021; Seland & Andersen, 2020; Seland et al., 2021). I norsk ungdomspolitik har fritidsklubbene tradisjonelt hatt både en sosialpolitisk og en kulturpolitisk begrunnelse (Andersen & Seland, 2019). Klubbene ble tidlig løftet frem som et tilbud og et virkemiddel for forebygging særlig rettet mot ungdom med en risikofylt livsstil eller utfordringer hjemme. Fra 60- og 70-tallet ble rollen som arena for ungdomskulturell utfoldelse viktigere, samtidig som fritidsklubbens samfunnsbyggende rolle som arena for ungdoms medvirkning og medbestemmelse ble tydeligere. De senere årene har fritidsklubben også blitt løftet frem som en folkehelsearena, og fritidsklubben beskrives som et sentralt lokalt virkemiddel for å utjevne sosiale forskjeller i helse og som forebyggende arena mot psykiske helseplager blant ungdom.

Det overordnede forskningsspørsmålet vi stiller i denne rapporten, handler om hvordan fritidsklubbene utfordres når barn og unges fritid i økende grad inkluderer digitale aktiviteter og digitale arenaer, og hva dette gjør med norske fritidsklubber. Litt spissformulert utfordrer vi med rapportens tittel *Dart eller dataspill?* det tradisjonelle skillet mellom fysisk og digital fritid. Vi stiller også spørsmål om det egentlig spiller noen rolle om aktiviteten er analog eller digital så lenge det er rom for å drive godt sosialt ungdomsarbeid.

Et annet overordnet spørsmål handler om hva som skjer med fritidsklubber og kulturhus når disse også i økende grad fylles med forventninger om forebyggende helsearbeid og en tettere integrasjon med andre institusjoner i den norske velferdsstaten. Er det slik at forventninger om at fritidsklubber skal bidra positivt til folkehelse og forebygge dårlig psykisk helse blant barn og unge truer fritidsklubbenes ideal om fritid og aktiviteter på deres egne premisser? Hvordan håndterer og manøvrerer ungdomsarbeidere dette i sin arbeidshverdag?

Mer konkret knyttes denne rapporten til prosjektet Digital fritid for alle, som har utviklet og testet ulike tiltak relatert til digital fritid og datakultur på et utvalg norske fritidsklubber.

Vi spør:

- På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å redusere barrierer for deltakelse på aktiviteter og møteplasser for ungdom – både fysisk og digitalt?
- På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å skape trygge møter på tvers av ungdomsmiljøer, forebygge ensomhet og tidligere fange opp ungdommer som sliter psykisk?
- På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å gi ungdomsarbeidere økt kunnskap innen dataspill, datakultur og digitalt ungdomsarbeid?

Disse forskningsspørsmålene henger sammen med målene som er formulert av Ungdom og Fritid i beskrivelsen av prosjektet Digital fritid for alle.

Digital fritid for alle

Ungdom og Fritid er landsforeningen for fritidsklubber og ungdomshus. Det er en rusfri barne- og ungdomsorganisasjon for deltakere, ansatte og frivillige i kommunalt støttede fritidsklubber og lignende åpne møteplasser.

Organisasjonen har over 700 fritidsklubber som sine medlemmer. Satsingen Digital fritid for alle – støttet økonomisk av Gjensidigestiftelsen – handler om å gi ungdom mulighet til kulturell og sosial utfoldelse digitalt i trygge og inkluderende rammer. Prosjektet skal skape flere og bedre møteplasser for dataungdom og er rettet mot ungdom i alderen 13–25 år.

Formålet er for det første å bygge ned digitale skiller og forebygge digitalt utenforskap gjennom forankring i fysiske klubber med tilgjengelig digitalt utstyr, aktiviteter, kompetanse og voksen tilstedeværelse. For det andre er det et mål å bygge bro mellom digitale og fysiske møteplasser.

Disse hovedmålene er konkretisert og operasjonalisert under tre hovedoverskrifter: Inkludering og rekruttering, Psykisk helse og Kompetanse. Det er

formulert konkrete tiltak som skal bidra til å nå hovedmålene. Disse er formulert på følgende måte:

Mål 1: Inkludering og rekruttering. Redusere barrierer for deltakelse på aktiviteter og møteplasser for ungdom, både fysisk og digitalt.

- Tiltak: Bygge det digitale kulturhuset NOVA til å bli en felles samlande nasjonal arena for alle ungdommer med datainteresser, ved å koble serveren til fritidsklubbene i hele landet. Aktiviteter for ungdom hele året, med vekt på skoleferier. Fritidsklubbene skal få økt kunnskap i å tilrettelegge for unges datakulturaktiviteter og kjøpe attraktivt utstyr i samarbeid med brukerne.

Mål 2: Psykisk helse. Skape trygge møter på tvers av ungdomsmiljøer, forebygge ensomhet og tidligere fange opp ungdommer som sliter psykisk.

- Tiltak: Sette psykisk helse på dagsordenen ved å gjennomføre en nasjonal kampanje i starten av prosjektet. Etablere et nasjonalt ungdomsråd for datakultur (Datakulturrådet) med 30 ungdommer. Ungdommene vil fungere som ekspertgruppe og sette premissene for alt arbeid i prosjektet. Datakulturrådet skal utvikle en egen handlingsplan for inkludering i datakultur, med vekt på brukermangfold og psykisk helse. Handlingsplanen vil motvirke stigmatisering av grupper og bryte gamle myter om dataspillungdom.

Mål 3: Kompetanse. Gi ungdomsarbeidere økt kunnskap innen dataspill, datakultur og digitalt ungdomsarbeid og dermed sørge for trygge tilbud som skaper mestring og tilhørighet for alle ungdommer.

- Tiltak: Utvikle en egen metodikk for det digitale ungdomsarbeidet i Norge ved å samarbeide med fem kommuner som vil fungere som teststasjoner (pilotkommuner). Utprøving av metode, samle og analysere funn, spre og implementere metodikk gjennom en håndbok til hele fritidsklubbfeltet og samarbeidspartnere. Utvikle egne kurs og gjennomføre konferanse for ungdomsarbeidere for å øke kompetansen og engasjementet for digitalt ungdomsarbeid og inkluderende datakultur i arbeidet med unge.

Et sentralt element ved satsingen er videre ungdoms medvirkning. Dette bygger på en grunnidé om at aktiviteter for ungdom blir best når de tar utgangspunkt i ungdoms ønsker og behov, og når ungdom møtes på deres premisser. Tiltak som skal sikre ungdoms medvirkning, er blant annet det nasjonale ungdomsrådet Datakulturrådet, et råd bestående av datainteressert ungdom fra hele landet.

Analytisk rammeverk

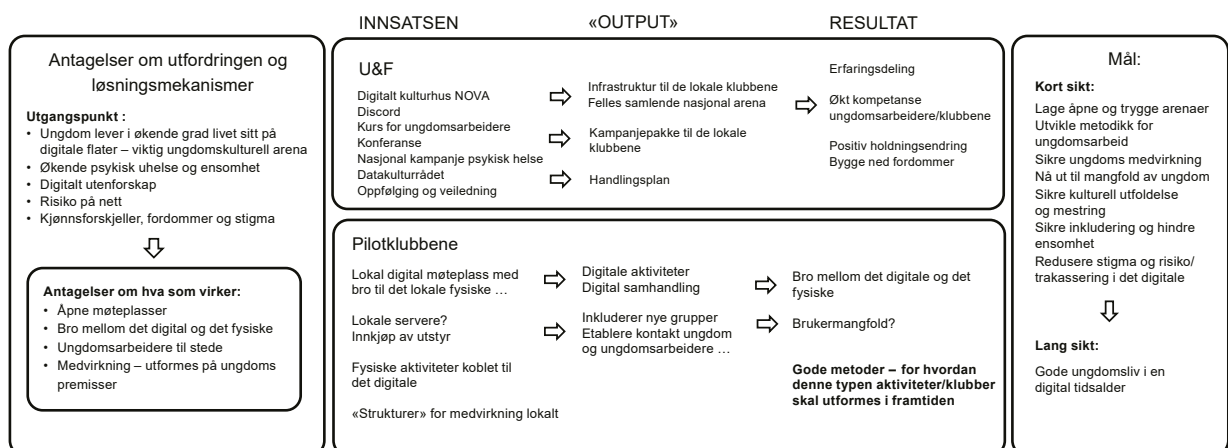
I denne studien undersøker vi hvilken betydning satsingen Digital fritid for alle og tilhørende tiltak innen digital fritid faktisk har i praksis. Et sentralt spørsmål er

om en slik nasjonal satsing også har ført til endringer lokalt. Med andre ord ser vi på i hvilken grad intensjonene bak satsingen gjenspeiles i det arbeidet som gjøres i fritidsklubber rundt om i Norge. Denne typen undersøkelse kalles ofte evalueringsforskning, som har som mål å vurdere effekten av ulike tiltak – både de ønskede og uønskede. Et viktig aspekt i slike vurderinger er å avgjøre om tiltaket bør videreføres, endres eller avsluttes.

Vi har valgt en tilnærming inspirert av såkalt programteori, noe som innebærer at oppmerksomheten rettes mot sammenhengen mellom bestemte aktiviteter og de antatte effektene (Malmberg-Heimonen et al., 2018). I vår studie er hovedfokuset ungdomsarbeiderne og den rollen de har i det digitale ungdomsarbeidet. Ambisjonen er å identifisere hvilke betingelser som må være til stede for at ungdomsarbeidernes innsats skal fungere inkluderende og bidra til å redusere barrierer for deltakelse i digitale fritidstilbud. Denne problemstillingen aktualiserer bruk av programteori, fordi det gir et rammeverk for å undersøke årsaks-sammenhenger og kontekstavhengige effekter. Som Fossetøl (Fossetøl, 2023) understreker, er det ikke tilstrekkelig å beskrive tiltakets aktiviteter alene. Programteori forutsetter at disse aktivitetene sees i sammenheng med de teoretiske mekanismene som angis i den logiske modellen – det vil si hvordan aktivitetene antas å «aktivere» prosesser som fører til endret praksis og nye arbeidsformer.

For å tydeliggjøre dette perspektivet benytter vi en logisk modell (se figur 1). I denne modellen ser vi at tiltaket analyseres gjennom tre sentrale komponenter: innsats, leveranse og resultat. I tillegg inkluderer modellen to mer implisitte dimensjoner. På den ene siden (venstre) finner vi de antakelser som ligger til grunn for valg av innsats, ofte forankret i hvordan et problem er definert. På den andre siden (høyre) peker modellen mot de langsiktige og overordnede målene tiltaket er del av – typisk formulert med begreper som bekjempelse av utenforskap og styrking av ungdoms medvirkning. Disse målene utgjør tiltakets «bigger box» og gir en bredere forståelsesramme for tiltakets formål og samfunnsmessige relevans.

Figur 1 Digital fritid for alle i følgeforskningen



Den logiske modellen som vist i figur 1 bygger på gjennomgang og analyser av foreliggende dokumenter, søknader og beskrivelser av tiltaket Digital fritid for alle samt intervjuer med sentrale aktører fra Ungdom og Fritid. Modellen fungerer dels som et redskap for å analysere tiltakets antatte virkemåte, dels som en begrunnelse for hvilke forhold som må trekkes inn i de etterfølgende analysene. På den høyre siden av modellen finner vi de overordnede målene tiltaket søker å bidra til, som trygge og inkluderende møteplasser for ungdom, samt mer grunnleggende samfunns mål knyttet til bekjempelse av utenforskap, styrking av ungdoms medvirkning og utvikling av gode livsvilkår i en digital samtid. På den venstre siden ser vi at prosjektet legger til grunn en antakelse om utfordringen de står overfor, de tenkte mekanismene som er i spill, og hvordan utfordringen kan løses. Utfordringen henger sammen med at unge i økende grad lever livet på digitale flater, og at dette igjen kan knyttes til risiko og opplevelser av ulikhet. Teorien antar at eksempelvis åpne møteplasser og tilstedeværelse av ungdomsarbeidere kan bidra til å redusere risiko og ulikhet. Med dette som utgangspunkt ser vi at tiltakene som igangsettes (innsatsen), gir tenkte resultater som skal støtte opp under de overordnede målene. Modellen viser altså en skisseaktig fremstilling av programteorien i prosjektet Digital fritid for alle.

Sentralt i denne programteorien står ønsket om å gjøre fritidsklubber tilgjengelige og relevante for alle ungdomsgrupper – uavhengig av bakgrunn, interesser og forutsetninger. Dette gir innsatsen en normativ forankring: Det handler ikke bare om å gjennomføre aktiviteter, men om å bidra til sosial utjevning og demokratisk deltakelse i nye former ved å bryte ned barrierer for deltakelse.

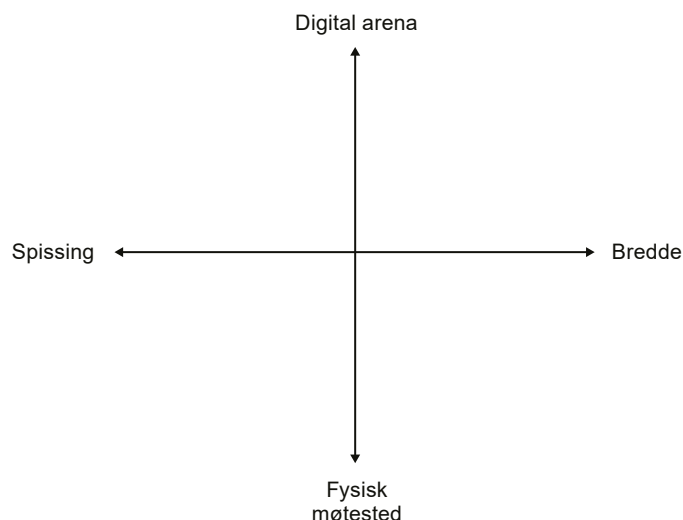
De kjennetegnene ved innsatsen som fremgår av modellen, kan videre syntetiseres i to analytiske dimensjoner, som vil være styrende for de påfølgende analysene i rapporten. Disse dimensjonene representerer strategiske valg klubbene står overfor i utviklingen av sitt tilbud:

Digital versus fysisk: Den første dimensjonen handler om transformasjonen fra en tradisjonell, fysisk møteplass til også å være en digital arena for sosialt samvær og aktiviteter. Dette reiser spørsmål om hvordan det digitale kan integreres på en måte som både utvider tilbudet og beholder den relasjonelle tryggheten som kjennetegner fysiske klubbmiljøer.

Bredde versus spissing: Den andre dimensjonen handler om målgrupper og innholdsstrategi: Skal tilbudet rettes mot alle ungdommer (bredde), eller skal det målrettes mot grupper med spesielle interesser, for eksempel ungdom som er særskilt opptatt av data, eller mot sårbare ungdommer (spissing)? Dette skaper en spenning mellom universelle og selektive strategier – mellom det å være tilgjengelig for alle og det å være relevant for noen utvalgte.

Disse to dimensjonene kan fremstilles som akser i en todimensjonal modell:

Figur 2 Analysemodell



Denne figuren tydeliggjør at klubbene ikke står overfor et enten-eller-valg, men må posisjonere seg langs begge akser – og dermed må vurdere hvor tyngdepunktet i tilbudet deres skal ligge. Modellens funksjon er derfor ikke bare deskriptiv, men analytisk: Den åpner for å utforske hvilke kombinasjoner av strategier som tas i bruk, og hvordan disse påvirker mulighetene for å realisere tiltakets målsettinger. I analysene som følger, vil dette rammeverket benyttes til å strukturere empirien og drøfte hvilke praksisendringer som faktisk har funnet sted. Vi vil særlig være opptatt av hvor og hvordan ungdomsarbeideren skal og kan være til stede – digitalt og fysisk – og derigjennom hvilken funksjon ungdomsarbeideren bør ha i fritidsklubbene i fremtiden.

Rapportens struktur

I dette innledende kapittelet har vi helt kort vist hvordan fritidsklubber og ungdomshus i dag står overfor nye forventninger og utfordringer i møte med barn og unges digitale fritid og en digitalisert ungdomskultur. Satsingen Digital fritid for alle representerer et forsøk på å møte disse utfordringene gjennom målrettede tiltak som skal fremme inkludering, styrke psykisk helse og øke kompetansen blant ungdomsarbeidere. Med utgangspunkt i en programteoretisk tilnærming søker vi i denne rapporten å undersøke hvordan slike tiltak faktisk virker i praksis, og hvilke betingelser som må være til stede for at de skal kunne bidra til gode ungdomsliv i en digital tidsalder.

Sentralt i analysen står fritidsklubben som en mulig bro mellom digitale og fysiske arenaer og ungdomsarbeideren som en nøkkel i arbeidet med å skape trygge, inkluderende og meningsfulle møteplasser for ungdom. Ved å rette oppmerksomheten mot både strukturelle rammer og lokale praksiser ønsker vi å belyse hvordan fritidsklubbene kan videreutvikles som relevante og

tilgjengelige arenaer i en digital samtid – uten å miste sitt særpreg som ungdomsstyrte lavterskeltilbud. Det er i dette spenningsfeltet mellom tradisjon og innovasjon, mellom bredde og spissing og mellom fysisk og digital tilstedeværelse at fremtidens fritidsklubb må finne sin form.

I det neste kapittelet redegjør vi for følgeforskningens design, datainnsamling og forskningsetiske vurderinger. Videre, i kapittel 3, introduseres prosjektets bakgrunn og sentrale begreper, med særlig vekt på hva som menes med digital fritid og datakultur, samt hvilke barrierer som kan hindre deltakelse. Deretter presenteres tiltakene som er utviklet og testet i prosjektet, og hvordan disse er forankret i en programteoretisk modell. Hvordan disse tiltakene vurderes å bidra til prosjektets overordnede mål, undersøkes videre i de sentrale empiriske kapitlene, kapitlene 4 til og med 6, som er strukturert etter prosjektets hovedmål og organisert med utgangspunkt i hvert av de tre forskningsspørsmålene. Først analyseres hvordan digitale aktiviteter har utvidet fritidsklubbenes tilbud, med særlig vekt på NOVA – det digitale kulturhuset. Deretter undersøkes hvordan tiltakene har bidratt til å skape trygge og inkluderende møteplasser, med utgangspunkt i ungdommenes egne erfaringer. Det tredje empiriske kapittelet belyser hvordan prosjektet har styrket ungdomsarbeidernes kompetanse innen digitalt ungdomsarbeid og datakultur. Avslutningsvis drøftes funnene i lys av bredere samfunnsmessige og faglige perspektiver, med særlig vekt på samspillet mellom digitale og fysiske møteplasser og hvordan fritidsklubbene kan videreutvikles som inkluderende arenaer for alle ungdommer – på deres egne premisser.

Metode

Her redegjør vi for de metodiske valgene som ligger til grunn for følgeforskningen i prosjektet. Formålet med følgeforskningen har vært å undersøke hvordan prosjektet iverksettes i praksis, og hvilke faktorer som påvirker måloppnåelsen. I motsetning til tradisjonell samfunnsforskning, som ofte baserer seg på retrospektive data, er følgeforskning på denne måten kjennetegnet ved at datainnsamlingen skjer parallelt med gjennomføringen av tiltaket. Dette gir oss mulighet til å observere prosesser i sanntid og fange opp dynamikker, beslutninger og justeringer som skjer underveis. Samtidig må vi være bevisste hvordan vår deltakelse og engasjement med prosjektet potensielt påvirker prosjektet.

Kapittelet beskriver hvordan vi har kombinert kvalitative og kvantitative metoder for å belyse prosjektets ulike dimensjoner. Det inkluderer blant annet observasjoner, gruppeintervjuer og individuelle intervjuer, workshoper, dokumentanalyse og spørreundersøkelser. Vi redegjør også for utvalget av pilotklubber og hvordan variasjon i geografi, størrelse og erfaring med digitale aktiviteter har vært styrende for utvalget. Videre drøftes forskningsetiske hensyn, særlig når det gjelder arbeid med barn og unge, og hvordan vi har ivaretatt prinsipper om frivillighet, anonymitet og informert samtykke.

Følgeforskning

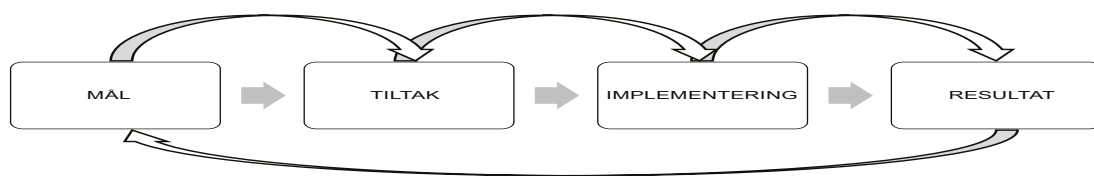
Mye av den eksisterende samfunnsforskningen består i å samle inn empiriske data – kvalitative eller kvantitative – om utfall og prosesser som allerede har funnet sted. Ved bruk av retrospektive spørsmål blir informanter bedt om å gi mer eller mindre utfyllende svar i nåtid om hendelser i fortid. Følgeforskning skiller seg fra dette ved at hensikten er å følge et tiltak eller en utviklingsprosess mens den pågår. Det er med andre ord forskning i nåtid: Kunnskap samles inn samtidig som prosjektet gjennomføres.

I evalueringsforskning skiller man ofte mellom ulike typer evalueringer: formative evalueringer, som har som mål å bidra til justeringer og tilpasninger av tiltaket underveis, prosessevalueringer, som undersøker hvordan tiltaket er implementert, og eventuelle avvik mellom plan og gjennomføring, og resultat-evalueringer, som vurderer effekten av tiltaket på kort og lang sikt.

I dette prosjektet gjennomfører vi ikke en evaluering i streng forstand. Likevel gjør følgeforskningen det mulig å trekke slutninger om flere av de nevnte dimensjonene. Et viktig mål i forskningen er å samle inn og ivareta erfaringer som gjøres underveis i prosjektet. Funn og resultater skal bidra til kunnskapsutvikling om unges digitale liv og om betydningen av samspillet mellom lokale fysiske arenaer for deltakelse i digital datakultur.

Gjennom å følge prosjektet i sanntid får vi som forskere potensielt sett innblikk i viktige avveininger og beslutninger tatt underveis av dem som er ansvarlige for tiltaket. Dette gir også innblikk i hvilke hensyn som har ligget til grunn, og hvordan ulike prioriteringer er gjort. En slik tilnærming reduserer faren for etterrasjonalisering og for at aktørene i ettertid fremstiller prosessen som mer vellykket enn den faktisk var. Det er også en styrke for tiltaket dersom funn som gjøres underveis, fører til nødvendige justeringer. Man kan for eksempel avdekke at enkelte deler av tiltaket ikke fungerer etter intensjonen, eller at det møter betydelig motstand fra dem som skal gjennomføre eller motta det. I slike tilfeller kan det være hensiktsmessig å gjøre raske justeringer fremfor å vente til implementeringsfasen er avsluttet.

Figur 3 Elementer i følgeforskning



Slike løpende justeringer kan øke forskningens relevans og betydning (impact), men de innebærer også en risiko for at forskningen blir – eller oppfattes som – en integrert del av tiltaket den skal studere. Dette kan utfordre forskningens uavhengighet, et grunnleggende ideal i all forskning. I evalueringsforskning blir dette særlig tydelig, og forskningens legitimitet kan svekkes dersom forskerne fremstår som om konklusjonene er påvirket av deres holdning til tiltaket. Generelt er det derfor avgjørende å bevare en viss distanse til fenomenet eller tiltaket som studeres, og å praktisere metodisk transparens slik at andre kan vurdere grunnlaget for de konklusjonene som trekkes. Dette er spesielt viktig i følgeforskning, hvor forskerne ofte er i tett dialog med aktørene i prosjektet. Sosiale relasjoner kan påvirke vurderingene som gjøres, og dermed også de konklusjonene man trekker.

I denne studien har forskere ved OsloMet vært i dialog med Ungdom og Fritid gjennom hele prosjektperioden. I felles fora, som workshoper, har vi forsøkt å være tydelige på skillet mellom når Ungdom og Fritid presenterer sitt arbeid, og når forskerne samler inn data.

Det er samtidig klart at forskernes personlige verdier sammenfaller med prosjektets overordnede mål – nemlig inkludering og det å skape trygge rammer for barn og unge. Dette er imidlertid helt uproblematisk og noe annet enn å på forhånd ha bestemt at Ungdom og Fritids arbeid er svaret på utfordringen med utenforskap. Det er et mulig funn, ikke et premiss for analysen – slik det ofte vil være i deler av aksjonsforskningen.

Utvalg – pilotklubbene

Det var innledningsvis bestemt at Digital fritid for alle skulle være et pilotprosjekt for å teste ut tiltak og skaffe til veie kunnskap som kan bidra til at klubber over hele landet skal kunne arbeide med og jobbe frem gode digitale aktiviteter og tilby trygge og inkluderende møteplasser og arenaer for datakultur. Seks fritidsklubber, hvorav fem tradisjonelle fysiske klubber og et digitalt kulturhus, ble valgt ut til å delta som pilotklubber. Utvelgelsen av klubber ble gjort av Ungdom og Fritid med utgangspunkt i sin inngående kjennskap til og kontakt med fritidsklubber over hele Norge. Forskere fra OsloMet fikk likevel være med i prosessen ved å angi noen ønskede kriterier som skulle ligge til grunn for utvelgelsen.

Følgeforskning og evaluering av den typen tiltak og innsatser som det var lagt opp til i Digital fritid for alle, tilsa at det ikke ville være aktuelt med eksperimenter, kontrollerte forsøk eller direkte sammenligninger eller lignende for å lete etter mulige effekter. Vårt mål var å lære av erfaringer ulike fritidsklubber kunne gjøre av ulike typer tiltak. Vi ønsket derfor mest mulig bredde i utvalget av pilotklubber. Vi ba om at klubbene skulle velges ut med hensyn til variasjon i geografi, størrelse og erfaring med digitale aktiviteter. De fem klubbene spenner fra Bodø i nord til Vennesla i sør. De varierer med hensyn til antall besøkende fra Dragen i Oslo til Digital kveld på Stormen bibliotek og i erfaring med digitale aktiviteter og tilbud fra Lade som har lang fartstid som møteplass for datakultur, til de relativt nyetablerte tilbudene på Moonlight. Klubbene varierer også med hensyn til hvorvidt de ligger i storby eller i mer perifere strøk. Under gir vi en kort beskrivelse av pilotklubbene som har deltatt i prosjektet.

Dragen fritidsklubb

Dragen fritidsklubb er en kommunal fritidsklubb i Oslo med tilbud for barn og unge mellom 9 og 17 år. Klubben er byomfattende, som betyr at ungdommer fra hele Oslo kan benytte klubben. Fritidsklubben ligger på Grünerløkka, er en del av Slurpen aktivitetshus og har både gymsal, gamingrom og musikkstudio i tillegg til vanlige oppholdsrom. For å nå ut til flest mulig legger klubben særlig vekt på gratis aktiviteter. Klubben definerer seg selv som en vanlig fritidsklubb som har digitale aktiviteter i tillegg til sitt ordinære tilbud. Det digitale tilbudet består blant annet av et stort gamingrom som styres av ansatte ungdommer når tilbudet er åpent.

Flame

Flame fritidssenter ligger på Flåtestad skole i Oppegård. Klubben tilbyr aktiviteter for barn og unge mellom 10 og 18 år. Klubben samarbeider tett med skolen og har derfor stor fleksibilitet, og det er lav terskel for å stikke innom klubben etter skolen. Klubben arrangerer alt fra store arrangementer som konserter, LAN og e-sporteventer til lavterskel og mer koselige ungdomskafé-

kvelder. Klubben har drevet med gaming, LAN og e-sport i flere år. De har et eget gamingrom med gaming-PC-er samt PlayStation og Switch i fellesarealet. Gamingrommet leies ut til det lokale e-sportlaget sine treninger på tidspunktene klubben ikke har åpent. Flame tilbyr et bredt spekter av datakulturelle aktiviteter som for eksempel gaming, makerspace, Warhammer, E-sport, livestreaming, D&D.

Lade

Fritidsklubben på Lade er en del av Kulturenheten i Trondheim kommune, som samarbeider med Dagskolen, FAU og elevrådet ved Lade skole. Lokalene er store og inneholder blant annet to aktivitetsrom, flere åpne areal og stor gymsal. Fritidstilbudet har et e-sport-/gamingrom med 16 gamingmaskiner og en simulatorstasjon for bil og fly. En kveld i uka er det åpent tilbud, mens den andre kvelden er påmeldingsbasert. I tillegg drifter de NOVA – det digitale kulturhuset.

Moonlight

Moonlight er en kommunal fritidsklubb i Vennesla kommune. Klubben har tilbud for ungdommer fra 8. trinn til 18 år. Klubben er organisert under barn og familie i kommunen. Alle fast ansatte har sosialfaglig utdanning på høyskolenivå. Moonlight har siden 2020 arrangert store LAN-party to ganger i året for ungdommene i kommunen, tilknyttet høst- og vinterferien. Utover dette hadde klubben lite digitalt tilbud før de ble valgt ut som pilotklubb. En stor del av aktiviteten i perioden har vært brukt til å investere i utstyr.

Digital kveld – Stormen bibliotek

Digital kveld er et gratis åpent gamingtilbud for barn og unge mellom 9 og 14 år. Tilbudet holder til på Stormen bibliotek i Bodø og er en del av Unge Stormen. At tilbudet er plassert på Stormen bibliotek, skiller Digital kveld fra de andre tilbudene i dette prosjektet, som alle er plassert på fritidsklubber. Plasseringen gjør tilbudet synlig for en annen gruppe brukere enn typiske fritidsklubbrukere. Tilbudet er plassert i en ende av biblioteket, og de ansatte plasserer ut datautstyr de kveldene tilbudet har åpent. Utstyret er ikke tilgjengelig ellers i bibliotekets åpningstider. I tillegg til tilbudet på biblioteket reiser Digital kveld ut med utstyr til steder i nærområdet og arrangerer digitale kvelder for ungdommer som har for lang reisevei for å komme til biblioteket. I motsetning til de andre tilbudene i prosjektet er det utelukkende ungdommer som jobber på tilbudet. Disse er ansatt av Bodø kommune. I tillegg arbeider en koordinator med rammene rundt.

Digital kveld har åpent to dager i uka og i skolens ferier. Ungdommene har tilgang til ulike typer spill. Kreative spill, FPS (first-person shooter), sandkasse-spill, sportsspill, simulasjoner, VR, eventyrspill og plattformspill. Spill-plattformene de tilbyr, er gaming-PC-er og laptop, Nintendo Switch, PlayStation

4/5 og Meta Quest 2 (VR). Digital kveld er utelukkende et gamingtilbud og tilbyr ikke andre fritidsklubbaktiviteter.

NOVA – det digitale kulturhuset

NOVA – det digitale kulturhuset er en gratis, heldigital fritidsklubb for alle ungdommer mellom 13 og 25 år. Den er et resultat av et samarbeidsprosjekt mellom Trondheim kommune, Ungdom og Fritid og UKM. De som driver aktiviteten på NOVA, er frivillige ungdommer som medvirker, og med seg har de ungdomsarbeidere som jobber digitalt. NOVA presenteres i større bredde og dybde i kapittelet om den digitale utvidelsen av fritidsklubben.

Datakilder

I dette følgeforskningsprosjektet har vi tatt i bruk ulike typer data: grunnlags- og prosjektdokumenter samt rapporteringer, observasjonsdata, intervjudata i form av gruppeintervjuer med ungdommer, individuelle intervjuer med ansatte og workshopmetodikk. I tillegg har vi benyttet tall innhentet av klubbene selv, Ungdom og Fritids klubbundersøkelse og en egen spørreundersøkelse sendt ut til alle klubbansatte på fritidsklubber i Norge. De ulike typene data brukes for å belyse problemstillingene fra ulike sider. De gir oss både bredere kunnskapsgrunnlag og ulike perspektiver på prosjektet.

Workshoper

Datainnsamlingen i prosjektet startet med en felles workshop der forskere fra OsloMet møtte ansatte fra Ungdom og Fritid, ungdomsarbeidere fra de fem fysiske pilotklubbene, representanter fra NOVA – det digitale kulturhuset og ungdommer fra klubbene. I løpet av prosjektperioden ble det gjennomført tre heldagsworkshoper. Workshopene ble planlagt og gjennomført i samarbeid mellom forskerne og Ungdom og Fritid og besto av ulike temabølker med både diskusjoner og praktiske oppgaver.

Alle workshopene fulgte en felles struktur. Hver samling startet med en kort faglig innledning, etterfulgt av gruppearbeid der ungdommene diskuterte og visualiserte sine tanker blant annet ved hjelp av Post-it-lapper. Gruppene besto hovedsakelig av ungdommer, og forskerne fordelte seg mellom gruppene for å observere og notere diskusjonene. Hver workshop ble avsluttet med en plenumsdiskusjon ledet av en forsker. På de to siste workshopene deltok også ungdommer fra det nasjonale Datakulturrådet.

Den første workshopen ble gjennomført på Riverside fritidsklubb i Oslo i august 2023. Målet var blant annet å få innsikt i hvordan ungdommene selv forstår begrepet «digital fritid», hvem de mener slike tilbud bør være for, og hvordan digitale aktiviteter bør organiseres på fritidsklubber. For å sikre at ungdommenes perspektiver kom tydelig frem, ble de delt i egne grupper adskilt fra de ansatte. Samtidig diskuterte de ansatte forskjeller og likheter mellom klubbene og deres digitale tilbud.

Den andre workshopen fant sted i desember 2023 på Jotunheimen gaming-senter i Trondheim. Her ble det også arrangert en sosial samling kvelden før, der forskere og ungdommer spilte sammen. Temaet for denne samlingen var å særlig diskutere prosjektets mål om inkludering av jenter og ikke-binære, psykisk helse og ungdomsmedvirkning.

Den tredje og siste workshopen ble gjennomført i Ungdom og Fritids lokaler i Oslo i september 2024. Her var hovedtemaene de tre overordnede målene for prosjektet: å etablere møteplasser for digitale interesser, redusere barrierer for deltakelse og styrke ungdomsarbeidernes kompetanse. I tillegg ble foreløpige funn og analyser fra prosjektet presentert og diskutert med deltakerne. Temaene ble behandlet både i grupper og i plenum, med særlig vekt på ungdommenes forståelse av hva som kjennetegner kreative og trygge møteplasser, og hvordan fritidsklubber kan fungere som arenaer for datakultur.

Dataene fra workshopene består av feltnotater, observasjoner, transkripsjoner, plakater, notater og annet skriftlig eller visuelt materiale produsert i gruppearbeid og plenum gjennom workshopene.

Observasjon

Observasjon gjennom klubbeseøk har vært en sentral metode i dette prosjektet. Forskerne besøkte samtlige av de fem fysiske pilotklubbene, i tillegg til at det digitale kulturhuset NOVA ble observert jevnlig gjennom hele prosjektperioden. Siden klubbene organiserer sine digitale tilbud på ulike måter, var det viktig å få direkte innblikk i hvordan aktivitetene faktisk gjennomføres i praksis. Observasjonene ga verdifull innsikt i hvordan ungdommene bruker de digitale tilbudene, og hvordan de ansatte arbeider med å tilrettelegge for disse aktivitetene i klubbens daglige drift.

Erfaringene fra klubbeseøkene viste at det var vanskelig å danne seg et fullstendig bilde av tilbudet kun gjennom samtaler med ansatte og ungdom. Den deltakende observasjonen gjorde det derfor mulig å få en dypere forståelse av både innholdet i aktivitetene og samspillet mellom ungdom og ansatte. I forkant av besøkene la forskerne vekt på å bygge relasjoner til ungdommene som deltok på workshopene, samt til klubbansatte. Dette bidro til at forskerne allerede hadde etablert kontakt med flere deltakere ved ankomst, noe som gjorde det lettere å komme i dialog med nye ungdommer og ansatte under besøkene.

Under klubbeseøkene ble forskerne vist rundt av enten en ungdom eller en ansatt. De fikk presentert både de digitale aktivitetene og andre deler av klubbens tilbud. I tillegg ble det gjennomført samtaler med ungdommer og ansatte for å få innsikt i klubbens historie og hvordan det digitale arbeidet er integrert i klubbens helhetlige virksomhet. Forskerne deltok også på arrangementer initiert av Ungdom og Fritid eller klubbene selv, som for eksempel fysiske og digitale LAN-party.

Alle observasjonene ble dokumentert av forskerne som var til stede, og senere systematisert i form av feltnotater.

Gruppeintervjuer med ungdommer

Det ble gjennomført gruppeintervjuer med ungdommer fra alle de fysiske klubbene, totalt fem gruppeintervjuer. Ett intervju ble gjennomført individuelt fordi informanten trengte tolk.

Flertallet av ungdommene som ble intervjuet, var mellom 15 og 25 år, ettersom dette er Digital fritid for alles målgruppe. Flertallet av informantene var under 20 år på intervjutidspunktet. Ettersom målgruppen til Digital kveld i Bodø er under 15 år, ble ungdommer under 15 år intervjuet med samtykke fra foreldre. Her ble også ungdommene som var ansatt på tilbudet, intervjuet for å supplere intervjuene med ungdommene.

Gruppene besto av mellom tre og ti ungdommer. Ungdommene ble rekruttert av ansatte på fritidsklubben. Antallet varierte ut fra hvor mange ungdommer de ansatte på fritidsklubben klarte å rekruttere, og hvor mange som møtte opp til planlagt tidspunkt. Som flere av de ansatte sa: «Ungdommer på fritidsklubb kommer og går, man vet aldri når eller hvor mange som dukker opp.» Gruppene varierer derfor noe i størrelse, i tråd med denne tankegangen. Ungdommene som ønsket å være med på intervjuene, fikk lov å bli med. Intervjuene ble tatt opp på lydopptak og transkribert ved bruk av UiOs Autotekst. Intervjuene handlet om ungdommenes erfaringer med det digitale tilbudet på klubbene samt deres tanker om datakultur, kjønn og medvirkning.

I tillegg til de mer strukturerte gruppeintervjuene har forskerne gjennomført og dokumentert en rekke mer uformelle samtaler med ungdom på klubbbesøkene og i workshopene.

Intervjuer med ansatte

Datamaterialet består også av intervjuer med ansatte som har arbeidet med Digital fritid for alle. Med dette menes intervju med klubbansatte, men også relevante personer tilknyttet prosjektet i Ungdom og Fritid. Prosjektleder og prosjektgrunnlegger ble også intervjuet. Dette var for å få bedre innsikt i bakgrunnen til prosjektet, implementeringen og arbeidet underveis.

Ansatte i alle klubbene har også blitt intervjuet både i gruppe på workshopene i starten av prosjektet og individuelt i slutten av prosjektperioden. På denne måten fikk vi innsikt i tankene før prosjektstart og erfaringene i etterkant av arbeidet med tiltaksplanen. Intervjuene med de ansatte omhandlet først og fremst erfaringene med arbeidet med Digital fritid for alle og deres inntrykk av ungdommenes utbytte av tiltaket.

I tillegg har vi hatt uformelle samtaler med ansatte på pilotklubbene under klubbbesøkene, på e-post og i telefonsamtaler når vi har hatt mindre spørsmål underveis.

Intervjusetatene i rapporten er markert med gruppenavnene: klubbungdom, klubbansatt og ansatt i Ungdom og Fritid. Ettersom dette er et prosjekt med få klubber og få individer, vil det være lett å identifisere informantene med merkelapper som indikerer klubb, kjønn og alder. Vi har derfor valgt å gruppere informantene innen disse kategoriene for å kunne overholde anonymiteten vi har lovet dem.

Kvantitative data

Vi benytter data fra to undersøkelser rettet mot ungdom og klubbansatte. Undersøkelsen blant ungdom ble rettet mot brukere av det digitale kulturhuset NOVA, og undersøkelsen blant klubbansatte ble rettet mot representanter for fritidsklubber over hele Norge.

Ungdomsundersøkelsen

Sommeren 2024 ble det gjennomført en undersøkelse blant brukerne av NOVA, med formål om å kartlegge deres motivasjon for å bruke tilbudet, hvordan de faktisk benyttet den digitale fritidsklubben, og hvilke erfaringer de hadde gjort seg. Undersøkelsen ble utformet av prosjektleder i Ungdom og Fritid og distribuert til brukerne av NOVA-serveren på Discord.

131 personer valgte å delta i undersøkelsen. Ved første øyekast kan dette fremstå som lav deltakelse. Det er imidlertid grunn til å tro at den reelle svarandelen er høyere enn det totale antallet registrerte brukere tilsier. Mange av de registrerte brukerne har kun vært aktive i forbindelse med enkeltarrangementer som LAN og blir ikke nødvendigvis slettet fra systemet når de slutter å bruke serveren eller vokser ut av målgruppen. Undersøkelsen gir dermed likevel et relevant øyeblikksbilde av den aktive brukergruppen i den perioden data ble samlet inn.

Klubbundersøkelsen

For å få innsikt i utbredelsen av digitale tilbud på fritidsklubber i Norge utviklet vi et spørreskjema som ble sendt ut til alle fritidsklubber som er registrert hos Ungdom og Fritid. Skjemaet ble utviklet av forskere ved OsloMet, basert på Ungdom og Fritids klubbundersøkelse og i samråd med ansatte i Ungdom og Fritid. Deres kompetanse om klubbene og erfaring med å samle inn data fra ansatte i norske fritidsklubber var viktig for undersøkelsens design og formulering av spørsmålene.

Undersøkelsen ble distribuert til ledere ved 724 medlemsklubber. Spørreskjemaet ble distribuert via Ungdom og Fritids informasjonskanaler i form av en lenke og en QR-kode til et nettbasert spørreskjema. Undersøkelsen ble først

distribuert 7. april 2025 med påminnelser 30. april og 15. mai. Klubbene kunne velge å delta i trekningen av en Nintendo Switch 2 spillkonsoll. Totalt mottok vi 209 svar. Dette utgjør en svarprosent på 29. Sammenlignet med utvalget av fritidsklubber er det en viss overrepresentasjon i vårt utvalg av fritidsklubber fra Trøndelag. Utover dette ser vårt utvalg ut til å være representativt for den geografiske spredningen av fritidsklubber.

Forskningsetiske vurderinger

Ungdommers medvirkning er i måten Ungdom og Fritid jobber på. At barn og unges synspunkter skal bli hørt og anerkjennes som kompetente sosiale aktører, er også i tråd med forskningstradisjonen på barn og unge (jf. FNs barnekonvensjon artikkel 12). Disse prinsippene har også vært viktige for oss i planleggingen og gjennomføringen av dette prosjektet. Vi har valgt ulike metoder som på ulike måter legger til rette for å fange opp de unges synspunkter. Samtidig stiller forskning på barn og unge særskilte krav til oss som forskere, om å sørge for at forskningen blir gjennomført på etisk måte som beskytter de unge.

Prosjektet er meldt til og vurdert av kunnskapssektorens tjenesteleverandør SIKT for vurdering av personvern hensyn. I samråd med SIKT ble vi enige om at ungdommene som var under 16 år, selv kunne samtykke til deltakelse i prosjektet, ettersom spørsmålene i intervjuene ikke klassifiseres som sensitive. Dermed samtykket alle ungdommene mellom 15 og 25 år selv til deltakelse i prosjektet. Ungdommene under 15 år (fra Digital kveld) fikk samtykke fra foreldrene. Samtykkene ble samlet inn skriftlig og muntlig på lydopptak. Ungdommene fikk utdelt informasjonsskriv i forkant av intervjuene og ble informert muntlig både av oss og av klubbledere i forkant av intervjuene. Siden noen av ungdommene var 15 år, var det viktig for oss å bruke god tid på å informere både skriftlig og muntlig, slik at de skulle skjønne hva de var med på. Et viktig forskningsetisk hensyn i denne sammenhengen har vært å sikre at ungdommene som har blitt intervjuet, ikke har følt seg presset av oss eller de ansatte på klubbene til å delta. I forkant av intervjuene ble alle ungdommene informert om at det var frivillig deltakelse og lov å trekke seg når som helst. De ble også informert om at vi ikke jobbet for klubben eller Ungdom og Fritid, og at de dermed kunne si hva de hadde på hjertet, om begge disse.

De ble også informert om anonymisering. Alle ungdommene som har vært informanter i prosjektet, har blitt anonymisert. De ansatte på klubbene og i Ungdom og Fritid ble informert om at det i noen tilfeller vil være nødvendig å nevne hvilken klubb de snakker om. På denne måten vil det være vanskelig å anonymisere helt. Vi snakket med flere ansatte på hver klubb, så det er ikke mulig å vite hvem som har sagt hva.

Gjennom prosjektet har vi både vært på klubbesøk og møtt flere av ungdommene flere ganger gjennom workshoper og intervjuer. Særlig i våre besøk på

klubbene og i intervjuene har vi møtt på noen forskningsetiske utfordringer med forskerrollen. Vi opplever at det for noen ungdommer har vært vanskelig å skille oss fra ungdomsarbeiderne som jobber på klubben. Ungdommene har flere ganger spurt om vi er nye ansatte. Med dette kommer det et særskilt ansvar for å forklare og informere ungdommene om vår rolle som forskere og hva den innebærer. Gruppen informanter vi har snakket med i dette prosjektet, faller på ulike måter innenfor kategorien sårbare barn og unge og har ulike typer utfordringer som de har pratet med oss om. Det har derfor i noen tilfeller vært nødvendig å minne ungdommene på at vi er forskere og ikke sosialarbeidere som i tråd med vår rolle ikke kan hjelpe dem med problemene de måtte ha i etterkant av intervjuene. I disse tilfellene har vi snakket litt ekstra med informantene i etterkant for å høre hvordan de har opplevd det å åpne seg opp for oss i intervjusettingen. I noen tilfeller har vi bedt om tillatelse til å bryte anonymiseringen og ta kontakt med klubblederne – noe ungdommene sa ja til.

Digital fritid for alle / Inkluderende datakultur – hva er det?

I dette kapittelet ser vi nærmere på hvor prosjektet Digital fritid for alle kommer fra, samt hvilken forankring det har i arbeidet som gjøres i Ungdom og Fritid. Vi redegjør videre for en del sentrale begreper som benyttes i denne rapporten. Vi forsøker å svare på hva datakultur er, hva det betyr for fritidsklubber, og hva det betyr for ungdom. Vi diskuterer også nærmere noen utfordringer med inkludering generelt og inkludering i datakultur spesielt. Avslutningsvis beskriver vi tiltakene som inngår i og er testet i prosjektet Digital fritid for alle.

Digital fritid for alle – bakgrunn og utvikling

Arbeidet med datakultur i regi av Ungdom og Fritid startet for alvor i 2020 med prosjektet Møteplass datakultur (UKM, 2021). Dette prosjektet bygget på et medvirkningsseminar hvor ungdom med interesse for datakultur delte sine erfaringer og behov. Ungdommene uttrykte et sterkt ønske om å få tilgang til møteplasser hvor de kunne utøve datakulturelle aktiviteter, både fysisk og digitalt. De ønsket seg arenaer hvor voksne hadde forståelse for og engasjement rundt datakultur som en viktig del av ungdommens hverdag. Ungdomsarbeidere i fritidsklubber har lang erfaring med å legge til rette for egenorganisert aktivitet, og dette gjorde klubbene til et naturlig utgangspunkt for å utvikle slike møteplasser. I forlengelsen av dette arbeidet ble veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur» utviklet, som et praktisk verktøy for etablering av slike tilbud (Kulturdepartementet, 2021).

Da pandemien rammet i 2020 og fritidsklubbene måtte stenge, ble behovet for digitale møteplasser akutt. Ungdomsarbeidere over hele landet tok initiativ til å opprette digitale fritidsklubber som kunne erstatte de fysiske tilbudene. Etter pandemien ble det tydelig at mange ungdommer ønsket å beholde de digitale tilbudene. Ikke bare hadde de skapt nye sosiale fellesskap, men de hadde også nådd ut til ungdom som tidligere ikke hadde brukt fritidsklubbene. Dette førte til etableringen av NOVA – det digitale kulturhuset, som opprinnelig var et lokalt tilbud i Trondheim, men som raskt utviklet seg til å bli en nasjonal digital møteplass for ungdom over hele landet.

Erfaringene fra NOVA og de digitale klubbene la grunnlaget for pilotprosjektet Inkluderende datakultur. Målet med dette prosjektet var å øke inkluderingen av ungdom i datakulturelle aktiviteter og styrke det digitale ungdomsarbeidet. I tråd med vanlig praksis i Ungdom og Fritid var det viktig at ungdom selv måtte være med på å forme tilbudene. Derfor ble Datakulturrådet etablert. Datakulturrådet var i utgangspunktet et nasjonalt ungdomsråd bestående av datainteressert ungdom som ga innspill til aktiviteter, arrangementer og opplæringstiltak.

Med utgangspunkt i diskusjoner i Datakulturrådet ble det identifisert et behov for å jobbe mer målrettet med inkludering av jenter og ikke-binære i datakultur. Dette førte blant annet til prosjektet Ta plass, jenter!. Erfaringene fra dette prosjektet er blant annet publisert i en egen veileder for hvordan man kan skape trygge og inkluderende digitale møteplasser for jenter (Lunde, 2023).

Samtidig med utviklingen av disse prosjektene arbeidet Ungdom og Fritid for å styrke sine støtteordninger slik at flere klubber kunne satse på datakultur.

Gjennom hele denne utviklingen har ungdom vært tydelige på at dataspill og datakultur kan ha en positiv innvirkning på deres psykiske helse og sosiale liv. Dette var bakgrunnen for etableringen av en egen stilling som gamingkonsulent i organisasjonen samt etableringen av prosjektet Digital fritid for alle.

Prosjektet Digital fritid for alle har som mål å skape trygge møteplasser og bidra til å redusere barrierer for inkludering i digitale aktiviteter og datakultur.

Digital fritid

Hva mener vi egentlig når vi snakker om digital fritid eller datakultur, og hvilken plass skal dette ha på fritidsklubb?

Digital fritid refererer helt enkelt til den delen av barn og unges (eller voksnes) fritid som tilbringes med digitale medier og teknologier. Dette kan omfatte en rekke ulike aktiviteter som gjerne foregår på skjermer og digitale plattformer. De kan være både sosiale, underholdningsbaserte, kreative og læringsorienterte.

Barn og unges fritid er ikke bare digital, men digitale aktiviteter og datakultur har over lengre tid fått en større betydning i barn og unges liv. Det er blant annet en klar vekst i tiden ungdom bruker på digitale plattformer, særlig sosiale medier og dataspill. Det er også en økende andel barn og unge som tilbringer en større del av fritiden hjemme, ofte kombinert med mye tid på skjerm og dataspill (Bakken et al., 2024). Ifølge Medietilsynets undersøkelser er dataspill en sentral fritidsaktivitet. Spilling er særlig utbredt blant gutter, men også mange jenter spiller (Medietilsynet, 2024). Digitale aktiviteter og digital fritid kan dessuten ligge til grunn for en egen kultur – datakultur.

Datakultur

«Datakultur» er i utgangspunktet et svært bredt begrep, og ulike aktører kan legge ulik betydning i og forståelse av begrepet.

I Kulturdepartements veileder «Møteplasser for dataspill og datakultur» er «datakultur» definert 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 altså som begrep for dette. (Kulturdepartementet, 2021, s. 12)

Denne definisjonen er bred, men peker på en del sentrale elementer i forståelsen av kultur og hva datakultur er og kan være. I kjernen av definisjonen er sosiale nettverk. Dette betyr at denne formen for kultur oppstår og eksisterer i relasjoner og møter mellom mennesker. Ved hjelp av digitale hjelpemidler foregår det læring og utvikling av ferdigheter. Det oppstår former for samarbeid og gis mulighet til å uttrykke seg ved hjelp av disse digitale hjelpemidlene. Definisjonen peker også på konkrete aktiviteter og åpner for å inkludere de fleste tradisjonelle kunst- og kulturuttrykk.

I arbeidet med inkluderende datakultur gjennom blant annet Møteplass datakultur og utviklingen av arbeidet med Digital fritid for alle legger Ungdom og Fritid denne til grunn og konkretiserer ytterligere slik at «datakultur» kan oversettes til innhold og aktiviteter på fritidsklubb gjennom å vise til eksempler på type aktiviteter og uttrykk. Ungdom og Fritid definerer datakultur på følgende måte:

Datakultur er et samlebegrep for en rekke kunst og kulturuttrykk man kan gjøre digitalt.

Eksempler på slike uttrykk for datakultur kan være musikk som produseres i et musikkprogram, fotoredigeringsverktøy som gjør at man kan lage kule effekter på bilder, eller tegneprogrammer hvor man kan lage sin egen digitale kunst. Datakultur er med andre ord bredt og omfatter veldig mange aktiviteter. Likevel er det slik at de aller fleste tenker på dataspill og gaming når det snakkes om datakultur.

Dataspill og gaming er altså en aktivitet under samlebegrepet «datakultur», men kan også forstås som en egen kultur – dataspillkulturen. «Dataspillkulturen» defineres av Kultur- og likestillingsdepartementet som

[dataspillkultur kan defineres som ...] tanke-, kommunikasjons- og atferdsmønstre hos mennesker som spiller dataspill eller som tar del i aktiviteter relatert til dataspill. (Kulturdepartementet, 2023, s. 28)

Ifølge regjeringens dataspillstrategi omfatter begrepet blant annet aktiviteter der spillere opplever kunstneriske kvaliteter i dataspill eller lærer språk og ferdigheter, samarbeider, konkurrerer eller uttrykker seg kreativt med utgangspunkt i dataspill. Dataspillkultur inkluderer spilling som en individuell opplevelse, som en felles opplevelse i flerspillerspill (multiplayer games) og som konkurranseaktivitet i ulike former, både organisert og uorganisert.

Et eksempel på hvor sentralt gaming og spillkultur er i datakultur, kan være Ungdom og Fritids ansettelse av en egen gamingkonsulent for å støtte arbeidet med inkluderende datakultur.

Datakultur er å utforske en hel verden – tusener av verdener

Når vi her skal undersøke hvorvidt prosjektet Digital fritid for alle har lyktes med å legge til rette for inkluderende datakultur, er det viktig å få klarhet i hvordan datakultur forstås av de involverte aktørene. Er det slik at definisjonene av data- og spillkultur gitt av myndigheter og Ungdom og Fritid gjenfinnes i forståelsen av hva dette er, hos dem som jobber i fritidsklubbfeltet eller blant barn og unge selv?

Gjennom workshoper og individuelle intervjuer med barn og unge som bruker fritidsklubb, både fysisk og digitalt, har vi undersøkt hva begrepene «datakultur», «digital kultur» og «digital fritid» betyr for barn og unge. I workshoper lot vi også de unges eksempler og definisjoner møte klubbansattes forståelser.

Alle gruppene begynte bredt når de skulle gi oss en forklaring på hva datakultur og digital fritid betydde for dem:

Det er alt som gjøres digitalt over nettet

Digital fritid er mye rart og det trenger ikke å bare være gaming

Utforske en hel verden – tusenvis av verdener

Samspill mellom forskjellige mennesker

Digital fritid er når man jobber/leker på nett, som spilling eller chatting osv.
(Sitater fra Post-it lapper produsert av ungdom fra ulike fritidsklubber i gruppearbeid om spørsmålene «Hva er digital fritid? / Hva er datakultur?»)

Også barn og unge tok, i likhet med både Kulturdepartementet og Ungdom og Fritid, utgangspunkt i en bred forståelse av hva datakultur er og kan være. De peker på det potensielt grenseløse i innhold og muligheter samtidig som de understreker at det ikke bare handler om spilling. De peker også på en del sentrale elementer, for eksempel samspillet og relasjoner mellom mennesker.

Gjennom workshopen og de påfølgende samtalene i grupper og plenum ble det også klart at datakultur omfatter en rekke ulike konkrete aktiviteter, og at det er voldsom variasjon og enorm bredde i individuelle erfaringer og deltakelse i datakulturen, og selv om alle vi snakker med, har erfaring med gaming og dataspill i ulike former, varierer grad av deltakelse i spillkulturen også mye mellom barn og unge.

I samtaler med klubbansatte opplever vi også at det er en bred forståelse av hva datakultur er og kan være. Deres tilnærming er likevel oftere mer pragmatisk og handler om betydningen av datakultur for klubbens finansiering, organisering av klubbkvelder, arrangementer, innkjøp og vedlikehold av nødvendig utstyr, tekniske utfordringer eller også hva datakultur kan bety for

ungdom i form av mestring, og dermed hvordan dette kan benyttes i ungdomsarbeid.

Når man søker om penger til datakultur, er det alltid flest som søker om midler til gaming. Det er også ofte knyttet en del større kostnader til maskinvare og lignende når det er gaming med i bildet. (Klubbansatt)

I eksempelet over peker en klubbleder fra en av pilotklubbene på en av de sentrale grunnene til at det særlig er behov for midler til satsinger som inkluderer gaming. Selv om datakultur, i definisjon og erfaring, omfatter et bredt spekter av aktiviteter, er det særlig de gamingrelaterte aktivitetene som står sentralt når klubbene søker om penger. Det handler blant annet om at dette er de datakulturelle aktivitetene som flest deltar i, men også om at kostnadene ved dette ofte er høyere enn kostnadene ved andre datakulturelle aktiviteter. En del spill stiller for eksempel høye krav til ytelse på maskinvare, noe som er kostbart i innkjøp, oppgraderinger og vedlikehold.

Datakultur på fritidsklubb kan være en sosial utjevner blant ungdommene. Det er ikke nødvendigvis de som har mestringsområdene på skole, som har mestringsområder på fritiden. Det er også viktig at det er en arena der det er voksne som ser dem. Det å være god i gaming gir faktisk litt respekt. Om du er god i Fifa, er det nesten som å være best i fotball. Gir respekt også i ungdomsbefolkningen helt generelt siden de aller fleste spiller. Hvis du er god på gaming, kan det gi litt boost også videre på andre arenaer. (Klubbansatt)

I dette siste sitatet trekker den klubbansatte det litt abstrakte begrepet «datakultur» inn i praksis og sosialt ungdomsarbeid på fritidsklubb. Han peker også konkret på hvordan elementer og aktiviteter fra datakulturen kan virke som en integrert del av ungdomsarbeid, og hvordan det kan bidra til inkludering på ulike områder. I dette eksempelet sidestilles en digital fritidsaktivitet som det å spille Fifa med en mer tradisjonell fritidsaktivitet som det å spille fotball med hensyn til opplevelse av mestring og hvordan dette kan bidra til å styrke barn og unge.

Digital fritid og datakultur handler med andre ord om barn og unges bruk av digitale medier og teknologier i fritiden, og det omfatter alt fra sosiale medier og dataspill til kreativ produksjon som digital kunst og musikk. Datakultur forstås som en bred og inkluderende kulturform der barn og unge lærer, samarbeider og uttrykker seg digitalt – ofte i sosiale nettverk. På fritidsklubb bør dette ha en naturlig plass som en arena for mestring, inkludering og sosialt fellesskap, der digitale aktiviteter ikke bare sees som underholdning, men som verdifulle uttrykksformer og læringsarenaer som kan styrke ungdoms identitet og deltakelse.

Samtidig kan deltakelse i denne kulturen og disse aktivitetene begrenses av ulike former for barrierer for ulike grupper av barn og unge. Noen av disse

barrierene kan være generelle, mens andre kan være mer spesielt knyttet til egenskaper ved digitale aktiviteter og datakulturen i seg selv.

For alle? Barrierer for inkludering

Det finnes flere typer barrierer som kan gjøre deltakelse på ulike arenaer og i ulike aktiviteter vanskelig for enkelte grupper. Et viktig spørsmål her blir dermed hvorvidt datakultur og digitale aktiviteter er et egnet virkemiddel for å fremme inkludering, og eventuelt hvilke former for barrierer som kan gjøre inkludering vanskelig, og hvordan slike aktiviteter eventuelt kan bidra til å bryte ned barrierer.

Generelt er barrierer avgjørende fordi de representerer faktiske og forestilte hindre for livsutfoldelse. Konsekvensen av barrierer kan være at livskvaliteten reduseres. I noen tilfeller er barrierer nødvendige, for eksempel kan det være forbundet med noe kostnad å være med på fritidsaktiviteter, som kan reduseres ved å sette noen barrierer. Det handler med andre ord sjelden om et valg mellom barrierer eller fravær av barrierer, men heller hvilke typer barrierer som finnes, hvor store og avgjørende de er og oppleves å være, samt hvilke typer kompensierende tiltak eller grep som kan benyttes for at de i minst mulig grad skal hindre livsutfoldelse.

Vi kan tenke oss at det finnes ulike typer hindringer som gjør det vanskelig for noen å delta i aktiviteter. Noen av disse hindringene handler om forhold utenfor personen selv, mens andre handler om personlige forhold. Forskning viser for eksempel at kjønn, alder og hvor man bor, kan påvirke hvor mye barn og unge deltar i organiserte fritidsaktiviteter (Bakken et al., 2024). Dette kan skyldes ulike interesser, men også at mange har lite tid på grunn av skolearbeid eller andre aktiviteter. I idretten ser man også at det ofte kreves mer innsats og tid jo eldre man blir, noe som kan gjøre det vanskeligere å fortsette (Solstad et al., 2025).

Et viktig spørsmål i dette kapittelet er derfor om det er de samme hindringene som gjelder for deltakelse i digital datakultur, eller om det finnes andre typer utfordringer.

Basert på funn fra en tematisk analyse av samtaler med barn, unge og ansatte på fritidsklubber har vi identifisert noen sentrale barrierer (Braun & Clarke, 2012). Denne metoden hjelper oss å forstå hvordan disse barrierene fungerer, men sier ikke noe sikkert om hvilke som er viktigst, eller hvordan de eventuelt spiller seg ut.

Vi har identifisert fem typer barrierer som kan antas å fungere som hindre for deltakelse: (i) kulturelle holdninger, (ii) praktiske forhold, (iii) sosioøkonomisk situasjon, (iv) tilbudet på klubben, (v) sosiale relasjoner og opplevd inkludering. I det følgende skal vi behandle dem hver for seg.

Kulturelle holdninger

Kulturelle barrierer handler om hindringer som oppstår i møte mellom mennesker med ulike forståelser, noe som ofte blir særlig fremtredende i kommunikasjon og samhandling. Denne typen barrierer oppstår gjerne som følge av forskjeller i verdier, språk eller atferd, noe som lett kan føre til misforståelser, friksjon og konflikter. Kulturelle barrierer er betydningsfulle fordi de både fungerer inkluderende og ekskluderende. På den ene siden styrkes det opplevde fellesskapet blant dem som deler en felles forståelse, samtidig forutsetter dette at andre står utenfor – et «vi» i kontrast til «de andre».

Typiske kulturelle holdninger som kan fungere som barrierer for deltakelse i digitale aktiviteter og datakultur, kan handle om hvordan samfunnet, voksne eller institusjoner ser på digitale uttryksformer – og hvem de mener de passer for. Stereotypier og kjønnsroller er typiske eksempler på slike. Det finnes for eksempel fortsatt forestillinger om at dataspill og digital teknologi først og fremst er for gutter. Dette kan gjøre at jenter føler seg mindre velkomne eller mindre kompetente i slike miljøer, selv om mange jenter også spiller og er aktive digitalt.

Andre typer kulturelle holdninger kan være knyttet til skepsis fra voksne eller tradisjonelle forventninger til fritid. Noen voksne, inkludert foreldre og ansatte i fritidsklubber, kan ha en negativ holdning til skjermbruk og digitale aktiviteter. Det finnes en forventning om at «god» fritid skal være fysisk aktiv, sosial i fysisk forstand eller foregå utendørs. Dette kan gjøre det vanskeligere å legitimere digitale aktiviteter som likeverdige fritidsformer.

Det kan også være en manglende anerkjennelse av digitale uttrykk som kultur – at digitale aktiviteter som spilling, digital kunst eller musikkproduksjon ikke alltid blir sett på som «ekte» kultur eller verdifulle fritidsaktiviteter. Dette kan føre til at slike aktiviteter får mindre plass i fritidstilbud, og at barn og unge som er interessert i dem, ikke blir tatt på alvor.¹

Praktiske forhold

Det er også en rekke praktiske forhold som kan være til hinder for enkelte deltakere, blant annet knyttet til tilgjengelighet. Et eksempel er hvor man bor, og den fysiske avstanden til en klubb som tilbyr digitale aktiviteter og datakultur. For mange er hverdagen travel, og for unge som skal balansere mellom skole og aktiviteter på fritiden, kan det være krevende å få logistikken til å gå opp, særlig om avstanden til fritidsklubb er stor og tilgang på offentlig kommunikasjon dårlig. Dette aktualiserer betydningen av avstand, men også klubbens åpningstid vil kunne spille inn. Et siste forhold som kan nevnes her under praktiske forhold, er informasjon om tilbudet og hvor godt man lykkes med å få

¹ For utdypende refleksjoner om kulturelle barrierer i gaming, se veilederen *Gaming for alle* Wiken-Brandt, I.D., Drec, M., Flåøyen, H.S., Schultz, Å.M. & Miklavic, K. (2024). *Gaming for alle. En veileder om hvordan skape inkluderende gamingaktiviteter*. https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/Gaming-for-alle_2024_web.pdf.

den ut til medlemmer og potensielle medlemmer. Særlig den siste gruppen kan det tenkes at er vanskelig å nå.

Sosioøkonomisk situasjon

Norge er et klassesdelt samfunn. Dette handler om en rekke ulike forhold, men økonomi er en viktig faktor. Dette er antakeligvis særlig avgjørende i en tid hvor mange fritidsaktiviteter koster mye. Det handler om medlemskap og treningsavgifter og ikke minst alt utstyret som trengs.

Med hensyn til deltakelse i digitale aktiviteter og datakultur kan familiens økonomi og livssituasjon påvirke mulighetene til å delta. Digitale aktiviteter krever ofte tilgang til teknologisk utstyr som datamaskiner, spillkonsoller, hodetelefoner og raskt internett. For familier med lav inntekt kan dette være en stor økonomisk belastning og dermed hindre barn og unge i å delta. Mange digitale kulturuttrykk, som musikkproduksjon, bildebehandling og spill, krever lisensiert programvare eller kjøp av spill og tilleggspakker. Dette kan være kostbart og vanskelig å prioritere for noen familier. Om det er begrensninger på plass og ro hjemme, kan dette også fungere som barrierer for deltakelse. I tillegg til disse utfordringene kan det være slik at foreldre som har lav digital kompetanse, kan ha større utfordringer med å støtte barna sine i digitale aktiviteter, slik at barna ikke får samme muligheter til deltakelse som andre.

Tilbudet på klubben

For at medlemskap skal oppleves som meningsfullt og relevant, må tilbudet av aktiviteter oppleves som attraktivt av de eksisterende og de potensielle medlemmene. En utfordring for klubbene er at medlemmene er ulike og har forskjellige interesser, og ikke minst kan interessene endres over tid. Tilbudet må derfor både være interessant nok til å trekke nye medlemmer, men også til å holde på dem og få dem til å ønske å komme tilbake. Dette behovet aktualiserer behovet for medbestemmelse, slik at de unge får være med og sette sitt preg på klubbens tilbud.

Sosiale relasjoner

Alle er opptatt av hvorvidt man passer inn i aktuelle fellesskap, kanskje særlig barn og unge. Det er ikke alltid tilstrekkelig å si at man, som fritidsklubb, er åpen for alle. Eksisterende og potensielle medlemmer må tro på dette budskapet, og det må oppleves som at det følges opp av klubben og de andre medlemmene. Til dette hører det også et spørsmål om hvilken anseelse det å være på klubb har i ungdomsmiljøet. Er det positivt, eller følger det med et stigma som en del kanskje ikke vil assosieres med til tross for at de kan synes aktivitetene er interessante og meningsfulle?

Tiltakene

I arbeidet for å sikre barn og unge muligheter til å engasjere seg i digitale fritidsaktiviteter og gi mulighet til å delta i datakultur er det i prosjektet Digital fritid for alle utviklet en rekke tiltak som på ulike måter blant annet er tenkt å skulle bidra til å redusere barrierer for deltakelse.

Alle tiltakene er utformet for å kunne bygge opp under sentrale mål, for eksempel inkluderende datakultur og digitalt ungdomsarbeid. Koblingen mellom tiltakenes utforming og målene er altså en teori om hvordan tiltakene er ment å støtte opp under målene, slik vi beskrev i det innledende kapittelet om programteori. Alle de foreslåtte tiltakene bygger på eksisterende tiltak og var ved oppstart i ulik grad allerede implementert i flere av pilotklubbene.

Tiltakene ble inndelt i to nivåer. På første nivå er det fire obligatoriske tiltak som pilotklubbene var forpliktet til å teste ut. På det neste nivået kunne pilotklubbene velge mellom seksten ulike tiltak. En forutsetning for deltakelse som pilotklubb var å teste minst to av de valgfrie tiltakene.

Tiltakene ble presentert for klubbene med veiledning fra Ungdom og Fritid og er gitt ut som en visuelt attraktiv veileder/brosjyre (Ungdom og Fritid). Klubbene ble bedt om å rapportere formelt om gjennomføringen av tiltakene i sine rapporter til Ungdom og Fritid.

Obligatoriske tiltak

Det første av de obligatoriske tiltakene var å etablere lokale datakulturråd. Målet med lokale datakulturråd er å gi økt ungdomsmedvirkning. Økt ungdomsmedvirkning skal bidra til et mer relevant tilbud, høyere deltakelse og større mestring blant klubbmedlemmene. Helt konkret ble klubbene oppfordret til å etablere et råd eller styre for datakultur som skal bidra i planlegging og gjennomføring av datakulturaktiviteter på klubben.

Det andre av de obligatoriske tiltakene ble kalt Ta plass, jenter! Målet med dette tiltaket er å sikre økt deltakelse blant jenter i datakulturaktiviteter. Tiltaket er utformet med utgangspunkt i det tidligere prosjektet Ta plass, jenter! og er beskrevet i detalj i en veileder fra dette prosjektet (Lunde, 2023). Utgangspunktet i denne veilederen er at jenter som utsettes for hets online og i spill, gjerne sitter alene foran en skjerm og mangler jevnaldrende og voksne å henvende seg til. For å redusere trakassering og hets er målet å bygge møteplasser med trygge rammer og støttende voksne. For at flere jenter skulle ønske å delta må datakulturtilbud oppleves som trygt, tilgjengelig og relevant for dem.

Det tredje obligatoriske tiltaket var NOVA – det digitale kulturhuset. Målet med dette tiltaket er å alltid kunne ha et åpent tilbud til barn og unge når deres lokale fritidsklubb er stengt, spesielt i ferier. Tiltaket innebar å knytte klubben til aktiviteter på NOVA – det digitale kulturhuset. Klubbene ble bedt om å sette opp et arrangement i samarbeid med NOVA på deres Discord-server. Klubbene ble

anbefalt å arrangere både fysisk og digitalt samtidig eller eventuelt heldigitalt på NOVA.

Et siste obligatorisk tiltak var å velge **månedens tema**. Målet med dette tiltaket skulle være bevisstgjøring av et viktig tema som kunne gi «betydelig informasjon til ungdom og gi ungdom verktøy til å oppsøke støtteressurser». Månedens tema kunne velges av ungdom på klubben eller av Datakulturrådet. Forslag til tema kunne være psykisk helse, økonomi, politikk, banning eller lignende. Klubbene ble bedt om å synliggjøre månedens tema gjennom deres egne kanaler.

De fire obligatoriske tiltakene pilotklubbene skulle gjennomføre, dekker med andre ord mange av de viktigste elementene i Digital fritid for alle: medvirkning, inkludering, kompetanseheving og utforskning av digital infrastruktur og mulighetene og utfordringene dette gir for lokale fritidsklubber rundt om i Norge med ulike brukergrupper og ulik grad av erfaring med digitale tilbud. I tillegg er de ment å bidra til å redusere barrierer for deltakelse av alle de fem typene vi identifiserte innledningsvis i kapittelet.

Valgfrie tiltak

Flere av de foreslåtte valgfrie tiltakene innebærer på en eller annen måte å engasjere ungdom ved å gi dem roller i arbeidet i klubben, enten i det daglige eller ved spesielle arrangementer. Dette gjelder særlig tiltakene **ungdomsleder** og **unge arrangører**.

Tiltaket **ungdomsleder** innebærer å velge en eller flere ungdommer i klubben som skal lede, engasjere eller inkludere i datakultur gjennom eksempelvis fadderordninger, aktiviteter med vekt på inkludering, oppsøkende arbeid og veiledning i datakultur. Målet med dette tiltaket er å gjøre tilbudet mer relevant, frigjøre kapasiteten til ansatte og gi mestring og arbeidserfaring for unge. Tiltaket er også ment å særlig støtte ungdom i utenforskap.

Tiltaket **unge arrangører** innebærer å tilby jobb til unge innen datakultur med honorar, lønn eller andre insentiver, for eksempel attest eller bidrag til CV. Målet med dette tiltaket skal være å styrke ungdommer som opplever utfordringer i hverdagen, gjennom mestring og mening.

Mange av tiltakene er knyttet til gaming og dataspilling i ulike former for fellesskap og grad av konkurransefokus. Disse omfatter blant annet tiltakene **miniturnering**, **større turnering**, **LAN-party**, **noen å spille med** og **e-sportlag**.

Miniturnering er et tiltak som innebærer det å lage en lavterskelturnering med et enkelt spill som mange kan være med på. Målet med en miniturnering er å senke kravene til deltakelse og gi økt mestring, økt aktivitet og sterkere relasjoner.

Større turnering innebærer for eksempel å holde en turneringsrekke over en periode. Målet med slike større turneringer er blant annet å forebygge ensomhet og gi deltakerne en følelse av tilhørighet.

Et annet spillrelatert tiltak fra den valgfrie lista er å danne et **e-sportlag** på fritidsklubben. Dette kan gjøres ved å tilrettelegge datakulturtilbudet for dem, gi dem bestemte tidspunkter for å kunne game sammen og eventuelt etablere en lavterskel spillskole. Målet med dette tiltaket er å treffe en større andel av ungdommer, gi unge muligheter innenfor kulturen på en fysisk eller digital møteplass. Dette tiltaket er med for å ha en motkraft mot kommersiell e-sport og for å ha et lavterskel e-sportlag som representerer fritidsklubben.

LAN-party kan arrangeres for ungdommer i lokalområdet. Klubbene ble oppfordret til å inkludere ungdomsrådet i dette. Målet med LAN-party er å skape en attraktiv aktivitet og rekruttere nye ungdommer til fritidsklubben.

Et mer lavterskel tiltak relatert til gaming er **noen å spille med**. Tiltaket innebærer for eksempel å lage påmeldingsskjema og sette sammen lag som kan spille sammen. Målet med dette tiltaket er at flere skal våge å bli med selv om de ikke kjenner noen, og at alle alltid har noen å spille med.

En del av tiltakene er også tiltak som ikke er direkte knyttet til gaming eller dataspill som aktivitet. Dette gjelder tiltakene **datakulturaktivitet uten konkurransefokus, skoledag, nå ut til dem som er utenfor, åpen dag, skoleturne, nettverkstreff i nærområdet, datakulturkompetanse, Spill deg selv god!** og **kurs/fagdag om psykisk helse**. Tiltakene skoledag, skoleturne, åpen dag og nå ut til dem som er utenfor handler om å gjøre klubben og klubbens tiltak og aktiviteter kjent for et større publikum ved bruk av arenaer i klubbens geografiske og institusjonelle omland.

Skoledag foreslås som et frivillig tiltak for klubbene for å få til et samarbeid med en eller flere skoler for å gi dem som sliter på skolen, alternativ læring med datakultur på klubben. Målet med dette tiltaket er altså å bruke datakultur for å bygge relasjon og hjelpe ungdom ut av utenforskap. Virkemidlene for å oppnå dette er mestring, tilhørighet og betydning. Tanken er at dette kan gi bedret mestring og læring på skolen.

For å øke deltakelse fra ungdommer som ikke bruker tilbudet på fritidsklubb, foreslås det å ta i bruk tiltaket **skoleturné**. Dette kan gjøres ved at ungdommer og ansatte besøker klasser på skoler der ungdom naturlig sogner til fritidsklubben, for å snakke om tilbudet.

Et tiltak med relaterte mål kan være å arrangere **åpen dag**. En åpen dag er en dag der foresatte og andre kan komme og se hva fritidsklubben kan tilby barn og unge, der ansatte og klubbungdom snakker om tilbudet og om datakultur, og voksne kan få prøve ut aktivitetene på klubben. Målet med dette er å særlig bryte barrierer og stigma mot fritidsklubb og datakultur. Ved å rekruttere bredere

grupper av ungdom er tanken å få flere unge ut av isolasjon eller utenforskap ved å tilby en møteplass.

En siste gruppe av foreslåtte valgfrie tiltak handler om å øke kompetanse og forståelse for datakultur og psykisk helse blant særlig ansatte i klubb, men også til en viss grad blant barn og unge selv.

For å få til et kompetanseløft på datakultur kan et valgfritt tiltak være å arrangere **nettverkstreff i nærområdet**. Dette tiltaket innebærer å arrangere en kveld med naboklubber for erfaringsutveksling eller faglig formidlingsarbeid. Det foreslås å snakke om hvordan man drifter datakultur på klubb, og hva slags tiltak de har satt i gang for å kunne drive inkluderende datakultur. Målet er å utvikle datakultur i fellesskap – å lære av hverandres erfaringer.

For å bygge kompetanse blant ansatte om datakultur og øke forståelse for hvorfor datakultur er relevant for ungdom, er et av de valgfrie foreslåtte tiltakene **datakulturkompetanse**. Dette tiltaket kan innebære å opprette et tilbud med kurs for ansatte. Nivået på kurset bør graderes etter de ansattes forståelse av datakultur. Pilotklubbene ble anbefalt å etterspørre kurs i datakultur hos Ungdom og Fritid eller eventuelt fra andre aktører.

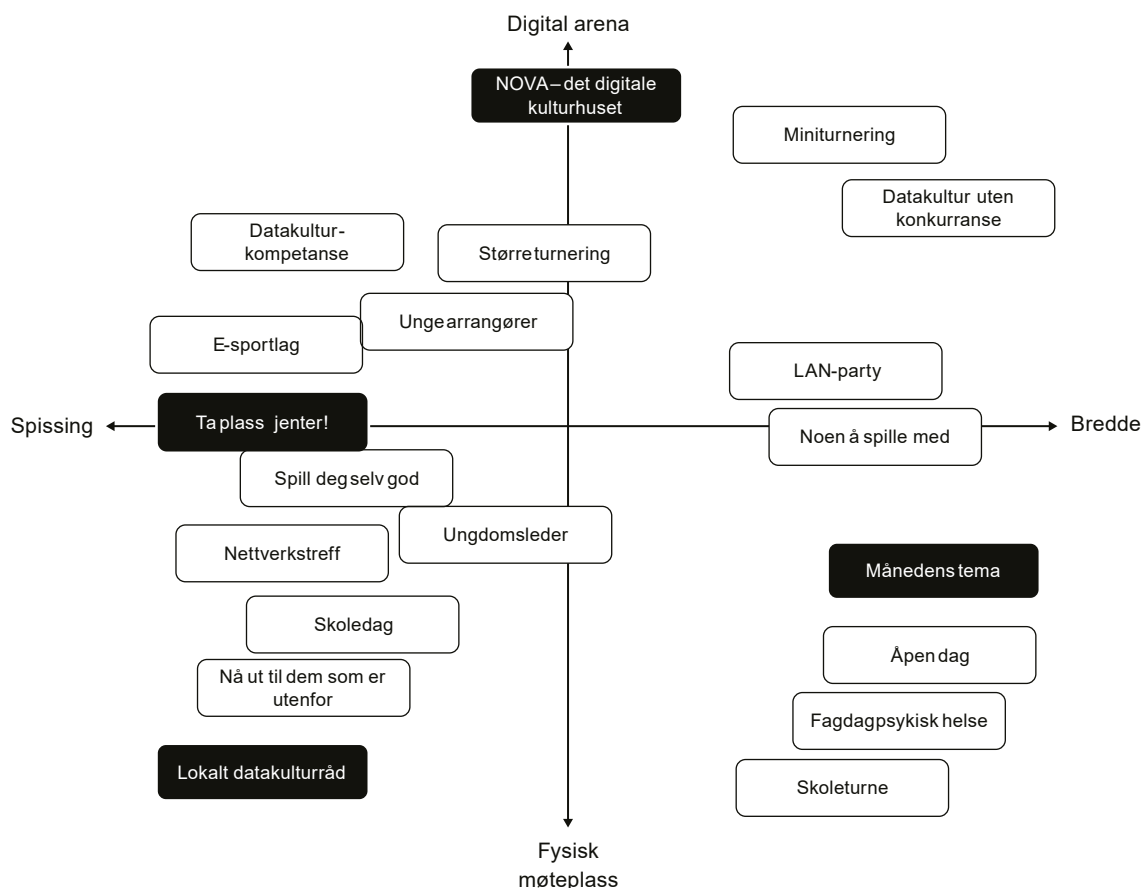
Tiltaket **Spill deg selv god!** er et tiltak som er tenkt som et sosialt treningstiltak og kan gjennomføres ved at unge skal få game sammen med ungdomsarbeidere og samtidig få veiledning i forskjellige sosiale ferdigheter, som sinnemestring, relasjonsbygging osv. Målet er å få ungdom til å reflektere over seg selv, samfunnet og utfordringer de kan møte. Virkemiddelet handler blant annet om å tilby en arena der de kan snakke åpent.

Klubbene kan også velge å holde et **kurs eller fagdag om psykisk helse**. Målgruppen for tiltaket er ungdomsarbeidere i klubb, og målet er å gjøre ungdomsarbeiderne til gode og trygge ressurser som kan stille opp for ungdommene når de trenger det. Tiltaket kan gjennomføres ved å sette opp en fagdag for bevisstgjøring av mulige utfordringer hos unge knyttet til psykisk helse og hvordan disse utfordringene kan møtes og løses.

Tiltakene – dimensjoner og gjennomføring

I det innledende kapittelet i denne rapporten presenterte vi en modell med dimensjonene som strakk seg langs aksene spissing mot bredde og fysisk møtested mot digital arena. Alle de ulike tiltakene kan forsøksvis plasseres langs disse aksene slik vi har gjort i figur 4.

Figur 4 Dimensjoner i tiltakenes mål



I figur 4 er de obligatoriske tiltakene markert med sorte bokser og de valgfrie tiltakene markert med hvite bokser. Vi ser av figuren at tiltakene ser ut til å dekke det meste av det området aksene definerer.

For å analysere hvordan de ulike tiltakene i prosjektet Digital fritid for alle er innrettet, har vi plassert dem langs to analytiske dimensjoner. Den første dimensjonen skiller mellom tiltak som i hovedsak er digitale, og tiltak som i hovedsak er fysiske. Den andre dimensjonen skiller mellom tiltak som er rettet mot alle ungdommer (bredde), og tiltak som er målrettet mot spesifikke grupper (spissing). Denne todimensjonale modellen gir innsikt i hvordan tiltakene er designet med tanke på tilgjengelighet, målgruppe og gjennomføringsform.

Denne plasseringen viser at tiltakene i prosjektet samlet sett dekker et bredt spekter av behov og målgrupper, og at det er en bevisst balanse mellom digitale og fysiske arenaer samt mellom brede og spissede strategier. Dette gir fritidsklubbene fleksibilitet til å tilpasse tiltakene til lokale forhold og ungdomsgruppers behov.

Ytterligere refleksjoner og begrunnelser for plassering av tiltakene langs aksene er lagt til de empiriske kapitlene der vi ser nærmere på de ulike tiltakene.

Gjennomføring av obligatoriske og frivillige tiltak

Tabell 1 viser en oversikt over alle de foreslåtte tiltakene, både obligatoriske og valgfrie. Tabellen viser hvilke tiltak som er innført og rapportert for i løpet av prosjektet. Tabellen reflekterer ikke innsats fra klubber eller klubbansatte i relasjon til prosjektet Digital fritid for alle, men heller måten de har valgt å rapportere om aktiviteten på.

Tabell 1 Obligatoriske og valgfrie tiltak innført/testet (og rapportert om) i pilotklubbene i prøveperioden

Tiltak	Navn	Moonlight	Lade	Flame	Dragen	Stormen
Obligatoriske						
A	Lokale datakulturråd	X	X	X	X	X
B	Ta plass, jenter!	X	X	X	X	X
C	NOVA – det digitale kulturhuset	X	X	X	X	X
D	Månedens tema	X	X	X	X	X
Valgfrie						
1	Ungdomsleder				X	
2	Unge arrangører			X	X	
3	Miniturnering	X			X	X
4	Større turnering			X	X	X
5	Datakultur – uten konkurranse				X	X
6	LAN-party	X	X	X	X	
7	Noen å spille med				X	
8	E-sportlag			X	X	
9	Skoledag					
10	Nå ut til dem som er utenfor	X			X	X
11	Åpen dag				X	
12	Skoleturné		X			X
13	Nettverkstreff					
14	Datakulturkompetanse	X				
15	Spill deg selv god!				X	
16	Fagdag psykisk helse					

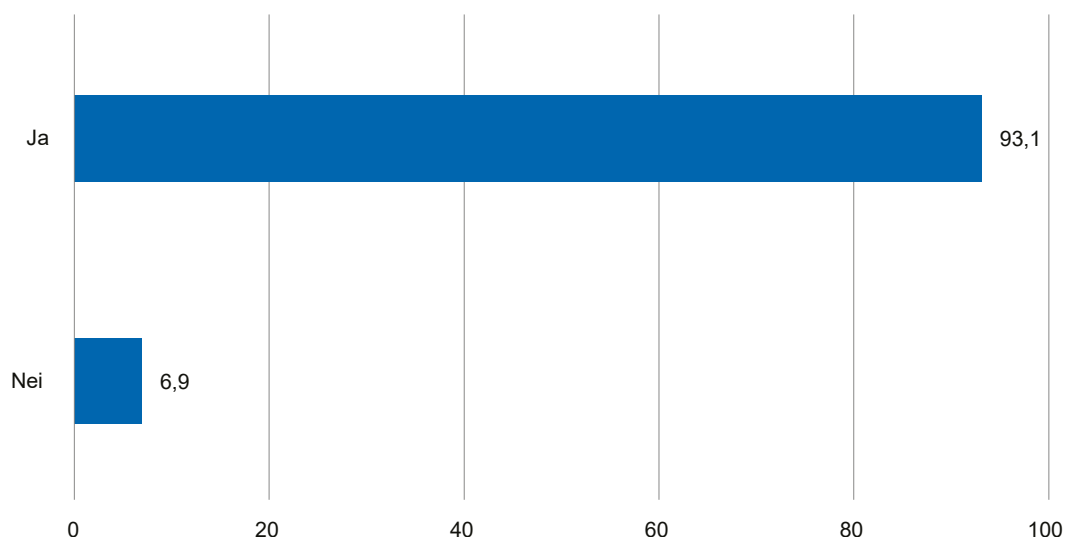
Alle de foreslåtte valgfrie tiltakene ble gjennomført i en eller annen form i minst én av pilotklubbene med unntak av tiltakene **skoledag**, **nettverkstreff** og **fagdag psykisk helse**. Det kan være mange grunner til at nettopp disse tiltakene ikke ble valgt fra lista. En nærliggende forklaring på den manglende interessen for tiltaket nettverkstreff kan være tilgangen på nettverket som tiltaket Digital fritid for alle tilbød for de deltakende pilotklubbene, samt den digitale kanalen for erfaringsdeling som ble etablert på Discord. Vi må kunne anta at behovet for kompetanse og erfaringsdeling med lokale klubber har vært dekket av tilgang på kompetanse- og erfaringsdeling med de andre pilotklubbene. Flere

av klubbene samarbeider allerede tett med skoler i nærområdet. Dette handler både om å låne lokaler og å delta i samarbeidsteam rundt enkeltelever. Dette kan være en grunn til at tiltaket skoledag ikke har vært relevant for pilotklubbene.

Digital fritid og datakultur på norske fritidsklubber

Digital fritid som digitale aktiviteter og rom for datakultur er ikke egentlig noe nytt i fritidsklubbsammenheng i Norge. Mange klubber har lang tradisjon for å tilby digitale aktiviteter og ulike former for datakultur. Mange av tiltakene som inngår i dette prosjektet, er allerede godt implementert på fritidsklubber rundt om i Norge. Gjennom undersøkelsen distribuert til alle fritidsklubber under Ungdom og Fritid-paraplyen har vi undersøkt hvordan datakultur inkluderes i deres arbeid.

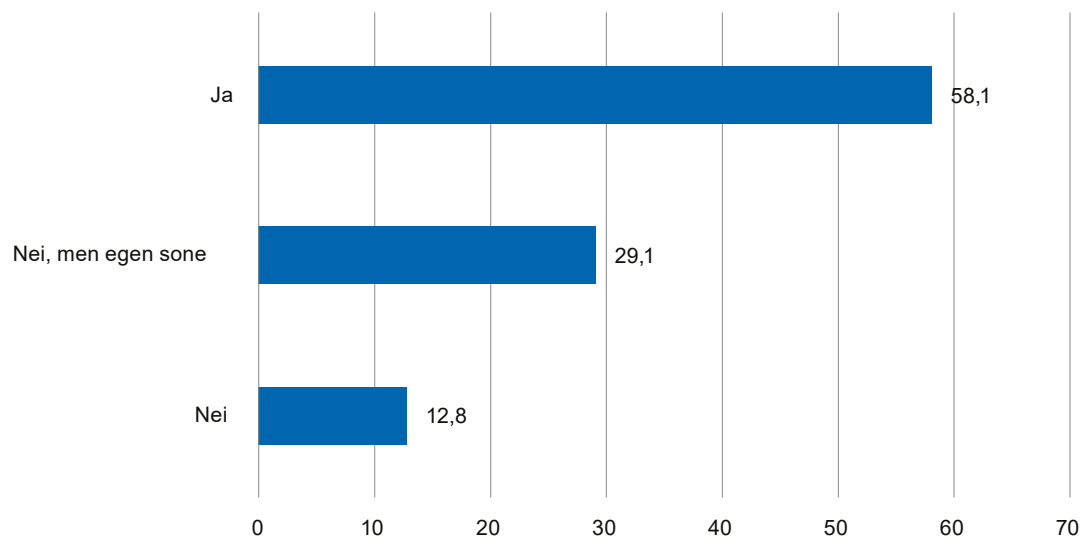
Figur 5 Tilbyr klubben du jobber på, digitale aktiviteter (f.eks. gaming/datakultur)? (n = 204)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Nesten alle fritidsklubber i Norge tilbyr digitale aktiviteter. 93 prosent av klubbene som deltok i vår undersøkelse, bekrefter at de tilbyr digitale aktiviteter som gaming eller datakultur. Dette er en relativt stor økning fra 2023 der drøyt åtte av ti klubber rapporterte om gaming/datakultur i Klubbundersøkelsen (Ungdom og fritid, 2023). I 2020 rapporterte 76 prosent av klubbene at de hadde tilbud om gaming/datakultur (Ungdom og fritid, 2020).

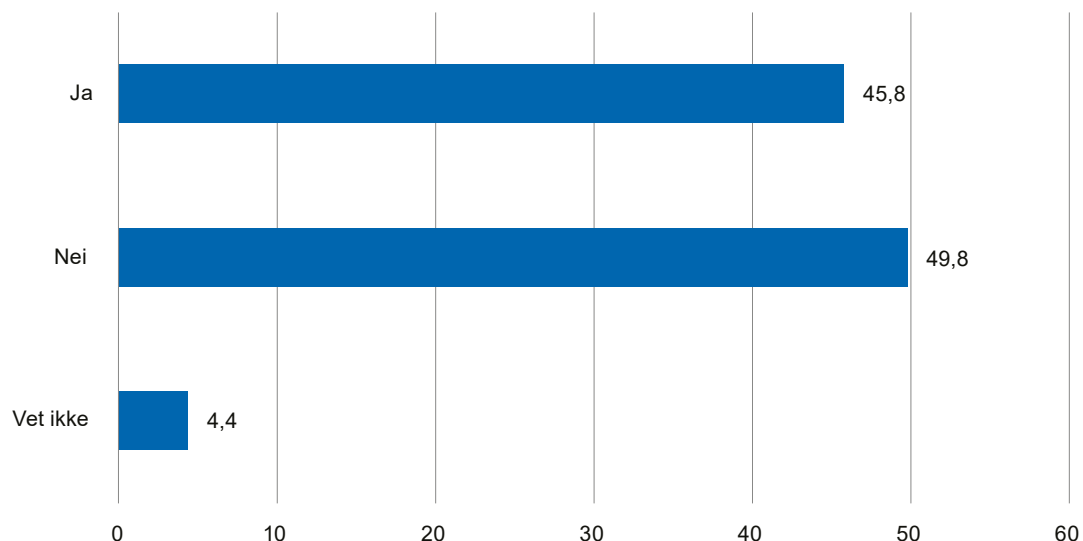
Figur 6 Har klubben eget gamingrom? (N = 204)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Mange klubber har også lokaler som er egnet for digitale aktiviteter som gaming. Mer enn halvparten av alle klubbene som deltok i denne undersøkelsen, har et eget gamingrom. I 2020 var andelen klubber med egne gamingrom 53 prosent (UoF, 2020).

Figur 7 Har klubben tilstrekkelig utstyr til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene?

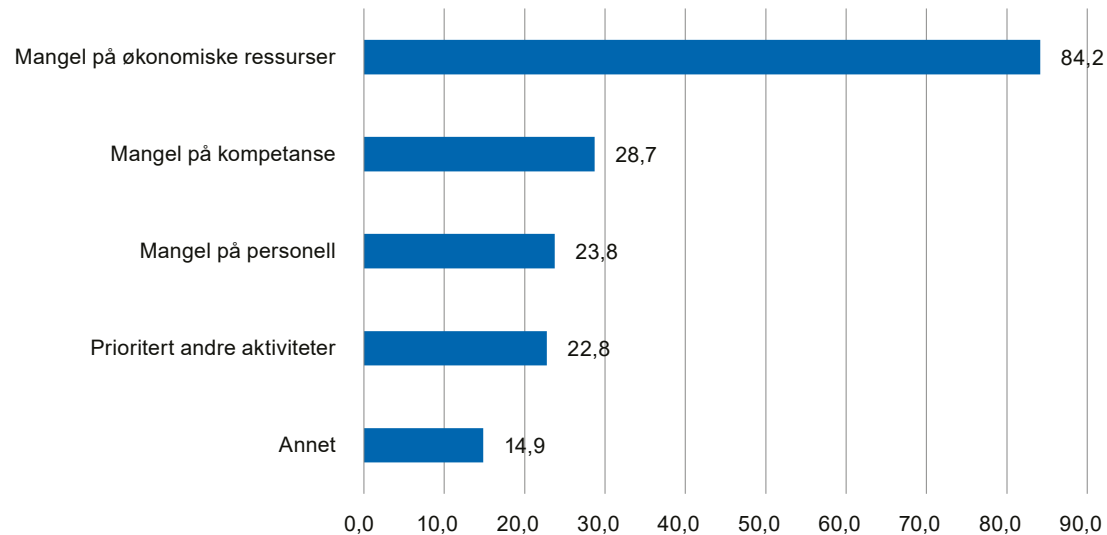


Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Det å tilby digitale aktiviteter kan kreve en del utstyr. Dette utstyret kan være relativt kostbart. Aktiviteter på fritidsklubb skal være etterspurt og ønsket av ungdommene selv. Vi spurte derfor om klubbene selv opplevde at de har tilstrekkelig utstyr til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant

klubbmedlemmene. Selv om en stor andel av fritidsklubbene opplever at de har tilstrekkelig utstyr, er det sannsynlig at omtrent halvparten av norske klubber opplever at de ikke har tilstrekkelig utstyr til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter.

Figur 8 Hva er de viktigste grunnene til at dere mangler utstyr for å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter?

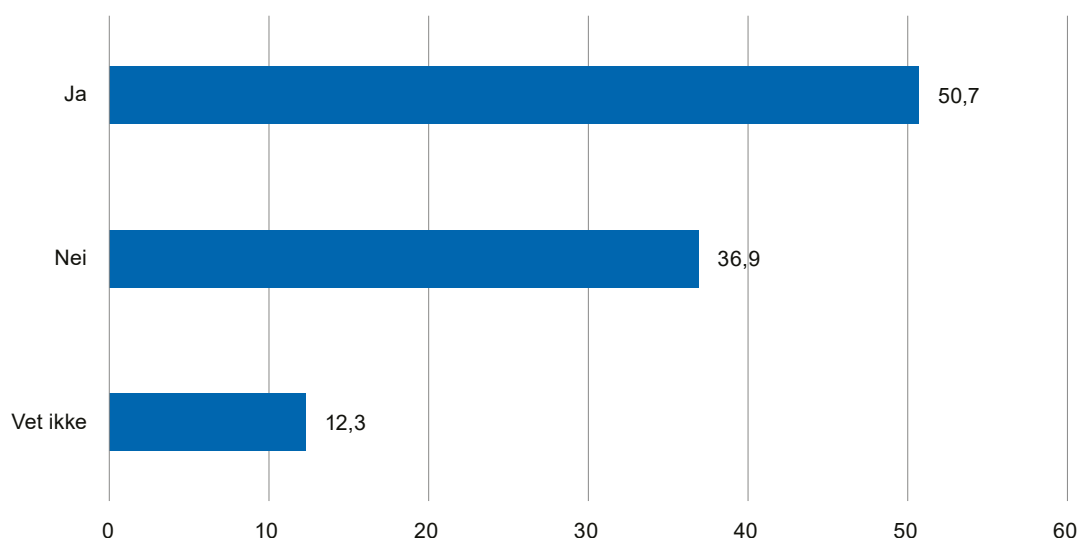


Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Gjennomgående ser vi at den viktigste oppgitte grunnen til at fritidsklubber i Norge ikke opplever å kunne tilby utstyr for å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene, handler om mangel på økonomiske ressurser. Det er også en del klubber som opplever at dette handler om mangel på kompetanse i klubben, da særlig i forbindelse med innkjøp, vedlikehold og drift av utstyr. En del klubber rapporterer også om at mangel på personell er en medvirkende årsak til at de ikke har utstyr til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter.

Av dem som har svart at det også er andre grunner til at klubben ikke har mulighet til å tilby utstyr for å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene, trekker de aller fleste frem mangel på plass og egnede lokaler.

Figur 9 Har klubben tilstrekkelig kompetanse til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene?



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Omtrent halvparten av norske fritidsklubber opplever at de har kompetanse til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene. Samtidig ser vi at en relativt stor andel opplever at de ikke har tilgang på tilstrekkelig kompetanse eller er usikre på hvorvidt denne kompetansen er tilstrekkelig til å dekke etterspørsel etter digitale aktiviteter blant klubbmedlemmene.

I de åpne svarene på spørsmålet om hva det er klubbene opplever å mangle kompetanse om, pekes det blant annet på en generell mangel på kompetanse innen gaming og digital kultur. Mange svar peker på at ansatte mangler grunnleggende forståelse for spill, spillmekanikker og gamingkultur. Flere uttrykker også at ungdommene kan mer enn de voksne, og at det er utfordrende å følge med på utviklingen. Det nevnes også at det kan være vanskelig å vite hva man burde kunne.

Klubbene peker også på mangel på teknisk kompetanse og kompetanse om utstyr. Mange klubber mangler teknisk kompetanse om oppsett og vedlikehold av PC-er og konsoller, installasjon, feilsøking og oppdateringer samt for eksempel nettverk og datasikkerhet. Flere nevner også at de ikke har nok eller riktig utstyr, eller at de ikke vet hvordan det skal brukes effektivt.

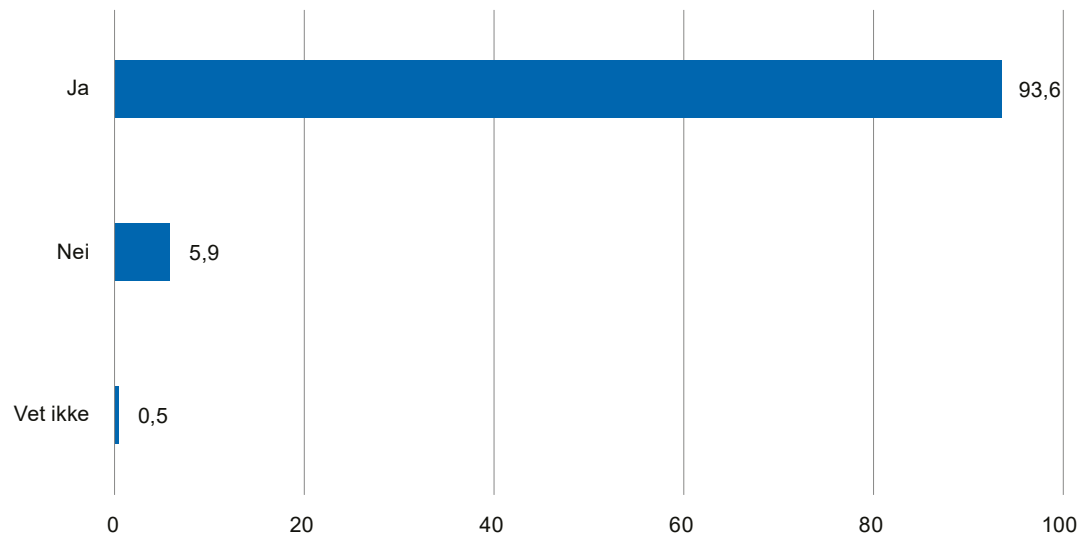
En god del klubber opplever at de mangler kompetanse om spesifikke plattformer og spill. De trekker frem manglende kunnskap om PC-gaming og onlinegaming, konsoller (PlayStation, Xbox og Nintendo), spillutvalg og abonnementsløsninger samt e-sport og organiserte spillaktiviteter.

Noen klubber peker på manglende pedagogisk og sosial kompetanse om gaming og opplever behov for bedre kompetanse om hvordan man best kan inkludere flere unge, veiledning og samspill i spillaktiviteter, personvern og

trygghet i digitale rom samt bruk av digitale møteplasser som Discord og andre sosiale medier.

En del klubber peker også på ressurser og organisering knyttet til manglende kompetanse. Flere peker på at det er for få ansatte, eller at de ansatte ikke har tid til å utvikle kompetanse. De opplever at det er behov for flere ansatte med digital kompetanse, tydeligere rekruttering av personer med interesse for gaming og bedre tilgang på veiledere eller eksterne ressurser.

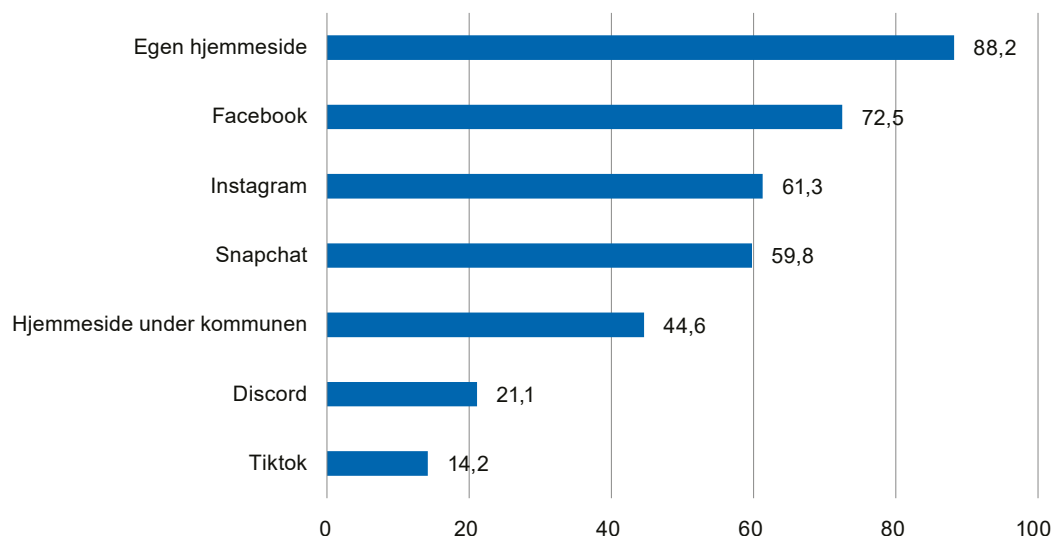
Figur 10 Bruker klubben digitale plattformer til å kommunisere med barn og unge?



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

De aller fleste klubbene bruker en eller annen form for digital plattform for å kommunisere med barn og unge. Bare 6 prosent av fritidsklubbene rapporterer at de ikke bruker digitale plattformer til å kommunisere med barn og unge.

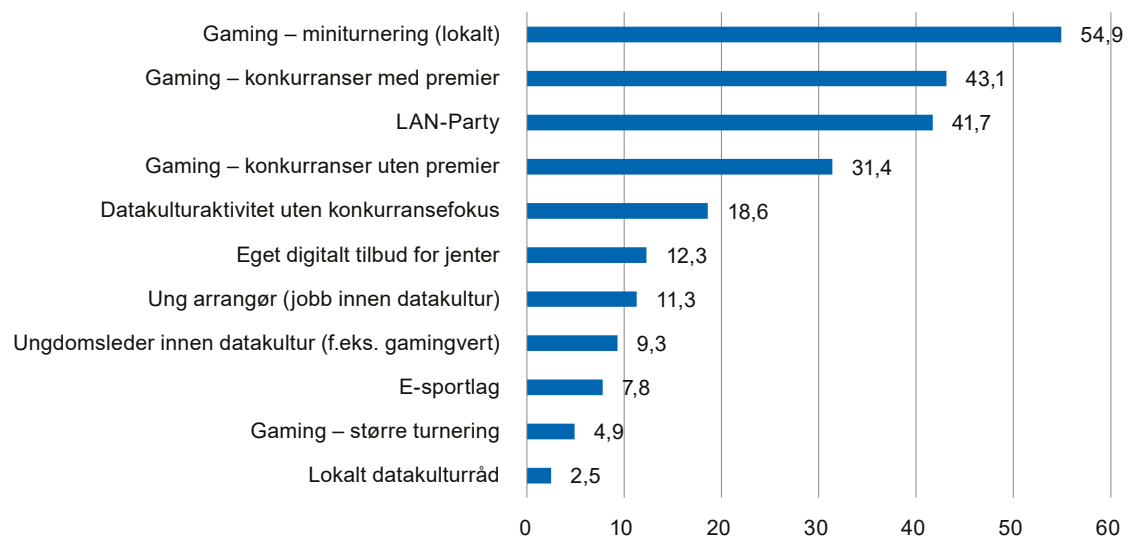
Figur 11 Hvilke digitale plattformer klubbene bruker til å kommunisere med barn og unge



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Fritidsklubber i Norge bruker et bredt spekter av ulike digitale plattformer for å kommunisere med barn og unge. Den vanligste plattformen som benyttes til dette, er egen hjemmeside. Omtrent tre av fire klubber rapporterer at de bruker Facebook, men også Instagram og Snapchat er mye brukt. Drøyt én av fem klubber sier de bruker Discord for å kommunisere med barn og unge. Tradisjonelle og mer statiske nettsider under kommunen benyttes også for å promotere klubb og aktiviteter og kommunisere med barn og unge. Av andre digitale plattformer ser det særlig ut som Spond i økende grad tas i bruk.

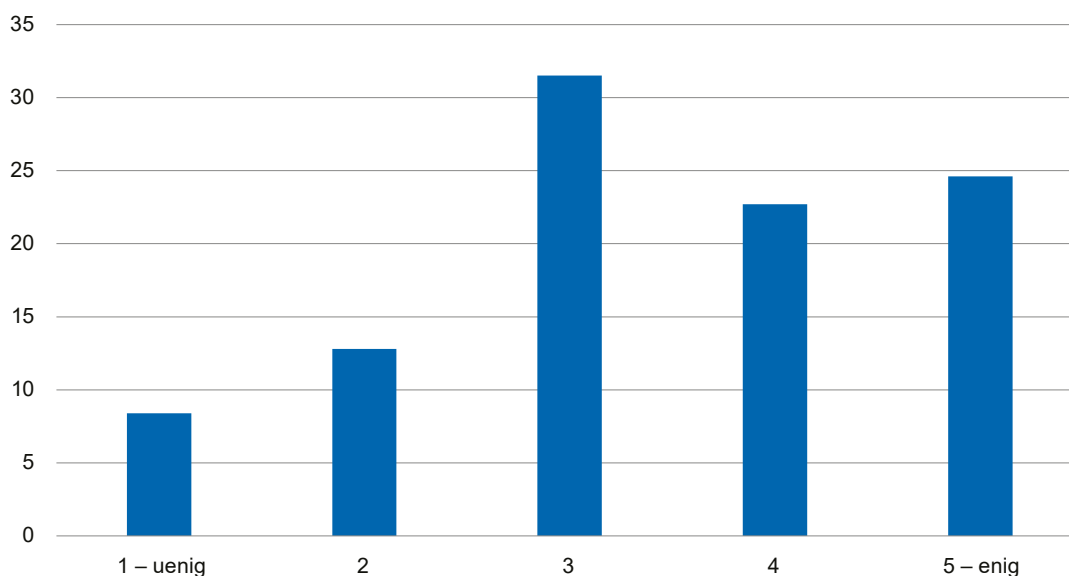
Figur 12 Aktiviteter – Digital fritid for alle



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Flere av tiltakene som er tatt i bruk og testet gjennom prosjektet, er aktiviteter som er relativt vanlige i fritidsklubber over hele landet. I figur 12 ser vi at særlig aktiviteter fra tiltaksplanen som i en eller annen form omhandler gaming, er relativt utbredt i norske fritidsklubber allerede. Mange fritidsklubber har i løpet av de siste 12 månedene arrangert miniturneringer, konkurranser med og uten premier samt LAN-party. Så mange som fire av ti klubber har i løpet av de siste 12 månedene arrangert LAN-party. Snaut én av fem har arrangert datakulturaktiviteter uten konkurransefokus. Vi ser også at rundt 10 prosent av klubbene har et eget digitalt tilbud for jenter, og har engasjert unge arrangører med jobber innen datakultur eller ungdomsledere som for eksempel gamingverter. Det er også en del klubber som organiserer e-sportlag. Svært få av klubbene, bare drøyt 2 prosent, opplyser at de har etablert egne lokale datakulturråd for å støtte arbeidet med inkluderende datakultur på klubben.

Figur 13 Fritidsklubben der jeg jobber, er en møteplass for datakultur (n = 204)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Vi ba klubbene vurdere hvorvidt de anser klubben som en møteplass for datakultur.

Drøyt halvparten av norske fritidsklubber i Norge opplever seg som en møteplass for datakultur.

Oppsummering

Gjennom dette kapittelet har vi vist hvordan prosjektet Digital fritid for alle har vokst frem som et svar på ungdoms behov for digitale møteplasser og kulturelle uttrykksformer som speiler deres hverdag. Datakultur og digital fritid handler ikke bare om teknologi og skjermtid, men om fellesskap, kreativitet, læring og identitet. Det handler om å skape rom der ungdom kan uttrykke seg, oppleve mestring og bygge sosiale relasjoner – på egne premisser.

Datakultur er i denne sammenhengen forstått som en bred og inkluderende kulturform, som rommer alt fra gaming og e-sport til digital kunst, musikkproduksjon og sosiale nettverk. Det er en kultur som oppstår i samspill mellom mennesker, og som gir ungdom mulighet til å delta i meningsfulle aktiviteter – både alene og sammen med andre.

Samtidig har vi gjennom kapittelet pekt på at det finnes flere barrierer som kan hindre deltakelse i digitale aktiviteter. Disse barrierene kan være kulturelle, praktiske, sosioøkonomiske og knyttet til tilbudet på klubben eller til sosiale relasjoner og opplevd inkludering. For å møte disse utfordringene har prosjektet utviklet en rekke tiltak, både obligatoriske og valgfrie, som er testet ut i pilotklubber over hele landet.

Helt konkret er disse tiltakene ment å skulle bidra til å bryte ned ulike typer barrierer på flere måter: Tiltak som Ta plass, jenter! og lokale datakulturråd bidrar for eksempel til å utfordre kulturelle holdninger og kjønnsstereotyper samtidig som de kan gi ungdom reell medvirkning i utformingen av tilbudene. Tiltak som NOVA – det digitale kulturhuset og noen å spille med gjør det mulig å delta uavhengig av bosted, sosial bakgrunn og hvem man kjenner fra før. Tiltak som ungdomsleder, unge arrangører og Spill deg selv god! gir ungdom ansvar, rollemodeller og mestningsopplevelser som kan styrke selvtillit og sosial tilhørighet. Tiltak som datakulturkompetanse og åpen dag bidrar til å øke forståelsen for datakultur blant ansatte, foreldre og lokalsamfunn og kan bidra til å bygge ned skepsis og stigma.

I dette kapittelet har vi også sett at datakultur i økende grad er en integrert del av tilbudet ved norske fritidsklubber. Vår landsdekkende undersøkelse viser at hele 93 prosent av klubbene tilbyr digitale aktiviteter som gaming og annen datakultur, og over halvparten har egne gamingrom. Likevel opplever mange klubber utfordringer med ressurser og kompetanse. Nesten halvparten av klubbene mener de ikke har tilstrekkelig utstyr til å møte etterspørselen, og den klart største årsaken til dette er mangel på økonomiske midler. I tillegg rapporterer mange om manglende teknisk og faglig kompetanse, særlig innen spillforståelse, utstyrshåndtering og pedagogisk bruk av digitale plattformer. Til tross for disse utfordringene bruker de aller fleste klubbene digitale plattformer som Facebook, Instagram og egne nettsider for å kommunisere med ungdom. Mange klubber arrangerer også aktiviteter som gamingturneringer, LAN-party og datakulturtilbud uten konkurransefokus. Rundt halvparten av klubbene anser seg selv som en møteplass for datakultur, noe som viser at det finnes et solid grunnlag for videre utvikling av inkluderende og relevant digitalt ungdomsarbeid i fritidsklubbene.

I de neste kapitlene ser vi nærmere på hvordan datakultur faktisk ivaretas i norske fritidsklubber i dag, og hvordan tiltakene i prosjektet har blitt tatt i bruk. Vi utforsker også hva en digital utvidelse betyr, betydningen av trygge og inkluderende møteplasser og hvordan disse kan bidra til å styrke ungdoms deltakelse, trivsel og tilhørighet – både digitalt og i det virkelige liv. Videre ser vi hva dette kan ha å si for sosialt ungdomsarbeid.

Den digitale utvidelsen av fritidsklubben

I dette kapittelet undersøker vi hvordan digitale aktiviteter og digitale arenaer kan fungere som en utvidelse av fritidsklubbens tilbud, med særlig vekt på det digitale kulturhuset NOVA. Kapittelet starter med å presentere bakgrunnen for etableringen av NOVA og hvordan det har utviklet seg fra en lokal digital fritidsklubb til en nasjonal plattform for ungdom med interesse for datakultur. Deretter ser vi nærmere på hvordan NOVA fungerer i praksis, hvilke brukergrupper som benytter seg av tilbudet, og hvilke aktiviteter som dominerer. Vi analyserer også hvordan NOVA oppleves av både ungdom og klubbansatte, og diskuterer hvilke muligheter og utfordringer som følger med det å drive en digital fritidsklubb. Avslutningsvis reflekterer vi over hvordan den digitale utvidelsen kan bidra til å redusere barrierer for deltakelse, og hvilke forutsetninger som må være på plass for at slike tilbud skal fungere som et reelt supplement til fysiske møteplasser.

NOVA kan forstås som et svar på unges ønske om å engasjere seg i digitale aktiviteter. Samtidig kan satsingen sees som en strategi for å rekruttere ungdom som tradisjonelt ikke har benyttet seg av fritidsklubbene – for eksempel de som bor langt unna fysiske klubblokaler. Den digitale utvidelsen handler dermed både om hvilket tilbud som gis ungdom gjennom fritidsklubbene, og om hvem som faktisk benytter seg av disse tilbudene. Felles for disse perspektivene er at de aktualiserer viktige avveininger mellom digitale og fysiske møteplasser og mellom bredde og spissing i tilbudet. En velfungerende nasjonal arena som fungerer som en digital utvidelse av eksisterende fritidsklubber, vil dermed ha muligheter til å bidra til å bygge ned barrierer som kulturelle holdninger, praktiske forhold, sosioøkonomiske forhold, tilbud på lokale klubber og sosiale relasjoner.

I tillegg til etableringen av NOVA kan flere av tiltakene i tiltaksplanen som ble presentert innledningsvis i denne rapporten, i praksis regnes som digitale utvidelser av det tradisjonelle tilbudet i fritidsklubber. Avslutningsvis i dette kapittelet ser vi også kort på hvordan ulike former for digitale aktiviteter, som LAN-party, e-sportgrupper og andre digitale aktiviteter med eller uten konkurransefokus, er tatt i bruk i fritidsklubbene i pilotperioden, og hvilke erfaringer klubbene har gjort seg ved innføring og gjennomføring av disse.

Store ambisjoner, men ...

Utgangspunktet for NOVA var både ambisiøst og intuitivt: å utnytte mulighetene i det digitale, rekruttere flere ungdommer og ikke minst være et tilbud for barn og unge i hele landet – kort sagt å øke deltakelsen ved å senke barrierene. Tidligere i rapporten har vi pekt på at barrierer er ulike, og ikke minst at de kan ha både kulturell og strukturell karakter. Mens eksempler på det førstnevnte er

hvem som føler seg velkommen, kan en mer strukturell barriere handle om bosted og avstand til klubben. En landsdekkende digital fritidsklubb representerer således et grep for å redusere betydningen av bosted: Alle er like langt fra og like nære klubben – så lenge man har det tekniske utstyret som kreves. Vi vet at sosioøkonomisk bakgrunn kan ha betydning, men det skal her trekkes frem at det ikke er veldig store investeringer som kreves for å koble seg opp til NOVA. Spørsmålet er imidlertid om alle faktisk opplever seg som velkomne. Opplevde barrierer kan fungere som reelle hindringer dersom de oppfattes som eksisterende. På bakgrunn av dette har NOVA lagt særlig vekt på at jenter ikke bare skal ha tilgang til tilbudet, men også føle seg inkludert og velkomne.

Allerede innledningsvis er det verdt å peke på at NOVA ikke var unikt da det startet. Som vi skal se, ble det igangsatt lignende initiativer flere steder i landet, men det var miljøet i Trondheim som tok en ledende rolle. Verktøyet de satset på, var å etablere en plattform via Discord og å legge til rette for ulike typer aktiviteter – som workshoper, foredrag, spillkvelder og sosiale samtaler. Over tid utviklet dette seg fra å være en digital fritidsklubb til å bli et digitalt kulturhus. Ved å bruke betegnelsen «kulturhus» åpnes det for en bredere målgruppe, blant annet ved å fjerne den øvre aldersgrensen på 25 år som gjelder i fritidsklubber.

Brukerundersøkelsen tyder imidlertid på at NOVA i praksis fungerer mer som en klubb enn et kulturhus: De fleste aktive brukerne er gutter, og de mest populære aktivitetene er gaming og sosialt samvær. Selv om mange kjenner til NOVA, er det relativt få som bruker tilbudet jevnlig – særlig blant ungdom som allerede har et godt fysisk klubbtilbud. For dem ser det ut til at deres lokale klubb i stor grad dekker behovet for sosialt fellesskap og voksenstøtte. NOVA er derfor kanskje først og fremst viktig for dem som ikke er tilknyttet en fysisk klubb. Det betyr at NOVA har potensial til å nå nye grupper, men i liten grad erstatter det etablerte tilbudet. Enten man deltar i en fysisk eller digital klubb, handler det for de fleste om fellesskap. Aktivitetene fungerer kanskje mest som et slags «leirbål» – noe man samles rundt.

Opplevelsen av fellesskap, mening og tilhørighet synes viktigere enn om det organiserende prinsippet er dart eller dataspill. Eller?

La oss gå tilbake til stedet der det startet.

Fortellingen om etableringen av en nasjonal digital arena

En av måtene fritidsklubbene i dette prosjektet har utvidet sitt tilbud på i digital retning, er gjennom NOVA – det digitale kulturhuset. Initiativet startet i Trondheim, med et ønske om å etablere en digital fritidsklubb, utviklet med, av og for ungdom. Med mål om økt inkludering og rekruttering ble det tidlig bestemt at NOVA skulle fungere som en samlende og nasjonal arena, særlig for ungdom med interesse for datakultur.

I utgangspunktet var serverne kun ment for barn og unge i Trondheim. Men etter forslag fra UKM Norge og Ungdom og Fritid ble NOVA utvidet til å tilby en digital infrastruktur for fritidsklubber og ungdom i hele landet. Det opprinnelige navnet, Ung Kultur Norge, ble senere endret til NOVA, for å unngå forveksling med UKM. Den bærende ideen var å knytte serveren til fritidsklubber nasjonalt. Aktivitetene skulle tilbys året rundt, med særlig vekt på skoleferier. I tillegg skulle de lokale klubbene få økt kompetanse i å tilrettelegge for datakulturelle aktiviteter og investere i relevant utstyr i samråd med ungdommene. Etter hvert utviklet NOVA seg fra å være en digital fritidsklubb til et digitalt kulturhus – gratis og tilgjengelig for alle ungdommer mellom 13 og 25 år.

Det er daglig aktivitet på NOVA, selv om hovedtrykket ligger på kvelder, helger og ferier. En stor del av tilbudet består av samtaler og chat, men det tilbys også workshoper, foredrag og konkurranser i ulike dataspill. Utgangspunktet er at ungdom selv skal planlegge og gjennomføre aktivitetene. Plattformen som benyttes, er Discord – en løsning mange ungdommer allerede kjenner godt. I praksis fungerer NOVA som en vanlig fritidsklubb, med den forskjellen at den er digital og derfor tilgjengelig for alle – uavhengig av bosted. Dette gir mulighet for at ungdom fra både by og bygd kan delta på lik linje. På NOVAs server finnes ulike «rom» hvor ungdom kan spille, delta i aktiviteter, møte andre ungdommer og treffe trygge voksne.

Gjennom prosjektets intervjuer fremkommer det at etableringen av NOVA var drevet av behov identifisert av både Ungdom og Fritid og engasjerte unge brukere. Samtidig var ytre omstendigheter avgjørende for oppstartstidspunktet. Covid-19-pandemien og nedstengningen av fysiske fritidstilbud gjorde det vanskelig å opprettholde ungdomsarbeidet i tradisjonelle former. Likevel bygget NOVA i stor grad på en infrastruktur som allerede fantes før pandemien, særlig erfaringer fra LAN-arrangementer i regi av fritidsklubbene i Trondheim. For å koordinere disse arrangementene ble det utviklet en felles Discord-server, og fokuset var klart: datakultur og alt man kan gjøre med data.

Da korona kom, var vi egentlig allerede klare. Ideen, infrastrukturen og også egentlig brukerne [her i Trondheim] var allerede på plass. (Klubbansatt)

Noen sentrale personer i Trondheim hadde lenge jobbet med ideen om å koble fritidsklubbene sammen digitalt. Begrunnelsen var både å styrke tilbudet og å håndtere arbeidsoppgaver mer effektivt:

Vi fikk ikke gjort jobben på de fysiske klubbene. (Klubbansatt)

Det fantes lignende initiativer andre steder i landet, blant annet CRED i Sarpsborg, som også utviklet digitale tilbud i pandemiens tidlige fase. Det som skilte NOVA ut, var at mange klubber raskt fikk kjennskap til det og gjorde det til et felles referansepunkt for inspirasjon og erfaringsdeling.

De første månedene tror jeg vi snakket med omtrent 30 andre klubber.
(Klubbansatt)

NOVA fikk altså ikke nødvendigvis sin sentrale posisjon fordi det var teknisk overlegent, men fordi det ble løftet frem og anerkjent av andre klubber. Kompetansen hos menneskene bak spilte også en viktig rolle.

En annen grunn til at NOVA fikk en så sentral rolle, var at det var den største Discord-serveren i bruk, både i omfang og antall brukere. Trondheim kommune frigjorde dessuten fem–seks årsverk for å jobbe dedikert med serverne. Da de fysiske klubbene ble stengt, ble ansatte med digital kompetanse satt i arbeid på prosjektet. Pandemien og de ekstra ressursene den medførte, gjorde det mulig å bygge opp NOVA raskt og ambisiøst. I starten samarbeidet de tett med skolene for å gjøre tilbudet kjent og hadde flere årsverk dedikert til prosjektet. Men da pandemien avtok og fysiske fritidstilbud åpnet igjen, forsvant mange av ressursene.

[Det har vært et] stort vakuum etter korona – vi har måttet justere veldig. Det har også vært et fall i aktiviteten blant ungdom. Nå har vi bare mulighet til å gjøre avgrensede aktiviteter. (Klubbansatt)

De første årene ble driften finansiert gjennom kortsiktige søknader, ofte med midler bevilget for bare et halvt år av gangen – en krevende og ustabil situasjon. Per våren 2025 hadde NOVA kun 0,4 til 0,7 årsverk fordelt på to–fire personer. Dette har medført en betydelig omlegging av aktivitetene, som nå i hovedsak konsentreres rundt ferier. Dette ansees i dag som NOVAs primærfunksjon.

Overgangen til et mer begrenset tilbud har vært krevende. Ungdommenes forventninger og behov består, og det har vært jevn aktivitet også utenom feriene – selv om denne har avtatt det siste året. Medlemsmassen gikk ned etter pandemien, men øker noe i feriene – avhengig av aktivitetstilbudet og hvor integrert NOVA er i gjennomføringen. Det er ikke bare NOVA som har vært gjennom endringer. Også Discord som plattform har utviklet seg. Dette viser at det å drifte et digitalt tilbud ikke er et engangsprosjekt – det krever kontinuerlig investering og oppdatert kompetanse. For å fungere godt som digitale moderatorer må de voksne involverte stadig tilegne seg ny kunnskap og forstå de teknologiske verktøyene ungdommene bruker.

Læring og utvikling

I starten var NOVA rettet mot ungdom i alderen 13 til 18 år. Den nedre aldersgrensen samsvarer med Discords egne retningslinjer for å opprette en bruker. Etter hvert erfarte man at de mest aktive brukerne hovedsakelig tilhørte det eldre segmentet av målgruppen. På bakgrunn av dette justerte NOVA sin hovedmålgruppe og retter seg i dag primært mot ungdom mellom 16 og 23 år.

Vi er altså et prøveprosjekt. Dette betyr blant annet at vi gjør oss erfaringer og gjennomfører endringer for å kunne fungere optimalt med de ressursene og ungdommene vi har. (Klubbansatt)

Allerede fra oppstarten har ungdom vært aktivt involvert i både utviklingen og driften av NOVA. Tidlig i prosessen ble det etablert en gruppe ungdomsmoderatorer som bidro med innspill og deltok i den daglige driften. I starten besto denne gruppen av 13–15 frivillige ungdommer, rekruttert og valgt ut av klubbansatte basert på relasjoner, engasjement og skjønnsmessige vurderinger.

Kriteriene for å bli moderator inkluderte blant annet høy aktivitet på plattformen, gode kommunikasjonsevner – både skriftlig og muntlig – samt evne til å håndtere situasjoner på en hensiktsmessig måte. Rollen som moderator var i utgangspunktet frivillig og ulønnet. Mange ungdommer ble motivert av interesse for datakultur, men det fulgte også visse goder med vervet: tilgang til spillnøkler, referanser og jobberfaring fra Trondheim kommune. Flere fikk også fortrinnsrett til sommerjobber og større arrangementer i regi av kommunen.

Siden oppstarten har det digitale kulturhuset NOVA arrangert en rekke aktiviteter, skapt av og for ungdom. De fleste aktivitetene har vokst frem på bakgrunn av ønsker og initiativ fra brukerne selv. Eksempler inkluderer seriekvelder med visning av NRKs *Klassen*, spillkvelder, workshoper om sminke og cosplay med lokal ekspertise, kurs og foredrag med profilerte aktører som Helsesista, Oscar Westerlin og Karpe sin fotograf – samt konserter og musikkvideolanseringer med kjente norske artister.

Ikke alle aktiviteter har hatt bred appell utover gruppen som initierte dem. Likevel ble det gjort en vurdering av at slike tiltak, selv om de engasjerer få, kan være viktige for dem som deltar. Dette berører en underliggende problemstilling knyttet til bredde versus spissing – og de strategiske valgene mellom å nå nye grupper og å beholde de eksisterende brukerne. Denne spenningen henger tett sammen med NOVAs ambisjon om å være et kulturhus og ikke bare en fritidsklubb. Et kulturhus rommer flere uttrykk og retter seg mot et bredere spekter av interesser – noe som krever både rom for variasjon og prioritering.

Bredde og spissing

I kapittelets innledning stilte vi spørsmål om etableringen av NOVA bør forstås som et skritt mot spissing – eller om det snarere handler om bredde og et ønske om å nå ut til alle. Denne avveiningen handler delvis om hvilket tilbud som faktisk er etablert på NOVA, men også om hvem som er aktive brukere.

Det kan synes nærliggende å konkludere med at en nasjonal satsing i seg selv innebærer bredde, særlig når målgruppen er definert som «barn og unge i hele landet». Samtidig åpner en slik nasjonal tilnærming for at også relativt spissede tilbud kan nå mange – nettopp fordi man rekrutterer fra hele landet. Med andre ord: Stor brukermasse er ikke nødvendigvis det samme som bredde i tilbudet.

Bredde kan vise seg på flere måter: i bredden av aktiviteter som tilbys, og i om man lykkes med å nå nye grupper som tidligere har vært vanskelige å inkludere. På denne måten kan bredde også være et uttrykk for at barrierer for deltakelse er redusert. Det er derfor relevant å spørre hvor godt NOVA faktisk realiserer potensialet om et bredt, inkluderende tilbud. To spørsmål melder seg særlig: Tar gaming for stor plass, og har man lyktes i å rekruttere jenter? Det siste aktualiserer en annen viktig ambisjon – nemlig at digitale arenaer skal oppleves som trygge og inkluderende møteplasser (se mer i kapittel 5). Dette har vært antatt å være en særlig utfordring når det gjelder å rekruttere og beholde jenter som aktive brukere.

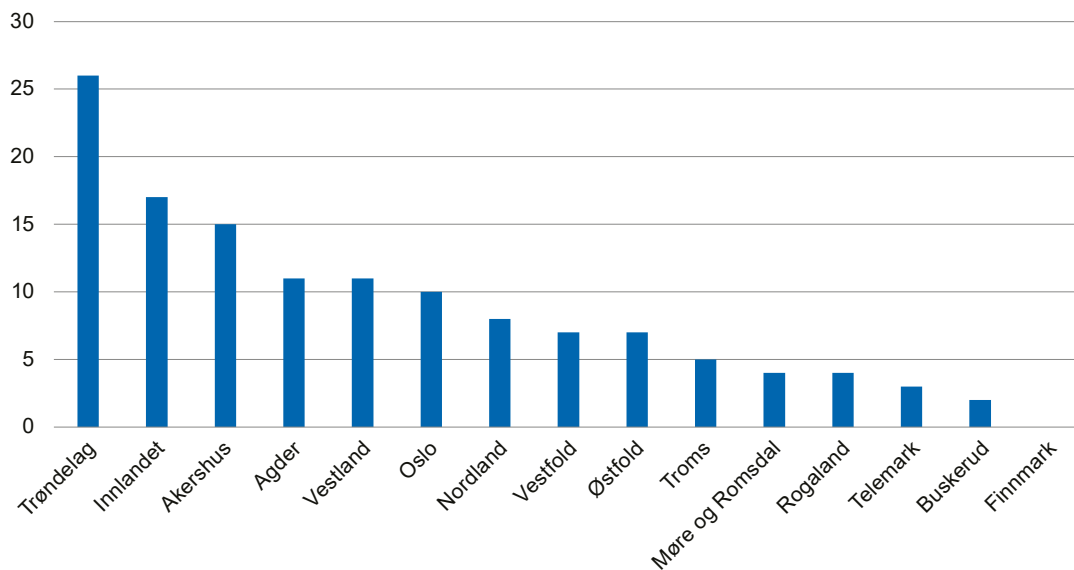
Hvis ungdom opplever digitale møteplasser som trygge og inkluderende, antas det å fremme tillit og åpenhet – faktorer som er avgjørende i det forebyggende arbeidet med psykisk helse. De digitale arenaene viser også at det er mulig å utvide og styrke ungdomstilbudet. Blant annet ser vi at teknologiske løsninger kan kombineres med sosialt arbeid på måter som fremmer trivsel og mestring. Dette gir et viktig utgangspunkt for det forebyggende arbeidet i både digitale og fysiske fritidsklubber og peker på behovet for kompetanseheving og strukturer som gjør det mulig å møte ungdom på deres egne premisser – og på de arenaene der de faktisk befinner seg. Samtidig er det viktig, som vi ser nærmere på i kapittel 6, at målet ikke skal være teknologien i seg selv, men det gode sosiale ungdomsarbeidet.

Mot slutten av prosjektperioden intervjuet vi en av de mest erfarne i NOVA-miljøet. Vedkommende uttrykte at de ser på NOVA som «noe mer enn en fritidsklubb». Dette ble blant annet begrunnet med at de har arrangert workshoper, konserter og lanseringer. Likevel var fremtiden usikker – både med tanke på økonomi og konsept. Det handler om hva NOVA skal være, og det er krevende å bygge opp en stabil og lojal brukergruppe når man skal nå bredt og målgruppen er geografisk spredt. I motsetning til fysiske klubber med et digitalt supplement har ikke NOVA et lokalt forankret tilbud å støtte seg på. I det følgende vil vi derfor gå nærmere inn på erfaringene til både brukere og ansatte i NOVA.

Brukerne av NOVA – hvem, hva og hvor?

Resultatene viser at tre av fire respondenter er gutter. Nedre aldersgrense for å registrere seg på Discord er 13 år, og litt over halvparten av respondentene er i aldersgruppen 13–16 år. Selv om rekrutteringen i stor grad har sitt utspring i klubber og aktiviteter i Trøndelag – og trolig er knyttet til fysisk deltakelse på klubb eller LAN-arrangementer – viser undersøkelsen en betydelig geografisk spredning blant brukerne. Omtrent hver femte deltaker i undersøkelsen er fra Trøndelag, fulgt av respondenter fra Innlandet, Akershus, Agder, Vestland, Oslo, Nordland, Vestfold, Østfold, Troms, Møre og Romsdal, Rogaland, Telemark og Buskerud. Med unntak av Finnmark var samtlige fylker representert med aktive brukere på NOVA sommeren 2024.

Figur 14 Andel brukere på Discord-serveren NOVA etter fylke. Sommeren 2024.
N = 130



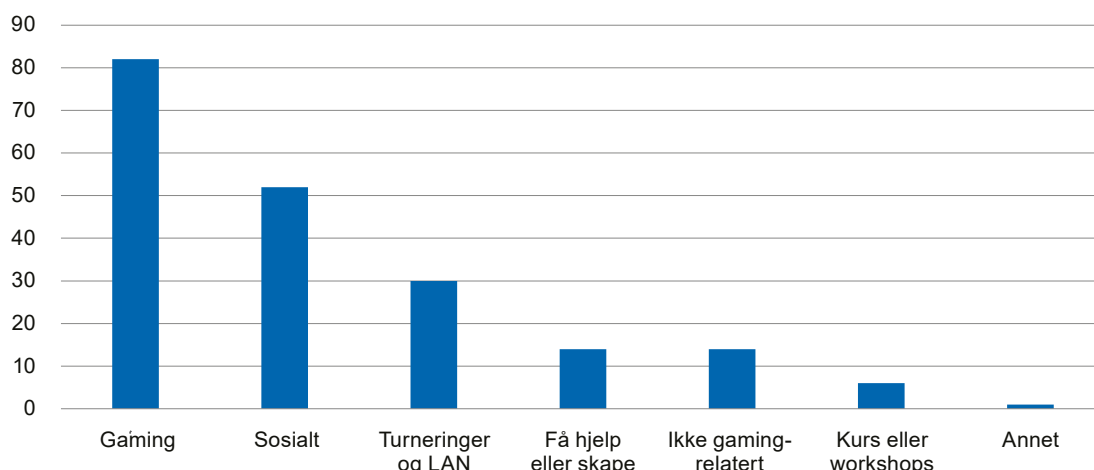
Kilde: Ungdomsundersøkelsen på Discord, 2024

Et sentralt spørsmål i brukerundersøkelsen var hva de aktive ungdommene på NOVA er opptatt av. Resultatene viser at over åtte av ti brukere oppgir at de er interessert i gaming, særlig i form av å «chille og game» – altså «casual gaming». Tre av ti er interessert i e-sport, noe som tyder på at mens dataspill er et felles ankerpunkt for de fleste brukerne, er det i hovedsak snakk om spill som sosial aktivitet, underholdning og avslapning – snarere enn konkurranseorientert gaming.

Det er også verdt å merke seg at rundt én av fire brukere forteller at de er opptatt av å skape innhold, for eksempel ved å produsere materiale til plattformer som YouTube og TikTok. Én av fem er interessert i digital kunst – det vil si foto, video eller bruk av digitale verktøy til å redigere og skape visuelle uttrykk. Halvparten av respondentene trekker frem det sosiale som en viktig del av deres deltakelse i NOVA. Dette handler blant annet om å delta i chatkanaler, dele memes og generelt være sosial med andre brukere. Rundt tre av ti oppgir at de bruker NOVA til å delta på turneringer og LAN-arrangementer.

Flere brukere oppgir også at de bruker, eller ønsker å bruke, NOVA til å få hjelp eller samarbeide om ulike prosjekter – som leksehjelp, teknisk støtte eller skapende aktiviteter.

Figur 15 Hva brukerne gjør eller ønsker å gjøre på Discord-serveren NOVA. Prosent. N = 131.



Kilde: Ungdomsundersøkelsen på Discord, 2024

Konklusjonen på bakgrunn av undersøkelsen er at det i hovedsak er en dominerende gruppe brukere som benytter, og ønsker å benytte, NOVA videre – og det er gutter med interesse for gaming, bosatt i Trøndelag. Det er i seg selv ikke noe galt i at denne gruppen finner NOVA attraktivt, men det er relevant å stille spørsmål om hvor bredt tilbudet faktisk har lyktes i å nå ut. Det kan være mange forklaringer på hvorfor bruken av NOVA ser ut til å være såpass snevert fordelt, både demografisk og interessebasert. Én mulig årsak er selve tilbudet: Når gaming får stor plass, kan det skape en forsterkende effekt – der de som allerede er interessert i dette temaet, også er de som bidrar med innspill og former tilbudet videre. Dette kan igjen føre til at andre grupper, for eksempel jenter, ikke ser på NOVA som et attraktivt sted å være.

En annen mulig forklaring er at enkelte unge, og da særlig jenter og ikke-binære, ikke opplever NOVA som tilstrekkelig inkluderende eller trygt. Dette ser vi nærmere på i kapittel 5.

Ungdommenes erfaringer med NOVA

I samtaler og gruppeintervjuer med barn og unge på de fem pilotklubbene er det lite som tyder på at det digitale kulturhuset NOVA – eller Discord som verktøy og arena – står særlig sentralt i deres hverdag. Dette gjelder også på steder hvor klubbene faktisk har koblet seg på og tatt i bruk NOVA. Når ungdommene forteller at de bruker Discord i klubbsammenheng, er det som regel andre Discord-kanaler de trekker frem.

For de ungdommene vi har møtt og snakket med, virker det som deres behov for klubbtilhørighet og voksenkontakt dekkes godt gjennom det eksisterende fysiske tilbudet:

Jeg har ofte kontakt med de voksne uansett. Klubben er også veldig ofte åpen, så jeg trenger ikke de voksne på Discord også – har nok av muligheter til å snakke med voksne. (Klubbungdom)

Dette utsagnet er representativt for mange av ungdommene vi snakket med, som opplever at den fysiske tilstedeværelsen av voksne gir tilstrekkelig trygghet og støtte. For dem fremstår ikke en digital fritidsklubb som et nødvendig supplement. Flere understreker dette:

De voksne er veldig enkle å snakke med, og man får mulighet til å snakke med de fysiske. Trenger ikke det digitale i tillegg. (Klubbungdom)

Det er viktig å understreke at dette ikke nødvendigvis betyr at NOVA oppfattes som irrelevant. Det kan like gjerne skyldes at de ungdommene som bruker klubbene fysisk, ikke er identiske med dem som er aktive på NOVA. Det er også sannsynlig at mange unge ikke forholder seg aktivt til teknisk infrastruktur, men tar i bruk de verktøyene som benyttes for å delta i aktiviteter – uten nødvendigvis å reflektere over hvilken plattform som benyttes. Et sentralt poeng fra ungdommene er at en viktig del av klubbens verdi er å kunne være fysisk til stede sammen. To uttalelser illustrerer dette:

Det kunne vært fint for de som ikke har venner, å spille med. Men de aller fleste spiller jo mot vennene sine. (Klubbungdom)

Ja, vi kjenner til det [NOVA] – er med i den kanalen. Bruker den ikke så mye – spiller egentlig ikke så mye med folk utenfor. (Klubbungdom)

Discord oppleves med andre ord primært som et verktøy for gaming og brukes helst i forbindelse med spilling med andre på tvers av steder. Samtidig påpeker flere at de ofte bruker spillets innebyggede kommunikasjonsverktøy fremfor Discord, særlig når de spiller med venner. Noen av ungdommene vi snakket med, hadde hatt roller som moderatorer på NOVA. Disse hadde et mer bevisst forhold til serveren, men brukte den ikke nødvendigvis oftere enn andre:

Tidligere var jeg moderator. Men det var ikke så mye å gjøre. Sjekket bare billetter [søknader om å få registrere seg som bruker på serveren]. (Klubbungdom)

Eller som en annen forklarte:

Skjer ikke noe drama på Discord – moderator og eieren er voksen – så de ser og følger med. (Klubbungdom)

For disse ungdommene fremstår NOVA som en rolig og velfungerende plattform, men også som noe passiv: Det er jevnt over lite behov for moderering, og aktiviteten oppleves som lav.

Alt i alt tyder funnene våre på at NOVA ikke har en sentral plass i den jevne klubbungdommens daglige sosiale liv – verken som verktøy for samhandling på klubb eller som selvstendig arena. De fleste bruker Discord og NOVA sporadisk, gjerne i forbindelse med større arrangementer som LAN, konkurranser eller spesielle spillkvelder:

Er kanskje innom én gang i uka – eller to ganger i måneden. Når det er Among Us, blir det litt kaos. (Klubbungdom)

Det er samtidig viktig å merke seg at de ungdommene vi har snakket med, ikke nødvendigvis er representative for hele målgruppen eller NOVAs brukerbase. De fleste har hørt om NOVA, og mange har registrert seg som brukere, men få bruker serveren aktivt i hverdagen. Flere oppgir at de registrerte seg i forbindelse med spesifikke arrangementer, som digitale ferietilbud.

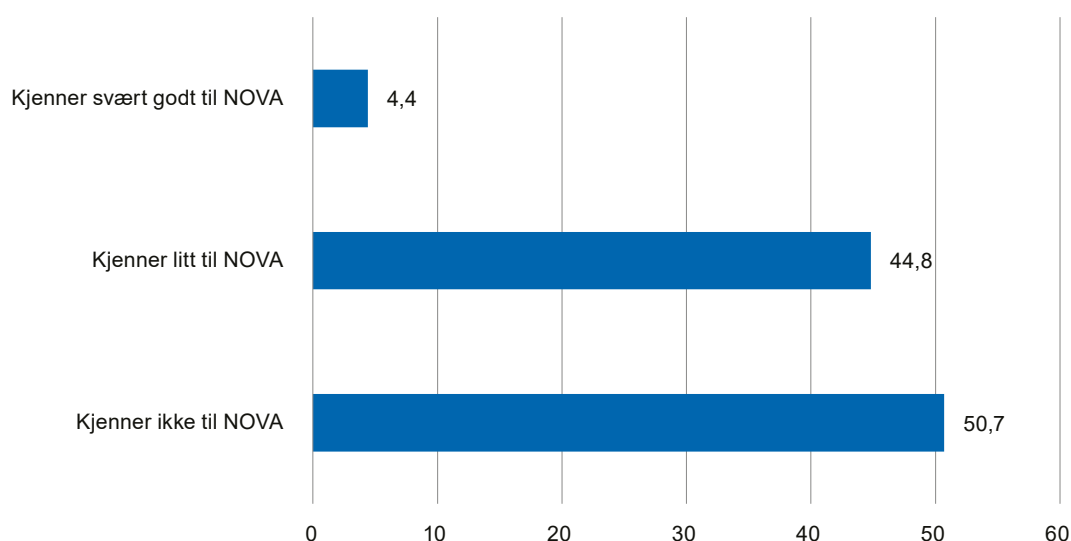
Så langt har vi belyst ungdommens erfaringer og oppfatninger av NOVA. Som et nasjonalt digitalt tiltak er det imidlertid også viktig å se nærmere på hvilken plass NOVA har blant klubbansatte lokalt. Hvordan vurderer de NOVAs rolle, og hvilken nytte har de hatt av plattformen i sitt ungdomsarbeid?

De klubbansattes erfaringer med NOVA

Et sentralt punkt for at NOVA skal fremstå som et attraktivt tilbud for unge over hele landet, er evnen til å kommunisere og forankre tilbudet lokalt – særlig gjennom fritidsklubbene. Selv om ungdommene er den primære målgruppen, er de klubbansatte et viktig mellomledd. Deres kjennskap til og erfaringer med NOVA gir verdifull innsikt i hvor godt det samlede tilbudet til barn og unge faktisk er koordinert og integrert i det lokale arbeidet. I surveyundersøkelsen vi gjennomførte blant ansatte i fritidsklubber over hele Norge, ba vi derfor respondentene om å vurdere hvor godt de kjenner til NOVA, om de bruker det i sitt arbeid, og på hvilke måter NOVA eventuelt tas i bruk lokalt.

Svarene vi har samlet inn, tegner et tydelig bilde: NOVA er i liten grad kjent blant klubbansatte. Dette handler ikke bare om mangel på informasjon, men også om manglende integrasjon i det daglige arbeidet. Statistikken viser nemlig at en betydelig andel kjenner litt til NOVA, men likevel ikke bruker det aktivt. La oss se nærmere på hvordan kjennskapen fordeler seg.

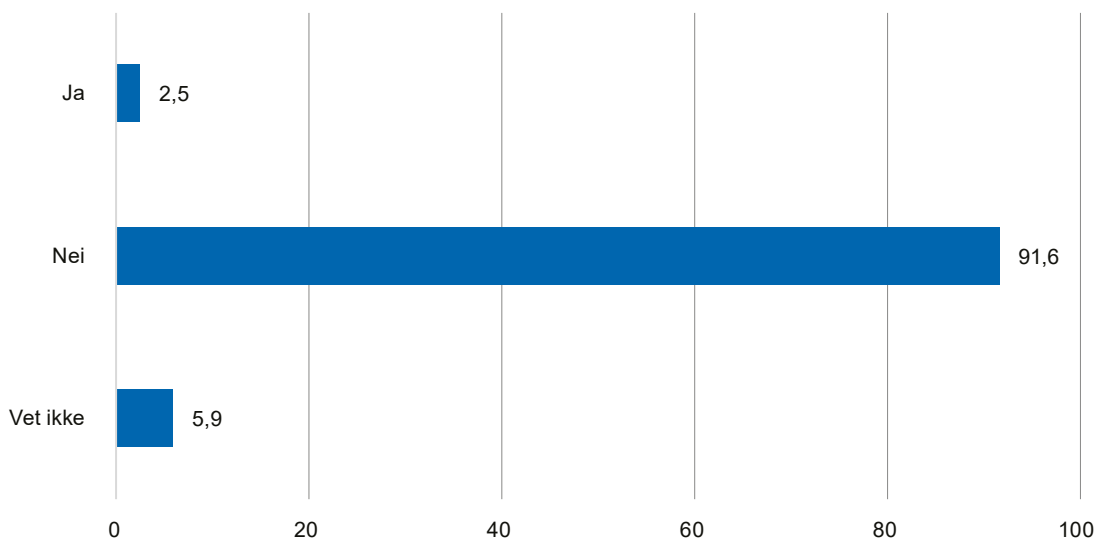
Figur 16 Hvor godt kjenner du til det digitale kulturhuset NOVA?



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Av figur 16 går det frem at litt over halvparten av de ansatte ved de lokale fritidsklubbene oppgir at de ikke kjenner til NOVA. Den resterende andelen har enten litt eller svært god kjennskap til tilbudet, men det er verdt å merke seg at kun én av tjue svarer at de kjenner NOVA svært godt. Blant dem som kjenner litt eller svært godt til NOVA, er det kun et lite mindretall – snaut 3 prosent – som oppgir at de aktivt bruker NOVA i sitt arbeid. En noe større andel, rundt 6 prosent, svarer at de ikke vet om NOVA brukes av andre ansatte eller ungdommer på klubben. Hele ni av ti av de ansatte svarer at de ikke bruker NOVA overhodet. Disse tallene peker i retning av at NOVA i liten grad er forankret i det daglige arbeidet ved fritidsklubbene rundt om i Norge. Dette er viktig gitt et mål om at NOVA skal fungere som et supplement eller en utvidelse av det eksisterende klubbtilbudet.

Figur 17 Bruker dere det digitale kulturhuset NOVA?

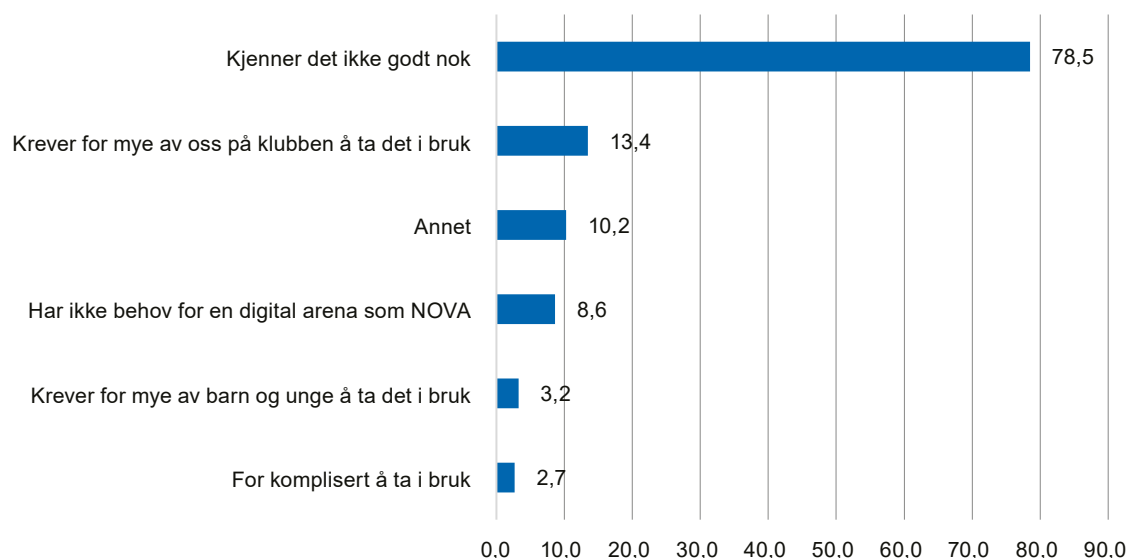


Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

De klubbansatte ble også bedt om å oppgi den viktigste årsaken til at de ikke bruker NOVA. Svarene viser at mangel på kjennskap til NOVA er den klart dominerende grunnen. Ifølge de ansatte er den viktigste årsaken til at NOVA ikke brukes, at de ikke vet at tilbudet eksisterer. Dette er imidlertid ikke hele bildet. Om lag 13 prosent av respondentene opplever at det krever for mye innsats å bruke NOVA. I tillegg mener rundt 6 prosent at tilbudet er for komplisert å bruke, enten for barn og unge eller generelt. Det er uklart om denne opplevelsen gjelder de voksne ansatte eller brukerne selv. Tilsvarende kan det tenkes at de rundt 9 prosent som mener klubben ikke har behov for en digital arena som NOVA på Discord, i noen grad lar seg påvirke av manglende kjennskap og oppfatning av kompleksitet.

I utdypende kommentarer fremkommer det at flere ansatte opplever at det vil kreve for mye tid å sette seg inn i og følge opp ungdommene på NOVA. Samtidig uttrykker flere interesse og ser potensialet i et digitalt tilbud som NOVA, men har ikke hatt kapasitet til å integrere det i den daglige driften ved klubben. Denne manglende kjennskapen og erfaringen blant klubbansatte tilsier at det ikke er hensiktsmessig å bruke deres tilbakemeldinger alene som grunnlag for å vurdere hvordan NOVA fungerer som et digitalt fritidstilbud, særlig i perioder hvor den fysiske fritidsklubben er stengt.

Figur 18 Hva er grunnen til at dere ikke bruker det digitale kulturhuset NOVA?



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Det er heller ikke urimelig å anta at svarene speiler en oppfatning blant en del av de lokalt ansatte om at det ikke nødvendigvis er behov for en digital arena på nasjonalt nivå. Hvis denne tolkningen stemmer, harmonerer den godt med et annet sentralt funn i rapporten: Ungdommene ser ikke en motsetning mellom fysiske og digitale arenaer. De er aktive på digitale flater, men opplever ikke at det digitale fullt ut kan eller bør erstatte de fysiske møteplassene. Tvert imot er det fysiske møtet med jevnaldrende, det å henge sammen og delta i felles

aktiviteter, fortsatt avgjørende for flertallet. Dette handler om mening og det som ofte omtales i ungdomsforskningen som tilhørighet.

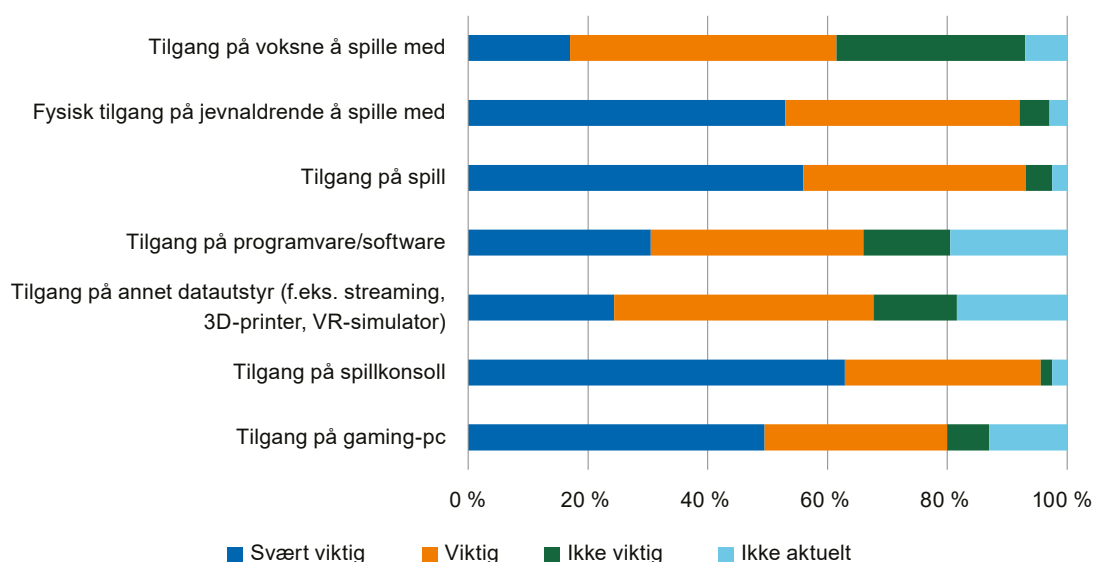
Med vekt på deltakelse i aktivitetsfellesskap og opplevelsen av mening og tilhørighet blir det mindre viktig hvilket organiserende prinsipp som ligger til grunn – enten det er datt eller dataspill. Det sentrale er om aktiviteten fungerer som et leirbål som man samles rundt i et fellesskap.

For å belyse spørsmål rundt tilhørighet er det interessant å undersøke nærmere om den digitale utvidelsen representerer noe spesielt fordi den skjer på et nasjonalt nivå, eller om den like gjerne kunne funnet sted lokalt. Dette bringer oss tilbake til utgangspunktet: Hvor bruker ungdommene det digitale tilbudet på klubben? Hva ønsker de egentlig å få ut av digital aktivitet? For å svare på disse spørsmålene skal vi se på de mer overordnede forklaringene ungdommene selv gir på hvorfor de bruker digitalt tilbud på klubb.

Hvorfor bruker unge klubbenes digitale tilbud?

I undersøkelsen rettet mot ansatte i norske fritidsklubber ble de spurt om å vurdere hvilke grunner ungdommene på klubbene har for å benytte seg av det digitale tilbudet. Resultatene viser at begrunnelsene er sammensatte og dekker flere ulike behov og motivasjoner.

Figur 19 Hvor viktige er de følgende grunnene til at klubbmedtakere bruker det digitale tilbudet på klubben?



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Svarene fra de klubbansatte om hvorfor ungdommene bruker det digitale tilbudet på klubb, kan organiseres langs to hoveddimensjoner. Den første dimensjonen handler om ønsket om å møte andre jevnaldrende, altså det sosiale aspektet ved å være sammen med andre ungdommer. Den andre

fokuserer på den teknologiske siden – tilgang til spill, spillkonsoller og annet utstyr som ungdommene kanskje ikke har hjemme.

I de åpne, utdypende svarene forklarer de ansatte at det digitale tilbudet på klubben i bunn og grunn fungerer som en arena for menneskelige møter, men også som en praktisk mulighet til å få tilgang til utstyr ungdommene mangler hjemme. Flere fremhever at ungdom bruker de digitale aktivitetene for å få nye venner, bygge relasjoner og føle seg inkludert. Gaming blir ofte omtalt som en «icebreaker» som kan bidra til å skape samhold på tvers av grupper, etnisitet og bakgrunn, og det legges vekt på den lave terskelen for deltakelse:

Det handler ikke om å være god, men å ha det gøy sammen. (Klubbleder)

Bruken av digitale aktiviteter må også forstås i lys av klubbenes helhetlige og varierte tilbud, der det digitale inngår som én av flere muligheter. Ungdommene kan bevege seg mellom digitale spill, fysisk aktivitet, måltider, brettspill og musikkstudio etter dagsform og behov. En uttalelse fra en klubbleder i klubbundersøkelsen som illustrerer dette, er:

Game litt – spise litt – spille litt biljard.

Dette understreker at det ikke er et enten-eller mellom digitalt og fysisk, men at det beste er en kombinasjon av begge. Dette funnet er avgjørende for konklusjonen vår om at det først og fremst handler om tilhørighet og deltakelse i aktivitetsfellesskap. For mange er digitale fellesskap viktige i seg selv, men for de fleste er digitale aktiviteter et middel for å være sammen, bli kjent og ha det gøy. Et interessant perspektiv er at ungdom i stor grad ser digital aktivitet som en naturlig og integrert del av livet, mens voksne ofte har en tendens til å gjøre digitale møteplasser til et særskilt mål i seg selv.

Når det gjelder tilgang til utstyr, handler det ofte om økonomi og plass. Mange ungdommer har ikke eget gamingutstyr hjemme, eller de mangler ro til å spille. Klubben gir dem dermed en mulighet til å delta i aktiviteter på måter de ellers ikke ville hatt.

«Det er flere som ikke har råd til egen datamaskin», er et utsagn som underbygger dette. I tillegg viser undersøkelsen at gaming er den mest sentrale grunnen til å bruke det digitale tilbudet på klubb. Ungdom kommer fordi de liker å game og synes det er gøy og spennende. Samtidig er det et mindretall som er interessert i andre digitale aktiviteter som spillutvikling, musikkproduksjon, 3D-modellering og lignende kreative uttrykk.

Fritidsklubbene tilbyr også trygghet, struktur og veiledning rundt de digitale aktivitetene, noe som kan være viktig for ungdom som har utfordringer hjemme. Voksne som forstår og snakker med ungdom om spill, er ofte viktigere enn at de spiller selv. Digitale aktiviteter kan gi både forutsigbarhet og en stabil ramme for ungdommene. Samtidig viser data at det er viktigere for de unge å spille sammen med jevnaldrende enn med voksne.

En annen viktig faktor er sted og avstand til klubben. Et digitalt tilbud gir økt tilgjengelighet for ungdom som bor langt unna eller har begrenset mobilitet, og gjør det mulig å delta hjemmefra. Dette bekreftes blant annet ved digitale arrangementer som Teams-kvelder, digitale tacofredager og strikkekvelder.

Digitale plattformer lar deltakerne engasjere seg uansett tid og sted.²

Den digitale utvidelsen er viktig og nødvendig for klubbene, men den alene er ikke nok til å sikre et attraktivt og relevant aktivitetstilbud for barn og unge i dag. Kort sagt kan tilbudet bli for smalt og fokusert på gaming, noe som i praksis tiltrekker seg flest gutter, mens målet er å være inkluderende og attraktivt for et bredt spekter av ungdom – både når det gjelder aktivitetstype og hvem tilbudet retter seg mot.

Den digitale utvidelsen av fritidsklubben gjennom digitale aktiviteter

I pilotprosjektet knyttet til Digital fritid for alle er etableringen og driften av NOVA – det digitale kulturhuset den aktiviteten og arenaen som i størst grad utfordrer den tradisjonelle fritidsklubben med sin digitale utvidelse. I tillegg til denne digitale utvidelsen er flere av tiltakene som er innført og testet ut i pilotperioden, digitale utvidelser av fritidsklubbenes tradisjonelle tilbud. De av tiltakene som i størst grad ble gjennomført og testet ut i pilotklubbene, var tiltak som i hovedsak understøtter gamingdelen av datakulturen. Vi så for eksempel innledningsvis at alle de deltagende klubbene har arrangert ulike former for spillaktiviteter. Disse omfatter blant annet LAN-party, e-sportlag og andre mer eller mindre konkurranseorienterte gamingrelaterte aktiviteter.

LAN-party

Av de foreslåtte tiltakene er det LAN-party som i størst grad ble testet ut i pilotperioden. Med unntak av Digital kveld gjennomførte alle pilotklubbene minst ett LAN i perioden. LAN-party betegner et arrangement der man samles med datamaskiner og hovedmålet ofte er å spille ulike typer spill over nettverk. LAN peker på det at maskinene som regel er koblet sammen via et lokalt nettverk (Local Area Network). Det er tradisjonelt ikke uvanlig å ta med egne datamaskiner hjemmefra for å delta på et LAN. I konteksten av fritidsklubb benytter man ofte fritidsklubbenes maskiner i kombinasjon med egne medbrakte. Det er lang tradisjon for å gjennomføre LAN i Norge med røtter tilbake til slutten av 1980-tallet der datainteresserte samlet seg på såkalte copenparty, datamesser eller demoparty for å programmere, utveksle kildekode, grafikk og spill.

2 Anonym klubbleder fra klubbundersøkelsen på det åpne spørsmålet om viktige grunner til at klubbmedtakere bruker det digitale tilbudet på klubben.

Tre av klubbene har allerede relativt lang fartstid på og bred erfaring med å arrangere LAN-party. Lade har for eksempel et fast tilbud med innarbeidede samarbeid og infrastruktur. Arrangementene har samlet fra 25 til 100 deltakere. Også Flame og Moonlight har lang erfaring med LAN, god lokal kompetanse og enkel tilgang på egnede lokaler. LAN-party avholdes ofte i ferier siden det er nødvendig med tid både til rigging i forkant og etterkant og det at selve arrangementet gjerne varer over et par dager. Det er vanlig å legge opp til overnatting når man arrangerer LAN. LAN er også et relativt stort logistisk og økonomisk løft. Dette betyr at det ikke er uvanlig å samarbeide med andre klubber, foreninger eller aktører i nærområdet.

Generelt kan det virke som om interessen for LAN-party blant barn og unge er dalende. Alle de tre klubbene som jevnlig har arrangert LAN-party, rapporterer om relativt lav interesse og sviktende påmelding. Dette har de forsøkt å løse ved å legge mer vekt på rekruttering. I tillegg har de sett at for å tiltrekke seg unge deltakere må slike arrangementer kunne tilby noe utover det å møtes for å være sammen, spille og være digitalt tilkoblet andre. Eksempler på slike tilbud er å invitere kjendiser til å delta på arrangementene eller sette opp premier i ulike konkurranser. På Flame har de i tillegg tilført nye aktiviteter ved siden av gamingen, som Lego-bygging og Dungeons and Dragons.

Erfaringen med det valgfrie tiltaket LAN-party er god for alle de tre erfarne klubbene, også i prosjektperioden. En generell tilbakemelding er at slike litt større arrangementer, som gjerne inkluderer samarbeid med andre aktører eller klubber lokalt, ser ut til å bidra til en liten økning i andel jenter og ungdom som ikke vanligvis bruker klubbtilbudet.

Dragen hadde aldri gjennomført LAN-party tidligere, selv om de i mange år har hatt tilbud om gaming og digitale aktiviteter. Erfaringene de gjorde seg med arrangementet i prosjektperioden, var i all hovedsak positive. Klubben erfarte at det kreves detaljert planlegging og forberedelse, særlig med hensyn til informasjon og godkjenning fra deltakere og foresatte. Det er i tillegg viktig å sikre godt samarbeid rundt nødvendige sikkerhetstiltak og tilsyn under arrangementet.

Gaming – turneringer med (og uten) konkurransefokus

Moderne dataspill muliggjør en rekke måter å spille på, både med og uten konkurranse. De muliggjør også konkurranser der man spiller alene eller som lag. Konkurranser kan arrangeres og gjennomføres uten at man er i samme rom eller innenfor rammene av lokale nettverk. Konkurranser kan også gjennomføres uten at spillmaskinene er koblet sammen i det hele tatt, men ved at barn og unge spiller etter tur og registrerer tider, poeng eller score. Alle disse formene for konkurranseorientert spilling er tatt i bruk gjennom prosjektperioden hos pilotklubbene. Klubbene erfarer generelt at barn og unge motiveres av å konkurrere. Det skaper engasjement, et felles fokus og samhold. Klubbene rapporterer blant annet at de mindre turneringene som arrangeres lokalt og av

og til spontant på klubbene, legger til rette for å styrke etablerte, men også skape nye relasjoner mellom barn og unge på klubben. Flere av de unge forteller at slike mer eller mindre uformelle konkurranser og turneringer gir dem mulighet til å lære og utvikle ferdigheter i spill, men også vise hva de får til. Klubbene har i tillegg laget litt større turneringer i ulike spill. Slike turneringer har for eksempel krevd påmelding og tilbyr en mer strukturert aktivitet. Ansatte på klubbene forteller at slike større turneringer ofte legger til rette for konkurranseformer med samarbeid som gir deltakerne en opplevelse av tilhørighet.

Selv om konkurranser kan motivere og engasjere, er det ikke sikkert dette fungerer på samme måte for alle barn og unge. Noen kan også føle at terskelen for å delta i en aktivitet kan være høyere dersom det er et stort konkurransefokus. På dette grunnlaget var det flere av klubbene som også arrangerte spillrelaterte aktiviteter uten et særlig konkurransefokus. Her forsøkte klubbene, og særlig klubbansatte og gamingverter, å legge til rette for å spille samarbeidsspill. I tillegg til å tilby en mindre konkurranseorientert aktivitet utfordret dette en del av de unge klubb deltakerne til å utforske nye spill eller kjente spill på nye måter. Et av de mange spillene som ble brukt til denne typen aktivitet, var Minecraft. Her kunne deltakerne gå sammen for å løse en kreativ oppgave som å bygge noe i fellesskap eller samarbeide i overlevelsesmodus. Erfaringene fra både klubbansatte og klubbungdom var at disse konkurransene ga et trygt og tilgjengelig tilbud for dem som vanligvis ikke ville deltatt i turneringer. Kreativitet og samarbeid ser også ut til å appellere til grupper som ikke tradisjonelt ville brukt så mye tid på gaming.

E-sportlag/e-sportturnering

E-sport betegner en mer konkurranse- og prestasjonsorientert del av gamingen. En av klubblederne sammenlignet e-sport med et idrettsklubbaser fotballag som deltar i serie og turnering, og gaming med løkkefotball. Det er vanlig å regne e-sportutøvere som de som konkurrerer regelmessig i offisielle turneringer og trener for å øke ferdigheter og prestasjoner. Mens gaming er svært utbredt blant barn og unge, er e-sport betydelig smalere. Terskelen for å delta i e-sport er relativt høy. Det stiller krav til maskinvare samt strukturert og målrettet trening over tid (Overå et al., 2024). To av klubbene har jobbet med å etablere e-sportlag i prøveperioden (Flame og Dragen). Målet har blant annet vært å senke terskelen for deltakelse i e-sport for barn og unge som er særlig motivert. Hos Flame er e-sportlaget etablert i samarbeid med Oppegård idrettslag. Flame bistår med lokaler, mens idrettslaget har hovedansvaret for trener, ansvarspersoner og nødvendig utstyr. På Dragen begynte de å jobbe frem et lag fra bunnen av. De identifiserte motiverte ungdommer, som også var villige og hadde mulighet til å forplikte seg til å delta på trening og i konkurranser. Klubbansatte bidro som trenere og observerte rask progresjon, mestringsopplevelser og stolthet ved både deltakelse og senere i konkurranser.

Opplevde utfordringer med å skulle etablere et e-sportlag handler særlig om det å finne og rekruttere ungdommer som er interessert i og har mulighet til å legge ned nødvendig tid og engasjement. Denne aktiviteten forutsetter også tilgang på kompetanse, vilje og engasjement hos klubbansatte eller samarbeidspartnere som kan stille som trenere og koordinatore for laget.

En annen utfordring med etablering av e-sportlag er ressursene i form av behov for tilgang på både personal og spillrom/maskiner. Dette fortrengrer nødvendigvis annen ungdom fra tilgang til maskiner og beslaglegger begrensede personalressurser. En måte å løse dette på er å samarbeide med idrettslag lokalt eller bruke andre lokaler og maskinvare lokalt, i tillegg til klubbens egne, der det er mulig.

Oppsummering

Den digitale utvidelsen av fritidsklubben har som mål å redusere barrierer for deltakelse og skape inkluderende møteplasser for ungdom, både fysisk og digitalt. Et sentralt tiltak i denne satsingen er etableringen av det digitale kulturhuset NOVA, utviklet som en nasjonal arena for ungdom med interesse for datakultur. NOVA oppsto som en respons på pandemien da fysiske fritidsklubber måtte stenge, og bygger videre på digital infrastruktur fra Trondheim. Plattformen, tilgjengelig via Discord, tilbyr et bredt spekter av aktiviteter, som workshoper, foredrag, spillkvelder og sosiale samtaler, og drives i stor grad av ungdom selv gjennom frivillige moderatorroller.

NOVA har utviklet seg fra å være en digital fritidsklubb til et bredt kulturhus med ungdom mellom 16 og 23 år som hovedmålgruppe. Brukerundersøkelsen viser at flertallet er gutter, og at gaming og sosialt samvær er de mest populære aktivitetene. NOVA oppleves av de fleste som en trygg og inkluderende arena. Selv om mange ungdommer kjenner til NOVA, er det relativt få som bruker plattformen jevnlig, særlig blant dem som allerede har et godt fysisk klubbtilbud. For disse ungdommene dekker den fysiske klubben behovet for sosial kontakt og voksenstøtte.

Samtidig viser NOVA seg å være et viktig tilbud for ungdom som ikke deltar i fysiske klubber, og som søker digitale fellesskap. Blant klubbansatte i norske fritidsklubber varierer kjennskapen til og bruken av NOVA mye. Mange ser potensialet, men mangler tid, ressurser eller kompetanse til å ta det i bruk. Den digitale utvidelsen av fritidsklubben gjennom NOVA illustrerer både muligheter og begrensninger. Plattformen har potensial til å nå nye grupper og tilby fleksible og inkluderende aktiviteter, men krever samtidig vedvarende innsats, ressurser og digital kompetanse for å kunne fungere som et reelt supplement til det fysiske klubbtilbudet.

Når det gjelder dimensjonene vi skisserte i figur 2, er den ene dimensjonen klar. NOVA er og har forblitt et digitalt tilbud. Dette følger av å være et tilbud til unge i hele landet. Det gir seg selv at tilbud om en nasjonal fritidsklubb ikke kan ha

en bestemt geografisk plassering. At det ble startet og driftet i Trondheim, endrer ikke på dette faktum, selv om vi også har sett at de aktive brukerne i dominerende grad er fra Trondheim og området rundt. Vi vurderer ikke dette som noen avgjørende innvending. Da er det mer relevant å trekke inn en vurdering av tilbudet og hvorvidt det representerer spissing eller bredde. Intensjonen var tilsynelatende at NOVA skulle nå forholdsvis bredt ut, men innenfor det digitale, som jo i realiteten er en form for spissing sammenlignet med andre fritidsklubber. Det ble lagt vekt på at NOVA skulle være en klubb der alle følte seg inkludert og trygge, og som i særlig grad også appellerte til jenter. I praksis har driften imidlertid utviklet seg i en mer spisset retning. Aktivitets-tilbudet består hovedsakelig av gaming, og det er i stor grad gutter som deltar aktivt. Dette vurderes ikke nødvendigvis som problematisk. Det kan for eksempel hevdes at det er en risiko for å «miste» de guttene som allerede er tilknyttet klubben, dersom tilbudet bres ut for å tiltrekke flere jenter og ikke-binære. Samtidig vil vi understreke at et relativt smalt tilbud kan fremstå som betydelig i nasjonal målestokk, ettersom det da vil finnes mange potensielle brukere med tilsvarende spesifikke interesser.

Med hensyn til mulige barrierer for deltakelse har NOVA gjennom perioden det har eksistert, bidratt til å bygge ned slike på flere ulike måter for flere ulike grupper. Den digitale utvidelsen av fritidsklubben har også potensial til å gjøre dette i større grad. For eksempel har NOVA bidratt til reduksjon av kulturelle barrierer. Gjennom aktiviteter som workshoper, konserter og foredrag – ofte initiert av ungdom selv – har NOVA vist at digitale arenaer kan romme et bredt spekter av kulturuttrykk. Dette utfordrer tradisjonelle forestillinger om hva som er «verdifull» fritid, og åpner for at flere ungdommer kan kjenne seg igjen i tilbudet. NOVA er gratis å bruke og gir tilgang til aktiviteter og fellesskap uten krav om dyrt utstyr eller medlemskap. For ungdom som ikke har råd til egen gaming-PC, konsoll eller programvare hjemme, kan NOVA være en viktig inngangsport til digitale fellesskap og kulturuttrykk. Man skal likevel være oppmerksom på at kompetansen som kreves for å ta i bruk en tjeneste som Discord, kanskje ikke er tilgjengelig i alle hjem. NOVA har bidratt til å redusere geografiske og praktiske barrierer for deltakelse i datakultur ved å gjøre det mulig for ungdom å delta i fritidsklubbaktiviteter uavhengig av hvor de bor. Plattformen er tilgjengelig digitalt via Discord, noe som gjør at ungdom fra hele landet – også de som bor langt unna fysiske klubber – kan delta i aktiviteter, møte jevnaldrende og få kontakt med trygge voksne. Dette senker terskelen for deltakelse for ungdom som ellers ville vært ekskludert på grunn av avstand eller manglende transportmuligheter. En plattform og et tiltak som NOVA gir også ungdom mulighet til å delta i samtaler, spill og kreative aktiviteter i et trygt digitalt miljø og bidrar på denne måten til å redusere sosiale barrierer og utenforskap. For ungdom som føler seg utenfor i fysiske miljøer, eller som foretrekker å uttrykke seg digitalt, kan NOVA være en lavterskelarena for sosial kontakt og tilhørighet. Brukerundersøkelsen viser at mange opplever NOVA som et inkluderende fellesskap der man kan få nye venner. Ungdom har vært aktivt involvert i utviklingen og driften av NOVA, blant annet som moderatorer og

arrangører. Dette gir dem eierskap, ansvar og mulighet til å påvirke innholdet – noe som igjen styrker opplevelsen av mestring og tilhørighet.

Samtidig viser kapittelet at NOVA ikke er et universelt tilbud for alle ungdommer, og at det fortsatt er behov for ressurser, kompetanse og lokal forankring for at det digitale skal fungere som et reelt supplement til fysiske møteplasser. Likevel illustrerer NOVA tydelig hvordan digitale løsninger kan bidra til å bygge ned barrierer og utvide fritidsklubbenes rekkevidde og relevans. For å få til dette er det viktig å bruke erfaringene fra arbeidet med Digital fritid for alle og NOVA – det kulturelle kulturhuset for å generere økt kunnskap om digitalt ungdomsarbeid. Dette er temaet for det nest siste kapittelet. I neste kapittel ser vi nærmere på betydningen av trygge og inkluderende møteplasser.

Trygge og inkluderende møteplasser

I dette kapittelet retter vi oppmerksomheten mot et av de mest sentrale målene i prosjektet Digital fritid for alle – nemlig å skape trygge og inkluderende møteplasser for ungdom. Trygghet er et gjennomgående tema i prosjektets mål, både når det gjelder mål om å styrke ungdoms psykiske helse og å utvikle kompetanse blant ungdomsarbeidere. Målet om trygghet handler både om å skape trygge møter på tvers av ungdomsmiljøer og å sikre at tilbudene og aktivitetene i seg selv er trygge for barn og unge. Å legge til rette for arenaer og aktiviteter der ungdom føler seg sett, hørt og ivaretatt – både fysisk og digitalt – er avgjørende for at de skal kunne delta aktivt i fritidsklubbens fellesskap og i datakulturelle aktiviteter.

Kapittelet tar utgangspunkt i ungdommenes egne beskrivelser av hva som gjør en møteplass trygg. Gjennom intervjuer og observasjoner får vi innsikt i hvordan ungdom opplever fritidsklubbene som sosiale og støttende fellesskap, og hvilken rolle både ansatte og jevnaldrende spiller i å skape inkluderende miljøer. Vi ser også nærmere på hvordan ulike tiltak i prosjektet er utviklet og gjennomført, med mål om å nå ungdom som i mindre grad deltar i fritidsklubbtilbud – særlig jenter, ikke-binære og ungdom som ofte sitter alene hjemme og spiller.

Videre undersøker vi hvordan spesifikke tiltak, som blant andre Ta plass, jenter!, NOVA – det digitale kulturhuset, ungdomsleder, unge arrangører og noen å spille med, har bidratt til å skape trygge digitale møteplasser, og hvilke erfaringer klubbene har gjort seg i møte med både muligheter og utfordringer gjennom prosjektperioden. Vi viser også hvordan ungdomsmedvirkning og bruk av ungdomsansatte kan styrke opplevelsen av trygghet og tilhørighet, og hvordan dette kan fungere som en ressurs både for ungdommene selv og for klubbens ansatte.

Gjennom analysene i dette kapittelet ønsker vi å belyse hva som faktisk skal til for at digitale og fysiske møteplasser skal oppleves som trygge og inkluderende for et mangfold av ungdom – og hvordan dette kan videreutvikles i fremtidig ungdomsarbeid.

Ungdommenes definisjon av trygge møteplasser

For å forstå hvordan man skal legge til rette for trygge møteplasser for ungdom, trenger vi innsikt i ungdommenes egen forståelse av dette begrepet. «Trygghet» og «trygge møteplasser» er ikke bare begreper som Ungdom og Fritid har vært opptatt av i sine mål for prosjektet, men også begreper ungdommene selv har brukt for å beskrive fritidsklubbene de tilbringer tid på. Begrepene ble blant annet hyppig brukt av ungdommene både i gruppeintervjuene og på workshopene. I en av diskusjonene på workshopene diskuterer ungdommene

begrepet «trygghet», og de blir enige om at «hva trygg betyr, er opp til hver enkelt» (sitat fra gruppearbeid workshop – ungdommer). Hva som oppleves som trygt for én ungdom, trenger ikke å bety trygghet for en annen. Likevel kom de unge i diskusjonene frem til noen felles punkter de kunne enes om. Det var særlig tre punkter som måtte være til stede for at fritidsklubbene skulle føles som trygge møteplasser:

- trygge voksne
- inkluderende ungdomsmiljø
- attraktive tilbud

Trygge voksne

I ungdommenes diskusjoner om trygghet var det kort vei mellom beskrivelsen av trygge møteplasser og beskrivelsen av trygge voksenpersoner. I alle de fem gruppeintervjuene fra de forskjellige klubbene snakket ungdommene positivt om de ansatte. Beskrivelsene som ble brukt, var at de var trygge, interesserte og lette å snakke med. Et eksempel er fra gruppeintervjuet på Flame (klubb 1):

De voksne her ... du får en følelse av at det er veldig enkelt å snakke med de. Det føles veldig trygt å snakke med de, uansett hvilken av de ansatte det er. Det er ikke akkurat veldig vanskelig å begynne [å snakke]. De er veldig gode på å få deg til å føle deg trygg når du snakker. Så gjør det også veldig mye lettere å faktisk begynne å snakke med dem. (Klubbungdom)

Denne typen beskrivelser av de ansatte på klubben gikk også igjen i flere av gruppeintervjuene. Flertallet av ungdommene vi har snakket med gjennom prosjektet, beskriver de ansatte på klubben som en forutsetning for at klubben er et trygt og godt sted å være.

I hvilken grad ungdommene hadde behov for å benytte seg av å snakke med de ansatte på klubbene, varierte mer. Noen fortalte at de visste de kunne snakke med de ansatte hvis de trengte det, men hadde ikke særlig behov for det. For andre ungdommer var trygge ansatte et premiss for deres tilstedeværelse på klubben. I gruppeintervjuet fra en av klubbene var ungdommene enige om at den viktigste rollen de ansatte («voksne») har på klubben, er at «*de er trygge, tilgjengelige voksne, som skjønner hva som foregår*, og kan hjelpe dem med utfordringer i hverdagen» (utdrag fra feltnotater klubbbesøk). Klubbarbeiderens tilstedeværelse kan se ut til å være viktig både for å være en trygg person ungdommene kan snakke med, og for å opprettholde ro og orden.

Inkluderende jevnaldrende på klubben

Til tross for at ungdommene så de ansatte som viktige aktører i å skape et trygt miljø, fraskrev de seg ikke sitt eget ansvar for dette. Det andre punktet ungdommene ble enige om at var viktig for å skape en trygg møteplass, handlet også om at ungdommene som brukte klubben, måtte være hyggelige og inkluderende overfor jevnaldrende. Et premiss her var å ta godt imot nye

ungdommer gjennom å snakke og bli kjent med dem. Ungdommene var enige om at det kunne være skummelt å komme som ny på klubben, og derfor hadde eldre klubbungdommer et særskilt ansvar for å inkludere og ta imot. En av ungdommene beskriver denne inkluderingsprosessen:

Jeg tror at de fleste, fra hva jeg har sett, føler at det er et veldig ... sånn welcoming sted. Altså, de fleste nye jeg har sett, de blir snakka til av andre. De prøver selv også. De som tør, men det er ikke alle som tør. Men de som tør, de snakker til andre, og for de som ikke tør, er det andre som også prøver å få dem med. Så jeg har aldri opplevd at verken for meg selv eller for noen andre jeg har sett, at det er et problem for dem å bli med. (Klubbungdom)

Beskrivelsen i sitatet har vi også observert under våre besøk på klubbene. Ungdommene som bruker klubbene, hilser og er hyggelige både mot voksne og jevnaldrende. Mange av de eldre og yngre ungdommene omgås, snakker og inkluderer hverandre uavhengig av alder.

Et attraktivt sted å være

Klubbene i dette prosjektet har som tidligere beskrevet ulike karakterer. Noen av klubbene hadde et gjennomsnitt på 30–40 besøkende under åpningstidene, mens andre hadde et gjennomsnitt på under 10 per åpne dag. I samtalen med ungdommene var det ingen tegn til at klubbene med flere ungdommer opplevdes mindre trygge enn de små eller motsatt, men klubbenes brukere hadde ifølge ungdommene noe ulike karakterer. På noen av de mindre klubbene beskrev ungdommene seg selv og gruppen av fritidsklubbungdommene som «outsidere», eller de beskrev ungdommer som ikke brukte klubben, som «kule», mens de selv var motsetningen til dette. For disse ungdommene hadde klubben en viktig funksjon for at ungdommene som ikke var «populære», også skulle ha et trygt og attraktivt sted å henge etter skolen. En av ungdommene beskriver dette i gruppeintervjuet:

[...] På barneskolen henger også de populære på klubben. Da er det en greie å komme på klubben, det er kjempekult. Mens på ungdomsskolen blir det kulere å gjøre andre ting, som ikke nødvendigvis er så positivt ... Mens de andre som kanskje ikke nødvendigvis har veldig mye å gjøre etter skolen, synes fremdeles det er gøy [å henge på klubben]. For her har de et trygt sted, og her har de ting de kan gjøre. Så da har du et sted hvor du bare kan gjøre hva du vil, og trenger ikke å sitte hjemme. (Klubbungdom)

Sitatet beskriver at ungdommene selv er bevisste på hvilke jevnaldrende som benytter tilbudet og ikke. Samtidig ser de behovet for at ungdommer som ikke blir invitert med på de aktivitetene «de populære» driver med, også skal ha et morsomt og attraktivt sted å henge. Slik vi tolker det, kan derfor også trygghet for ungdommene handle om å ha et tilbud som de har lyst til å delta på og ta del i. I intervjuene beskrev ungdommene mat, gamingaktivitet (eksempelvis: PlayStation, gaming-PC-er, bilsimulator og Switch), gymsal og felles

arrangementer som LAN og felles turer utenfor klubben som attraktive aktiviteter. Men hovedårsaken til at flertallet av ungdommene vi intervjuet, kom regelmessig på klubbene, var for å møte jevnaldrende ungdommer og for å ha et sted å henge sammen utenfor hjemmet.

Trygge digitale møteplasser

Målet for dette prosjektet er på sin side ikke bare å definere hvilke premisser som må være til stede for at ungdommene skal oppleve fysiske fritidsklubber som trygge, men hvilke betingelser som må være til stede for at ungdommene skal oppleve nye digitale møteplasser som trygge og inkluderende. Ungdom og Fritids tiltak er som tidligere nevnt utviklet på bakgrunn av noen identifiserte barrierer for deltakelse. I denne sammenhengen vil dette eksempelvis kunne være fysiske barrierer med mangel på utstyr eller kulturelle og sosiale barrierer som at ulike grupper (eksempelvis jenter og ikke-binære) ikke har tilgang til de digitale fellesskapene på lik linje som andre, som man blant annet har sett eksempler på i det offentlige ordskiftet. Det Ungdom og Fritid identifiserer som visse barrierer for deltakelse i digital fritid, trenger på sin side ikke å stemme overens med ungdommenes opplevelser av barrierer for inkludering og hvilke betingelser som må være til stede for at de skal oppleve digitale møteplasser som trygge. Så, hvilke premisser må være til stede for at ungdommene skal oppleve de digitale møteplassene som trygge?

Ungdommenes diskusjoner om trygge digitale møteplasser innebærer de samme elementene som de fysiske møteplassene. Det innebar blant annet

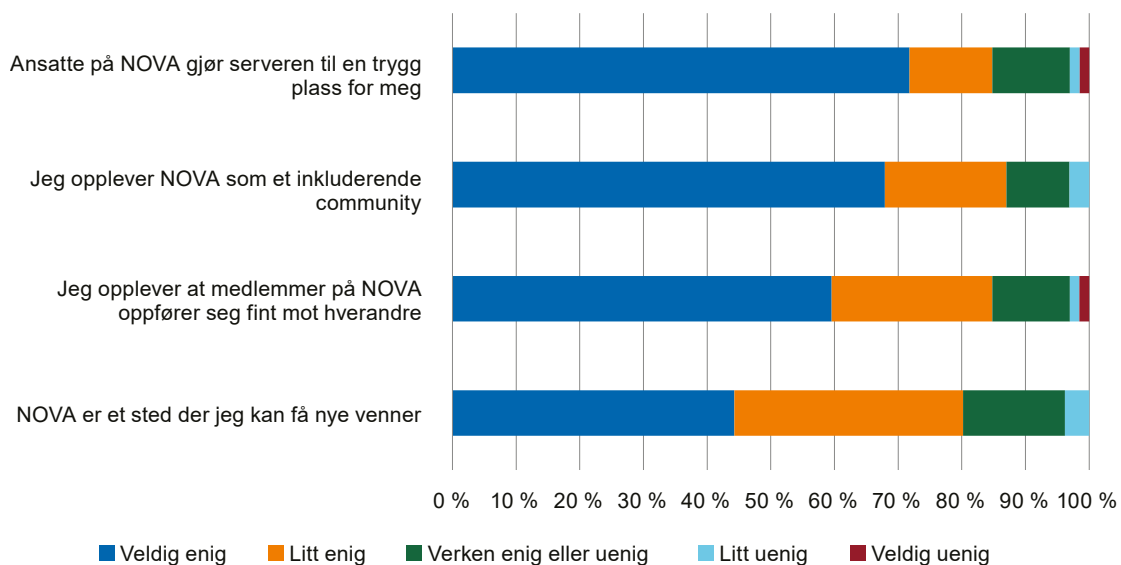
- tilstedeværelse av trygge voksenpersoner
- inkluderende ungdomsmiljø
- attraktive aktiviteter

Forklaringene på hvorfor voksen tilstedeværelse og inkluderende ungdomsmiljø var viktig, handlet på sin side om større strukturelle forklaringer om «toxicity» i dataspillkulturen. Det er allment kjent både i forskningslitteraturen om dataspill, det offentlig ordskiftet og blant ungdommer at omgangstonen spillere imellom kan være brutal og trakasserende – denne negative omgangstonen beskrives ofte som «toxic-kommunisering» eller «toxicity» (Beres et al., 2021; Salter & Blodget, 2017; Wijkstra et al., 2023). Nivået av toxicity varierer mellom spill og spillmiljøer, men er et velkjent fenomen blant ungdommene vi har snakket med i dette prosjektet. Toxic-kommunikasjonen innebærer blant annet nedsettende språkbruk om kvinner og ikke-binære, etnisitet og religion. For ungdommene i dette prosjektet handlet trygge digitale arenaer om å skape en arena hvor man kunne spille uten å trenge å forholde seg til denne typen kommunikasjon – hvor det er nulltoleranse for trakassering, og hvor alle uavhengig av kjønn og bakgrunn skal kunne spille uten å forholde seg til negative kommentarer. Til tross for at ungdommene understreket at dataspill stort sett bringer med seg positive opplevelser, er «toxicity» et fenomen man må forholde seg til som

gamer. Derfor er det ifølge ungdommene et behov for trygge møteplasser hvor man slipper å forholde seg til dette.

Ungdommene vi har intervjuet, var enige om at det brude finnes trygge digitale møteplasser, men hva synes ungdommene som faktisk bruker NOVA – det digitale kulturhuset? For å utforske dette nærmere ble brukerne av NOVA bedt om å vurdere i hvilken grad de opplever NOVA som en trygg og inkluderende arena. Svarene gir et overveiende positivt inntrykk.

Figur 20 Vurdering av NOVAs opplevde trygghet blant brukerne av Discord-serveren (n = 131)



Kilde: Ungdomsundersøkelsen på Discord, 2024

Et stort flertall opplever at ungdomsarbeiderne bidrar til at NOVA er et trygt sted.

De fleste opplever NOVA som et inkluderende digitalt fellesskap, og åtte av ti sier at det er et sted hvor man kan få nye venner.

Det er også bred enighet om at brukerne på serveren generelt oppfører seg godt mot hverandre. Disse resultatene tyder på at NOVA i stor grad har lyktes med målet om å være en trygg, inkluderende og landsdekkende (ref. brukerne i forrige kapittel) digital møteplass for ungdom.

Samtidig må vi ta høyde for et viktig metodisk forbehold: Undersøkelsen fanger bare opp stemmene til dem som faktisk er på NOVA. De som eventuelt har hatt negative erfaringer, og derfor har valgt å trekke seg, er ikke representert i svarmaterialet. Dette gjør at bildet kan være skjevt.

I samtalene ble vi fortalt at det var eksempler på folk som hadde vært med, men som hadde trukket seg ut på grunn av ting de hadde opplevd. Dette var først og fremst noe som hadde skjedd med jenter som hadde vært med. Nå kan selvsagt forklaringene på at de ikke lenger engasjerte seg, være mange og

sammensatte, men det er likevel et tankekors dersom jenter – en av de primære målgruppene for utvidelse og bredde – i større grad enn gutter opplever barrierer mot deltakelse.

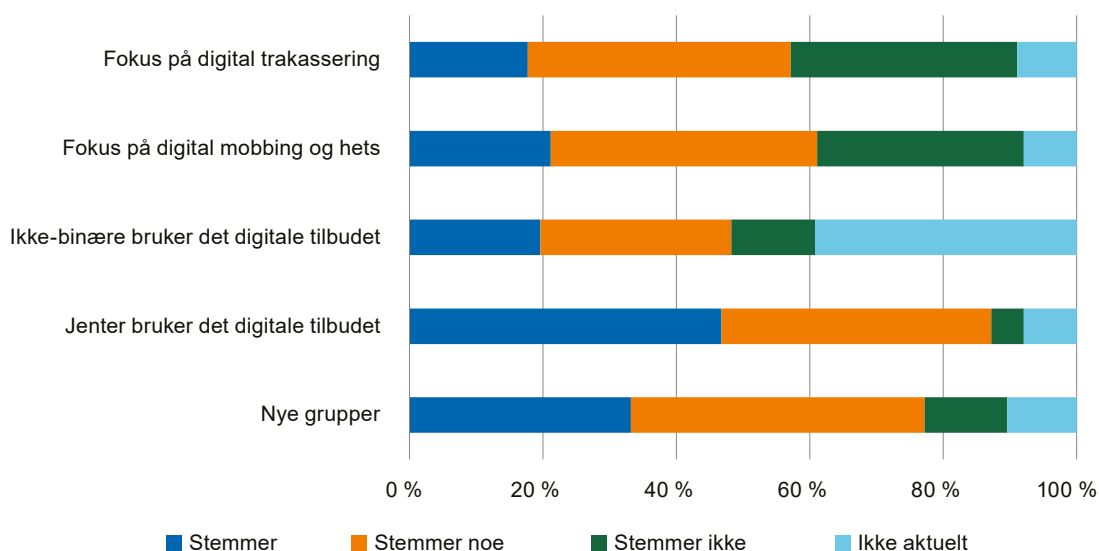
Det er nærliggende å spørre om den fysiske distansen i det digitale rommet – fraværet av ansikt-til-ansikt-interaksjon – kan senke terskelen for nedsettende eller ekskluderende atferd. Når man sitter bak skjerm og skjermnavn, uten risiko for å måtte møte andre fysisk, kan det være lettere å komme med uønskede eller sårende kommentarer. Denne tematikken treffer kjernen av NOVAs ambisjon om å nå ut til nye grupper og belyser hvorfor arbeidet med trygge, inkluderende digitale arenaer fortsatt må være en prioritert innsats. Noe som ofte ble fremhevet med NOVA, var hvordan de arbeidet aktivt for å trygge arenaen best mulig gjennom å sikre at det er voksne moderatorer i de digitale rommene.

Trygge og inkluderende møteplasser på norske fritidsklubber?

Intervjuene med ungdommer gir oss innsikt i deres tanker og beskrivelser av trygge møteplasser. I vår spørreundersøkelse som er sendt ut til klubbledere i alle Ungdom og Fritids fritidsklubber i Norge, ber vi klubblederne vurdere i hvor stor grad de anser sin egen klubb som en trygg og inkluderende møteplass for ulike grupper barn og unge.

Vi ba dem også vurdere hvorvidt det digitale tilbudet gjør at klubben tiltrekker seg grupper som ikke tidligere har brukt klubben i like stor grad. I tillegg spurte vi dem om de aktivt jobber med tiltak som kan bidra til å forhindre og/eller redusere ulike former for digital mobbing, hets og trakassering.

Figur 21 Arbeid for trygge og inkluderende digitale møteplasser på norske fritidsklubber



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

En relativt stor andel av norske fritidsklubber opplever at de med det digitale tilbudet når nye grupper. Vi ser av figuren at nær åtte av ti klubber mener at dette stemmer eller stemmer noe. Videre ser vi at nær ni av ti norske fritidsklubber opplever at jenter bruker det digitale tilbudet. Dette sier likevel ingenting om andelen jenter og gutter som bruker digitale tilbud på de samme klubbene. Omtrent halvparten av klubbene rapporterer at ikke-binære bruker deres digitale tilbud.

En relativt stor andel av fritidsklubbene i vår kvantitative klubbundersøkelse rapporterer også om at de aktivt har arbeidet med digital mobbing, hets og trakassering i klubben i løpet av de siste 12 månedene.

I figur 21 er det en del klubber som har krysset av på «ikke aktuelt». Det kan være flere grunner til å at påstandene de blir bedt om å vurdere, oppleves som ikke å være aktuelle. En del av klubbene har, som vi har sett tidligere, for eksempel ikke digitale tilbud. Det kan være flere grunner til dette, blant annet ulike former for spesialisering som ridning eller motor, eller at klubbene har valgt å prioritere andre aktiviteter. I tilfellet med spørsmålet om ikke-binære kan svaralternativet også handle om at klubbansatte ikke erfarer at ikke-binære benytter klubbens tilbud.

Tiltak for å sikre trygge digitale møteplasser

Målet med satsingen Digital fritid for alle har som tidligere nevnt vært å redusere ulike barrierer for digital fritid. I deres mål om å skape trygge møteplasser har satsingen rettet et særskilt søkelys mot grupper som i mindre grad bruker digitale tilbud på fritidsklubb. I prosjektet har man særlig sett på to hovedgrupper: jenter og ikke-binære og ungdommer som sitter hjemme alene og spiller, som kunne trenge fysiske møteplasser.

I tiltaksplanen er det flere av både de obligatoriske tiltakene og de valgfrie tiltakene som har hatt som mål å gjøre fritidsklubbene til trygge, inkluderende digitale møteplasser for ulike grupper. Da tenker vi blant annet på Ta plass jenter! og NOVA – det digitale kulturhuset fra den obligatoriske tiltaksplanen. Fra den valgfrie tiltaksplanen tolker vi også ungdomsleder, unge arrangører og noen å spille med som målrettede tiltak for å skape trygge møteplasser. Her er det viktig å minne om at målet for Ungdom og Fritid i dette prosjektet har vært å skape trygge og inkluderende digitale møteplasser. Derfor er både målgruppen og tiltakene skapt med tanke på dette. For den generelle fritidsklubbdriften kan det hende at det er andre målgrupper som bør fokuseres på for å skape trygge og inkluderende fritidsklubber mer generelt.

Ser vi disse tiltakene i lys av analysemodellen vår, finner vi at alle de nevnte tiltakene over utenom NOVA – det digitale kulturhuset plasserer seg langt ut på den spissede aksen. De har som mål å nå spesifikke grupper, mens NOVA – det digitale kulturhuset har som mål å nå et nasjonalt publikum og samtidig

være spisset mot ungdom som er interessert i datakultur. Derfor har vi plassert NOVA i midten av vår modell.

Inkludering og trygge møteplasser for jenter og ikke-binære

At fritidsklubben skal være et trygt sted for alle typer ungdommer, har vi gjennom dette prosjektet erfart at er viktig for både Ungdom og Fritid, de ansatte og ungdommene selv. Ungdommene vi har snakket med, opplevde fritidsklubben som et trygt sted å være, men oppleves klubbens digitale tilbud like trygge og inkluderende for alle?

Som beskrevet varierte antallet ungdommer som benyttet fritidsklubben, mye blant de fem klubbene i dette prosjektet. Det gjennomgående trekket i alle pilotklubbene var at gutter var i stort flertall blant de besøkende. Dette gjaldt både det vanlige fritidsklubbtilbudet og de digitale tilbudene. Våre observasjoner fra klubbene strider noe imot tallene fra Ungdata (2024) som viser at 13 prosent av gutter på videregående har deltatt på et arrangement på fritidsklubben, mot 11 prosent av jenter på videregående (Bakken, 2024). Under våre besøk på pilotklubbene har den observerte kjønnsfordelingen vært mye skjev. At vi har observert en høyere andel gutter (omkring 70 prosent gutter mot 30 prosent jenter) som bruker klubbene vi har vært på, trenger ikke å bety at dette er representativt for klubber generelt i Norge, men en tendens på de pilotklubbene vi har besøkt. Det kan også hende at dette har en sammenheng med at disse pilotklubbene ble valgt ut fordi de hadde en gamingprofil, og vi vet fra tidligere forskning at gutter i større grad enn jenter bruker tid på dataspill i fritiden (Bakken, 2024). Allerede ved oppstart av dette prosjektet ønsket Ungdom og Fritid å ha et ekstra søkelys på inkludering av jenter og ikke-binære i det digitale tilbudet. Bakgrunnen for dette ønsket er tidligere forskning som viser at jenter og ikke-binære behandles annerledes (ofte i negativ forstand) enn gutter når de spiller (Arneberg & Hegna, 2018). Det er godt dokumentert, både i forskning og det offentlige ordskiftet, at jenter oftere opplever trakassering og hets mens de spiller, enn gutter. Samtidig viser tall fra Medietilsynet at antall jenter som spiller, har sunket det siste året (Medietilsynet, 2022).

På bakgrunn av disse fortellingene og tidligere forskning har Ungdom og Fritid i sin obligatoriske tiltaksplan utviklet et tiltak kalt Ta plass, jenter!. Som følge av at tiltaket var obligatorisk, har alle pilotklubbene gjennomført et av tiltakene fra veilederen *Ta plass, jenter!*. Tiltakene de kunne velge mellom, var:

Tiltak 2: arrangere kjønn- og minoritetskveld

Tiltak 3: arrangere temakveld om jenter og ikke-binære

Tiltak 4: opprette en gamingaktivitet for jenter og ikke-binære

Ta plass, jenter! er kanskje det tiltaket som i størst grad utfordret klubbens daglige drift og ressurssituasjon. Klubbens erfaringer med tiltaket varierer i stor

grad – fra den ene klubbens beskrivelser hvor tiltaket opplevdes som å være uten særlig relevans:

Vi har ikke hatt noen som har etterspurt dette type tilbud, og vi konkluderte med at man ikke kan ekskludere for å inkludere. (Klubbansatt)

– til klubber på den andre siden som opplevde tiltaket som mest vellykket og lærerikt:

Dette er uten tvil det mest vellykkede av tiltakene vi har gjennomført. Ikke om man måler antall besøkende, men på aktiviteten, både for ungdommene som har deltatt, og for de eldre ungdommene som har ledet den. (Klubbansatt)

Den felles erfaringen for alle pilotklubbene var at tiltaket opplevdes som relativt komplekst både i form av planlegging og gjennomføring. I måten klubbene løste tiltaket på, henger dette sammen med en omstrukturering av bruk av ressurser, både i form av ansattressurser og i form av tilgjengelig tid og tilgang på eksempelvis gamingrom, gaming-PC-er, spillkonsoller eller annet tilgjengelig gamingutstyr. For alle pilotklubbene virket dette inn på mulighetene for å drive vanlig drift på klubben. Ved å benytte ressursene på en enkelt gruppe støtte klubbene på utfordringer i form av etiske vurderinger rundt hvorvidt det var riktig å tilby aktiviteter til kun et utvalg av klubbungdommen, og hvordan dette ble mottatt blant de unge på klubben.

En løsning flere av klubbene brukte for å gjennomføre tiltaket Ta plass, jenter!, var å etablere en egen jentegruppe, inspirert av blant annet Fritid Færder (Lunde, 2023). Det er verdt å merke seg at denne typen tilnærming, med etablering av tiltak eller grupper for utvalgte grupper klubbmedtakere, går motsatt vei av en pågående trend i norske fritidsklubber. Klubbundersøkelsen fra 2023 viser at det blir stadig færre klubber som har egne kjønnsdelte grupper. De viser en nedgang der 24 prosent av klubbene rapporterte om egne jentegrupper i 2020 mot 15 prosent i 2023, og 16 prosent rapporterte om egne guttegrupper i 2020 mot 8 prosent i 2023 (Ungdom og fritid 2020, Ungdom og fritid 2023).

Fellestrekket for de klubbene som opplevde tiltaket Ta plass, jenter! som vellykket, var at de hadde kvinnelige ansatte til å drive og gjennomføre tiltaket. Det betyr ikke at tiltaket ikke kan gjennomføres av menn, men pilotklubbene beskriver dette som et viktig premiss for at tiltaket ble så vellykket som det ble. Dragen beskriver i sin rapportering:

Vi var heldige som hadde en kvinnelig ansatt med erfaring innen gaming, noe som gjorde at vi raskt kunne effektivisere tilbudet og sørge for at jentene fikk en trygg og støttende arena.

I tillegg til at en kvinnelig ansatt tilsynelatende fungerte som tryggende og tilgjengelig for jentetilbudet, har det å allerede ha en kvinnelig ansatt betydning for bruk av ressurser og for hvor enkelt det oppleves for klubben å gå i gang med dette tiltaket. I stedet for å sette i gang med nye ansettelser eller

kompetanseheving kunne Dragen gå i gang med tilbudet uten større endringer i det ordinære tilbudet eller endring av ressurser ut over begrensning i tilgang til gamingrom og omprioritering av tid hos den enkelte ansatte.

Et eksempel på hvordan man kan løse tiltaket uten kvinnelige ansatte, kan vi se hos Flame, som anså *Ta plass, jenter!* som sitt mest vellykkede tiltak. Klubben valgte å ansette en jente og en ikke-binær ungdomsarbeider til å planlegge et opplegg for jenter og ikke-binære, med assistanse fra ledere om de skulle trenge dette. På denne måten kombinerte de *Ta plass, jenter!* med tiltakene ungdomsleder og unge arrangører. Også Digital kveld valgte å engasjere kvinnelige ungdomsarbeidere til å gjennomføre tiltak 3 i veilederen *Ta plass, jenter!*, en temakveld for jenter og ikke-binære. På denne måten la de til rette for ungdoms medvirkning, som som nevnt er et viktig premiss for fritidsklubber og Ungdom og Fritid. Opplegget ble utviklet av og med ungdommer, for ungdommer. Til tross for at antallet deltakere ikke var mer enn seks-åtte jenter per gang, opplevde lederne av Flame tiltaket som en suksess, både for ungdomsarbeiderne som var engasjert, og fordi tilbudet har ført til at klubben har kommet i kontakt med nye ungdommer som tidligere ikke har deltatt i det ordinære tilbudet på klubben. For denne klubben kan det se ut som tiltaket har nådd målet om å inkludere ungdommer som ellers ikke benytter det digitale tilbudet og heller ikke benytter klubben. På denne måten kan det se ut som kjønnsdelte digitale tilbud kan fungere og være attraktivt for en liten gruppe jenter. Ulempen med denne typen organisering kom på den annen side frem i intervjuene med klubbansatte. Organiseringen med ungdomsarbeidere har vært finansiert med midler gjennom Digital fritid for alle-satsingen. Nå som prosjektperioden er over, faller midlene bort, og klubbene opplever at de ikke kan fortsette med tilbudet uten at det går ut over det ordinære tilbudet. Da blir det som nevnt tidligere et etisk dilemma om klubben skal benytte ressursene på en spesifikk gruppe, som ellers ikke bruker klubben og aktivitetene, fremfor det ordinære tilbudet for de faste medlemmene.

Som nevnt innledningsvis synes noen av pilotklubbene at det var vanskelig å rettferdiggjøre å bruke tid og ressurser på en enkelt gruppe når oppslutningen var liten. Lade var en av klubbene som ikke hadde noen kvinnelige ansatte, men løste tiltaket *Ta plass, jenter!* med å engasjere en populær kvinnelig streamer. De arrangerte to kvelder kun for jenter, uten særlig oppmøte. Det ble dermed vanskelig å forsvare ressursbruken overfor guttene som ønsket å delta på disse kveldene, men som ikke fikk lov å komme. Lederne opplevde tiltaket som ekskluderende for å inkludere og endte til slutt opp med å åpne for gutter når de så at tiltaket ikke nådde jenter og ikke-binære.

Oppsummert kan man si at målet om å legge til rette for trygge digitale møteplasser ved å ta i bruk tiltaket har vært vellykket for flere av klubbene, men at å opprettholde rammene som legger til rette for trygge digitale møteplasser for jenter og ikke-binære, krever ressurser klubbene ikke lenger har tilgang til etter at pilotprosjektet avsluttes. Et annet fellestrekk var at klubbene som anså

tilbudet som vellykket, alle hadde kvinnelige gamere tilgjengelig til å drive tiltaket, enten som ansatte eller som klubbmedlemmer som kunne ansettes eller gis roller og oppgaver i forbindelse med tiltaket.

Ungdomslederens rolle for trygge møteplasser

Flere av klubbene benyttet seg av tiltakene ungdomsleder og unge arrangører for å gjennomføre det obligatoriske tiltaket Ta plass, jenter!. Våre data tyder på at bruk av ungdommer i ulike posisjoner i arbeidet med Digital fritid for alle har vært et sentralt premiss også mer generelt for at gamingtilbudene slik vi ser det, skal fungere som trygge digitale møteplasser for ungdommer.

Målet med de to tiltakene fra Ungdom og Fritid sin side var:

Ungdomsleder: Gjøre tilbudet mer relevant, frigjøre kapasiteten til ansatte, mestring og arbeidserfaring for unge. En støtte for ungdom i utenforskap.

Unge arrangører: Styrke ungdom som opplever utfordringer i hverdagen, gjennom mestring og mening.

Fra rapporteringen til de pilotklubbene som valgte disse to tiltakene, så det ut som at målet også for dem innledningsvis var å frigjøre kapasiteten til ansatte og gi ungdommer mulighet til å mestre og/eller gi arbeidserfaring.

Både hos Dragen, Digital kveld og NOVA hadde klubbene mulighet til å ansette ungdommer gjennom kommunen til å jobbe på gamingtilbudene.

Dragen ansatte to ungdommer i en periode på seks måneder for å arbeide på gamingrommet. Klubben har kun åpent på gamingrommet hvis en gamingvert er til stede. På Digital kveld var det stort sett ungdommer som drev tilbudet, men med støtte fra en koordinator tilsvarende en klubbleder og andre voksne som jobbet på Stormen bibliotek. Også NOVA hadde en lignende mulighet gjennom kommunen, som engasjerte ungdommer til å jobbe som moderatorer og arrangører på det digitale kulturhuset på sommeren når de ansatte hadde ferie. Våre data tyder på at denne løsningen ser ut til å fungere fint, men at ungdommene som i større grad har fått ansvar alene, har opplevd manglende kunnskap og verktøy i tilfeller med utfordrende situasjoner. Særlig ungdomslederne i Digital kveld som stort sett var alene på klubben når tilbudet var åpent, opplevde ved flere anledninger manglende kunnskap og verktøy om sosialt arbeid og ønsket mer støtte fra en ansatt som kunne mer om dette.

Å ansette ungdommer ser ut til å kunne fungere avlastende for fritidsklubbl lederne, samtidig som ungdommene forteller i intervjuene at det både er lærerikt og oppleves som mestrende å få denne typen oppgaver. Vi ønsker likevel i dette kapittelet å fremheve viktigheten av ungdomsansatte for at gamingtilbudene skal oppleves som trygge og inkluderende for klubbungdom. Ungdomsansatte i samspill i en stabil rigg av digitalt ungdomsarbeid skapt av

klubbledere og klubbansatte ser ut til å kunne skape et ekstra nivå av trygge digitale rom for ungdom, samtidig som det avlaster de ansatte.

Det var særlig under feltarbeidet/klubbesøkene at det ble tydelig for oss hvor viktige ungdomsansatte er for å skape trygge og inkluderende digitale møteplasser på klubbene. Som nevnt over beskriver både ungdommene og de klubbansatte at gamingrommene først og fremst brukes av gutter. Flere forklarer at rommene kan være lite innbydende for jenter, blant annet på grunn av høy lyd, dårlig luft og stort sett bare gutter til stede. Klubbesøkene våre bekrefter alle de tre overnevnte, men at ungdomsarbeiderne er med på å tone dette ned og forhindre at stemningen på gamingrommene blir ubehagelig.

Et eksempel noterte vi i feltnotatene under et av besøkene:

Gamingverten sitter i hjørnet og slapper av. To gutter og en jente kommer inn på gamingrommet. De blir ønsket velkommen av gamingverten. Den ene gutten og jenta setter seg ved den ene PC-en, men går fort ut igjen. De prøver å få med seg FIFA-gjengen til å finne på noe annet enn gaming. Det oppstår en pause i spillet til «den ihuga gameren», han tar opp telefonen og begynner å se på TikTok med høy lyd. De andre ungdommene begynner å rope «skru av den lyden». «Den ihuga gameren» reagerer ikke, så de andre fortsetter å rope. Det blir høylutt. Gamingverten roer ned stemningen og ber «den ihuga gameren» skru av lyden. Lyden skruses av med en gang. Samtidig kommer en av de yngre gamerne inn. Han setter seg ved PC-en, den fungerer ikke. Gamingverten spretter opp og hjelper den «yngre gameren» og finner en ny PC og setter i gang spillet. Lydnivået roer seg, og alle går tilbake til aktivitetene sine. Gamingverten setter seg ned og venter på neste oppgave. (Notater fra feltarbeid, vår 2025)

Situasjonen som blir beskrevet i feltnotatet, er beskrivende for ungdomsarbeideren (i dette tilfellet gamingvert) sin diskrete, men likevel helt nødvendige rolle for at gamingrommene skal være trygge og inkluderende, men også fungere i praksis. I løpet av en fem minutters periode oppstår det flere situasjoner hvor gamingverten legger til rette for at gamingrommet skal oppleves som trygt, ved å løse større og mindre utfordringer av sosial eller teknisk karakter.

Situasjonen med lydnivået blir parert elegant bare ved at gamingverten på en rolig måte sier ifra til spilleren som hører på TikTok. I tråd med rollen gamingverten har som ansatt, respekterer den eldre ungdommen beskjeden han får, og gjør som han får beskjed om. I etterkant av situasjonen spør vi gamingverten om han synes det er vanskelig å si ifra til ungdommene som er jevnaldrende eller eldre enn ham, men svaret er at han er i rolle, og at ungdommene stort sett har respekt for det og derfor gjør som han sier. Rollen som ansatt trumfer dermed aldershierarkiet på gamingrommet, og ungdommene har respekt for beskjedene de får. Situasjonen er beskrivende for ulike situasjoner som skjer hver gang vi har besøkt gamingrommet. Ulike typer situasjoner oppstår hvor lydnivået blir

høyt, men ungdommene roer seg så fort de får en tilbakemelding fra gaming-verten. I tillegg til respekt for rollen har gamingverten mulighet til å kaste ut ungdommer hvis de ikke følger reglene. Denne makten er nok også av betydning i vurderingen av korrigerende avferd. De fleste ungdommene ønsker å være på gamingrommet med vennene sine når de er på denne klubben. Det kan virke som ungdommene derfor velger å korrigere atferd, fremfor å risikere å bli kastet ut. Gamingvertens håndtering roer ned situasjonen og legger til rette for en trygg og inkluderende stemning. Det blir sjelden høylytt eller aggressiv stemning på gamingrommet, selv om dette ikke er uvanlig ettersom dataspill ofte er forbundet med konkurranse og opphetet stemning. For ungdommer som kunne oppleve denne situasjonen som utrygg, kan det tenkes at gamingvertens håndtering er med på å skape en følelse av trygghet.

Feltnotatet er også beskrivende for det tekniske arbeidet gamingverteene gjør. Under våre observasjoner oppstår det hele tiden tekniske utfordringer som må løses. Det kan være spørsmål om passord, tillatelse til å laste ned spill, tilkobling av kontroller og så videre. For at gamingrommet skal fungere, trengs det en person som hele tiden er parat til å håndtere denne typen situasjoner. Det er dermed ikke sagt at dette må være en ungdomsansatt, det kan helt klart være en klubbansatt, men etter våre observasjoner har de klubbansatte mer enn nok av situasjoner de må håndtere som en ungdomsansatt ikke kan håndtere. Å la ungdommer styre gamingrommet gjør det mulig for de andre klubbansatte å gjøre annen type arbeid som ungdommene setter pris på, eksempelvis være de trygge personene å prate med som ble beskrevet tidligere i kapittelet. Gamingverten er på denne måten også med på å skape «teknisk trygghet» for ungdommene som benytter klubbens gamingtilbud, ved at man alltid kan få den hjelpen man skulle trenge til å spille, og noen å spille med, hvis man skulle trenge det. Gjennom bruk av gamingverter eller andre former for ansettelser av ungdommer slår man i praksis sammen tre av de valgfrie tiltakene til Ungdom og Fritid: ungdomsansatt, unge arrangører og noen å spille med. Samtidig som man har mulighet til å ansvarliggjøre de aktive ungdommene på klubben, åpner rollen opp for at klubbene aktivt kan arbeide med ungdomsmedvirkning. Dette forutsetter at klubblederne aktivt samarbeider med ungdomsarbeideren om videreutvikling av tilbudet. Med et mål om å ytterligere senke sosiale barrierer og skape et tryggere tilbud for flere grupper kan det tenkes at å ansette gamingverter av alle kjønn vil kunne bidra til at ungdommene føler ytterligere trygghet på gamingrommene.

Gamingvertens rolle kan på flere måter minne om det frivillige ungdomsarbeidet på NOVA – det digitale kulturhuset. I motsetning til gaming-vertene som får betalt av kommunen, arbeider frivillige ungdommer på NOVA for å opprettholde ro og orden. Rollen kalles «moderator» og har som oppgave å passe på at brukere av kanalen ikke går imot kanalens reglement, som blant annet handler om nedsettende og trakasserende atferd. Ser man dette tiltaket i lys av ungdommenes forståelse av hva trygge digitale møteplasser er, svarer moderatorrollen direkte til ungdommenes ønsker om en kanal hvor det skal

være vanskeligere å drive med trakasserende atferd. I hvilken grad dette er en tilstrekkelig løsning, vil bli videre beskrevet i neste kapittel.

Oppsummert ser det ut til at arbeidet med gamingverter/ungdomsansatte fungerer både avlastende og positivt i de digitale fellesskapene. Her har vi trukket frem et eksempel fra pilotklubbene, men også Digital kveld og NOVA har positive erfaringer med ansettelser av ungdommer. Et viktig premiss her er at det må være klubbledere å støtte seg på og en rigg bestående av faste ansatte som følger opp ungdomsarbeiderne. Uten at klubblederne administrativt legger til rette med utstyr, timelister og et overordnet program for hvordan ungdommene skal jobbe, kan det tenkes at ungdomsansatte ikke ville fungert like godt. Men i våre øyne ser vi ansettelse av ungdommer i denne typen stillinger både som en rimelig investering fra kommunen, avlastende for klubbene og som givende og trygghetsskapende for ungdommene. Hvordan de ansatte arbeider med digitalt ungdomsarbeid, vil bli beskrevet i neste kapittel.

NOVA – det digitale kulturhuset, en trygg og nasjonal møteplass?

Det siste tiltaket vi vil trekke frem i dette kapittelet om trygge møteplasser, er det obligatoriske tiltaket NOVA – det digitale kulturhuset. Ser vi dette tiltaket opp mot vår analysemodell, finner vi at det plasserer seg midt mellom spissing og bredde. Innledningsvis i dette prosjektet var målet med NOVA å bli en nasjonal samlende arena for datakultur, som alle pilotklubbene skulle kunne koble seg opp mot. Målet ifølge tiltaksplanen er på sin side noe mer konkret:

- å alltid ha et åpent tilbud til ungdommer når deres lokale fritidsklubb er stengt, spesielt i ferier. (s. 1)

Det kan se ut som målene til Ungdom og Fritid i løpet av prosjektet har endret seg noe. I våre innledende samtaler med ansatte i Ungdom og Fritid har flere nevnt at NOVA også skulle fungere som en samlende nasjonal plattform for unge fra hele landet. Våre og NOVAs egne data tyder på at dette til en viss grad stemmer, og at de har medlemmer fra hele landet. Likevel viser tallene at hovedgruppen kommer fra trondheimsområdet, som er NOVAs opprinnelsessted.

I denne delen av rapporten skal vi fokusere på tiltaket NOVA – det digitale kulturhuset og ikke evaluere pilotklubbene. NOVA er på den ene siden i dette prosjektet en av pilotklubbene som har deltatt i prosjektet, fått midler fra Ungdom og Fritid og har testet tiltaksplanen. På den annen side er det et av de obligatoriske tiltakene i tiltaksplanen, som alle pilotklubbene måtte gjennomføre. Og det er sistnevnte vi nå skal ta for oss. Vi tolker det dit hen at NOVA er et av tiltakene som Ungdom og Fritid ønsker å bruke til å bryte ned de geografiske og fysiske barrierene noen ungdommer kan oppleve. Så hvordan fungerer tiltaket i praksis for å skape trygge, digitale og nasjonale møteplasser?

Måten flertallet av klubbene løste tiltaket NOVA – det digitale kulturhuset på, var ved å sette opp en felles turnering hvor alle pilotklubbene skulle delta. De planla en felles dato hvor alle klubbene hadde åpent, og hvor man felles skulle spille lagturnering i Fortnite og bruke NOVAs digitale infrastruktur på Discord for å kommunisere underveis. Hver klubb rekrutterte deltakere til å delta i turneringen. For noen av klubbene var dette enkelt, siden medlemmene allerede hadde brukere på Discord. For andre klubber krevde dette mer omfattende planlegging, ettersom Discord ikke var noe de brukte til vanlig. I samtale med lederen på klubben hvor ungdommer ikke bruker Discord aktivt, forklarer han at NOVA ikke oppleves som et relevant tilbud for ungdommene på klubben. Hans forklaring er at ungdommene på klubben er mer «casual gamers» som ikke bruker Discord når de gamer, blant annet fordi de først og fremst spiller på PlayStation utenfor klubben. Derfor opplevdes tiltaket for ham som leder mer ressurskrevende, fordi han både måtte opprette brukerkontoer til alle ungdommene som skulle delta og lære dem hvordan de bruker Discord. Eksempelet illustrerer et aspekt ved den digitale fritidsklubben som har blitt lite snakket om i løpet av prosjektet. Når prosjektet handler om å inkludere og en stor del av gamerne ikke nås av tiltaket, er dette en viktig observasjon som bør diskuteres i videre arbeid med digital inkludering.

Av de ulike tiltakene vi har diskutert i dette kapittelet, er gjennomføringen av NOVA – det digitale kulturhuset det som spriker mest fra det opprinnelige målet til Ungdom og Fritid. Klubbene valgte å gjennomføre tiltaket som en engangshendelse som i praksis var en felles turnering. Klubbenes erfaring med turneringen varierer noe, men ga flere viktige innsikter og mye læring. Noen rapporterer om en vellykket og gøy turnering, mens andre ønsket mer regi i form av timeplaner og mindre støy. Noen hadde problemer med å logge seg på og fikk ikke blitt med i det hele tatt.

Det kan se ut som turneringen var viktig i seg selv, som en turnering for ungdommer som ga en fellesskapsfølelse, samtidig som den fungerte som en introduksjon til NOVA som en digital fritidsklubb på Discord. Å gjennomføre denne typen turneringer kan være nyttig for å introdusere ulike grupper av gamere til det digitale fellesskapet NOVA, sammen med andre ungdommer og trygge voksenpersoner. Denne typen introduksjon er i tråd med NOVAs øvrige rekrutteringsarbeid, hvor klubben arrangerer turneringer og LAN for å nå ut til nye medlemmer. Måten klubbene valgte å løse tiltaket på, bidrar på denne måten til å introdusere klubbungdommer til NOVA – det digitale kulturhuset, men svarer ikke nødvendigvis til Ungdom og Fritids målsetting.

Oppsummering

I dette kapittelet har vi sett at en grunnpilar i Digital fritid for alle var å skape trygge og inkluderende digitale møteplasser for alle typer ungdommer, og at dette også var et av målene for prosjektet mer strukturelt. Vi finner at det gjennom prosjektperioden har blitt arbeidet teoretisk med dette i Ungdom og

Fritid (gjennom utvikling av tiltaksplanen) og i praksis i de seks pilotklubbene. Vi har identifisert fem tiltak som aktivt har hatt som mål å arbeide målrettet for å oppnå trygge og inkluderende digitale møteplasser. De fem er NOVA – det digitale kulturhuset og Ta plass, jenter! fra den obligatoriske tiltaksplanen og ungdomsleder, unge arrangører og noen å spille med fra den valgfrie tiltaksplanen.

For å kunne vite om disse tiltakene er treffende for brukergruppen, begynte dette kapittelet med å undersøke ungdommenes egen definisjon av begrepet «trygge møteplasser». Ungdommenes beskrivelser av åpne og inkluderende fysiske og digitale møteplasser innebar lav terskel for deltakelse, et mangfold av aktiviteter og et miljø preget av respekt, tilhørighet og medvirkning.

Kapittelet viser at det er flere likhetstrekk i ungdommenes opplevelser av betingelsene som må være til stede for trygge fysiske og digitale møteplasser, og innebar voksnes tilstedeværelse, inkluderende ungdomsmiljø og attraktive tilbud og aktiviteter. Disse oppleves som like viktige om møteplassen er digital eller fysisk. Konteksten bak behovet for betingelsene var på sin side noe forskjellig og kan knyttes til gamingverdenens mer overordnede strukturer bestående av toxic-omgangstone. Ungdommene ønsket digitale møteplasser hvor man kunne omgås og spille uten å trenge å forholde seg til denne kommunikasjonskulturen bestående av trakassering, rasisme og generell drittslenging.

Ungdomsansatte ser ut til å kunne være et nyttig virkemiddel i denne prosessen og ser ut til å svare til ungdommenes ønsker. Ungdomsansatte frigjør kapasitet for faste ansatte og bidrar samtidig med å skape et inkluderende spillmiljø og noen å spille sammen med. Ansvarliggjøring av ungdommer i ulike posisjoner, enten som gamingverter, ansatte eller moderatorer på de digitale plattformene, ser også ut til å kunne bidra til at ungdommene selv blir mer opptatt av å skape trygge og inkluderende spillmiljøer med en språkbruk med mindre toxicity. Ungdomsansatte bør likevel ikke stå alene i arbeidet, men trenger ungdomsarbeidere som tilrettelegger. Slike tiltak krever ressurser, kompetanse og en bevisst organisering for å lykkes – og for å kunne videreføres etter prosjektperioden eller innføres i andre klubber. I fremtidig ungdomsarbeid bør det derfor satses på å styrke ungdomsmedvirkning, sikre mangfold blant ansatte og ungdomsledere og utvikle strukturer som gjør det mulig å opprettholde trygge og inkluderende møteplasser over tid – både fysisk og digitalt. Dette forutsetter at ungdomsarbeidet får nødvendige rammer og støtte, slik at det kan fortsette å være en viktig arena for fellesskap, mestring og tilhørighet for alle ungdommer.

Tidligere forskning viser at toxic-gaming-kulturen særlig treffer jenter og ikke-binære. Målet om å nå ut til grupper som ellers ikke hadde brukt fritidsklubben, som jenter, ikke-binære, hjemmesittere og ungdom med funksjonsnedsettelse, kan beskrives som delvis vellykket. Flere av klubbene hadde positive erfaringer

med å arrangere egne jente- og ikke-binære-tilbud, men det krever ekstra ressurser. Erfaringen fra arbeidet med tiltakene var at kvinnelige ansatte ser ut til å være viktig for rekrutteringen av jenter og for å opprettholde tilbudet. Tiltaket ser ut til å rekruttere noen jenter til klubbene, men er en kontinuerlig prosess som krever ressurser for å opprettholdes og skape en stor brukergruppe.

Trygghet handlet ikke bare om fysisk sikkerhet, men også om sosial aksept og følelsen av å høre til. For noen kan det oppleves som tryggest å kunne være anonym. Digitale møteplasser gir også rom for ungdom som foretrekker anonymitet, eller som føler seg tryggere i digitale miljøer, og kan dermed fungere som inngangsport til fellesskap og mestring. NOVA – det digitale kulturhuset åpner opp for muligheten til å ha tilgang til trygge plattformer med tydelige regler, moderering og mulighet for anonymitet.

Alt i alt ser tiltakene i prosjektet Digital fritid for alle ut til å samsvare godt med ungdommenes beskrivelser av både digitale og fysiske trygge møteplasser. Tiltakene som er analysert i dette kapittelet, viser tydelig hvordan målrettet innsats kan bidra til å redusere ulike former for barrierer for deltakelse i digitale møteplasser. Ved å rette spesifikke tiltak mot enkeltgrupper, som jenter, ikke-binære og ungdom i utenforskap, anerkjenner tiltakene både kulturelle holdninger, praktiske utfordringer og sosiale forskjeller som er til stede på fritidsklubbene i dag, men som krever videre aktivt arbeid for å brytes ned.

Økt kunnskap innenfor digitalt ungdomsarbeid

I dette kapittelet undersøker vi hvordan prosjektet Digital fritid for alle har bidratt til å styrke kompetansen blant ungdomsarbeidere innen dataspill, datakultur og digitalt ungdomsarbeid. Vi ser nærmere på hvordan digitalt ungdomsarbeid har utviklet seg som fagfelt, hvilke utfordringer og muligheter det innebærer, og hvordan ansatte i fritidsklubber har opplevd og tilpasset seg denne utviklingen. Kapittelet bygger på erfaringer fra pilotklubbene, surveydata og kvalitative intervjuer og avsluttes med en gjennomgang av kompetansehevende tiltak, ressurser og ungdomsmedvirkning som har vært sentrale i prosjektet.

Digitalt ungdomsarbeid

Digitalisering av barn og unges liv utfordrer tanker om hvordan man best bør drive sosialt arbeid overfor barn og unge. Når barn og unge tilbringer mer tid på digitale arenaer med samhandling på tvers av digitale enheter og plattformer, må dette også tas hensyn til når man skal drive sosialt arbeid med barn og unge (Fernández-de-Castro et al., 2023). Digitalt ungdomsarbeid refererer til bruk av digitale plattformer og verktøy for å engasjere og støtte ungdom. Dette kan inkludere en rekke aktiviteter som vanligvis tilbys i vanlige fritids- og ungdomsklubber, men som nå også kan foregå i digitale rom. Helt konkret handler digitalt ungdomsarbeid om å skape trygge digitale møteplasser der barn og unge kan møtes, chatte og delta i aktiviteter. Slike digitale møteplasser kan etableres ved hjelp av ulike digitale løsninger og plattformer. Det er vanlig å bruke plattformer som Discord eller andre typer sosiale medier. Slike plattformer gjør det blant annet mulig å planlegge og gjennomføre digitale arrangementer som spillkvelder, workshoper og diskusjonsgrupper. Plattformene muliggjør støtte og veiledning fra ungdomsarbeidere.

En europeisk ekspertgruppe definerte i 2017 digitalt ungdomsarbeid med utgangspunkt i fire pillarer:

- Digitalt ungdomsarbeid betyr å proaktivt bruke eller diskutere digitale medier og teknologi i sosialt ungdomsarbeid.
- Digitalt ungdomsarbeid er ikke en metode for ungdomsarbeid – digitalt ungdomsarbeid kan inkluderes i enhver situasjon der det drives sosialt ungdomsarbeid (herunder for eksempel fritidsklubber).
- Digitalt ungdomsarbeid har de samme målene som sosialt ungdomsarbeid generelt – og det å bruke digitale medier og teknologi i ungdomsarbeid skal alltid støtte disse målene.

- Digitalt ungdomsarbeid kan foregå i ansikt-til-ansikt-situasjoner, i online-miljøer eller i en blanding av disse to. Digitale medier og teknologi kan benyttes som verktøy, aktiviteter eller innhold i ungdomsarbeid. (EC, 2017)

Digitalt sosialt arbeid er i sin spede begynnelse som fagfelt. Det finnes lite etablert forskning og få metodeveiledere. Det er likevel identifisert noen utfordringer og muligheter. Det å bygge relasjoner står helt sentralt i sosialt arbeid og i sosialt ungdomsarbeid. Det kan være vanskeligere å bygge sterke relasjoner digitalt enn ansikt til ansikt. Mangelen på fysisk nærvær kan for eksempel gjøre det utfordrende å tolke kroppsspråk og følelser (Granum, 2022). På den andre siden kan det være enklere for ungdom å dele vanskelige ting anonymt. Det er også pekt på at deltakelse på arenaer der barn og unge føler seg trygge, som i ulike spill, kan legge grunnlag for gode samtaler mellom barn og voksne (Rustad et al., 2024).

Som i tradisjonelt ungdomsarbeid er det viktig med klare roller og tydelige grenser. Disse kan være vanskeligere å definere i det digitale. Dette handler blant annet om mulighetene til å være anonym eller å gi seg ut for å være noen andre. Det kan også være vanskeligere å skille mellom ulike roller, for eksempel private og profesjonelle på sosiale medier. For digitale ungdomsarbeidere blir det derfor viktig å tydelig vise rolle, tilhørighet og identitet selv om dette kanskje går på tvers av vanlig digital praksis. Tilgjengelighet på sosiale medier og digitale plattformer kan også skape en forventning blant barn og unge om at ungdomsarbeidere skal være tilgjengelige til enhver tid, i likhet med det meste annet. Erfaringer tilsier dermed at det kan være fornuftig å lage planer for når man er tilgjengelig på plattformene.

Det finnes også en rekke andre mer tekniske utfordringer som må håndteres for å drive digitalt sosialt arbeid. Det er for eksempel viktig å beskytte ungdommenes personopplysninger og sikre at kommunikasjon skjer på trygge plattformer. Dette kan være krevende og krever bevissthet og oppdatert kunnskap om databeskyttelse og sikkerhetsprotokoller. Det er også viktig å være oppmerksom på at selv om barn og unge i dag vokser opp med teknologi rundt seg på alle kanter, kan det være høye terskler for å ta i bruk nye og ukjente plattformer og teknologi. Det er heller ikke sikkert at alle ungdommer har tilgang til nødvendig teknologi. Man må i tillegg ta hensyn til at eksisterende aldersgrenser i sosiale medier begrenser mulighetene til å drive digitalt sosialt ungdomsarbeid rettet mot de yngste.

Mange norske fritidsklubber har vært pionerer i innføring og utvikling av digitalt ungdomsarbeid. Mange steder har dette vært drevet frem av lokale ildsjeler, ofte med økonomisk støtte fra Ungdom og Fritid, stiftelser eller kommuner. Mye av den foreliggende digitale infrastrukturen og erfaringene ble tatt i bruk da store deler av tilbudene for unge, både på skole- og fritidsområdet, ble stengt i forbindelse med koronapandemien. Koronapandemien ble på mange måter en

ekstra boost for utviklingen av digitale tilbud og aktiviteter samt mulighetene for å drive digitalt ungdomsarbeid.

I en større gjennomgang av europeiske prosjekter som i en eller annen form benyttet digitalt ungdomsarbeid, ble det identifisert en del suksessfaktorer for digitalt ungdomsarbeid. Disse omfatter det å anvende tilnærminger, holdninger og verdier fra ikke-formelt ungdomsarbeid for å utforske digitale teknologier og digitale fenomener sammen med barn og unge, å ta i bruk digitale teknologier som styrker egenskaper og mål fra ikke-formelt ungdomsarbeid og overføre aspekter fra ikke-formell utdanning til digitale miljøer (Herranz & Friedemann, 2024).

Digitalt ungdomsarbeid i pilotklubbene

Innsiktene fra tidligere forskning og beskrivelser av digitalt ungdomsarbeid får støtte i det empiriske materialet samlet i forbindelse med dette prosjektet. Vi finner det i data fra workshoper, gruppearbeid, surveyer og individuelle intervjuer. En av dem som kanskje setter best ord på hvordan digitalt ungdomsarbeid utfolder seg i praksis, er en av de ansatte på NOVA. På spørsmål om hva han tenker om klubbansattes relasjoner til og arbeid med barn og unge på fritidsklubb, sier han:

Målet er det gode sosiale ungdomsarbeidet. Målet er aldri teknologien i seg selv. Det viktigste er at ungdommen skal ha det bra. Vi skal ikke drive behandling eller tilby tjenester bare for de som har det vanskelig – verken NOVA eller fritidsklubbene er PPT [Pedagogisk Psykologisk Tjeneste].
(Klubbansatt)

Dette sitatet uttrykker presist flere elementer av både tradisjonelt og digitalt ungdomsarbeid. Han viser til lange tradisjoner for hva det gode sosiale ungdomsarbeidet skal inneholde, og advarer mot at vi ser oss blinde på mulighetene og begrensningene i det digitale. Vi kan lese dette som en holdning om at det barn og unge trenger for å ha det bra, ikke i utgangspunktet er noe som i seg selv kan løses teknisk. Målet med dette arbeidet er heller ikke behandling eller læring. Kjernen i godt sosialt ungdomsarbeid er at ungdommen skal ha det bra. Hva som skal til for at barn og unge har det bra, og hvordan man best kan legge til rette for dette, er et større spørsmål.

Samtidig som den klubbansatte peker mot kjernen av sosialt ungdomsarbeid, er han tydelig på grensene i dette arbeidet. Han viser til at det ikke er fritidsklubbenes ansvar eller oppgave å drive behandling eller tilby tjenester bare for dem som har det vanskelig. Dette gjelder for fritidsklubber og deres eventuelle digitale utvidelse. Andre instanser i den norske velferdsstaten er bedre innrettet for å ivareta disse. Med utgangspunkt i dette ser vi altså at målgruppen for sosialt ungdomsarbeid i fritidsklubb skal være bred. Den inkluderer også barn og unge som kan ha det vanskelig, men har ikke et spesielt søkelys på denne

gruppen. Dette bekreftes av andre klubbansatte, for eksempel en ansatt i en av de andre pilotklubbene:

Dette [de som har det vanskelig] er ikke en viktig del av vårt arbeid. Det er heller ikke alle som er trent til å stå i sånne vanskelige samtaler. Det må vi være tydelige på. (Klubbansatt)

Den ansatte antyder altså at barn og unge som har det vanskelig, ikke er en sentral del av det daglige arbeidet som foregår på fritidsklubb. Det utelukker selvfølgelig ikke at man av og til må hjelpe barn og unge med råd og veiledning i vanskelige situasjoner, eller trøste og støtte ved behov, men at dette ikke er en viktig del av det arbeidet de gjør i løpet av en vanlig arbeidsdag. Hen viser også til at det ikke nødvendigvis er slik at alle klubbansatte er trent i å stå i vanskelige samtaler, og konkluderer med at dette må de være tydelige på. Dette viser at det er viktig å sette grenser samtidig som man må være tydelig på det fritidsklubbene kan og skal gjøre for å sikre realistiske forventninger fra barn, ungdom, foreldre og samarbeidspartnere.

Sosialt ungdomsarbeid oppsummeres på denne måten av en av de ansatte fra pilotklubbene på en av workshopene:

Vårt fokus er å gi dem en kul opplevelse. Gi dem anledning til å være seg selv eller noen andre om de ønsker det. (Klubbansatt)

Denne klubbansatte viser til at deres fokus som ungdomsarbeidere er å gi barn og unge en kul opplevelse. Dette kan innebære både store og små aktiviteter, store arrangementer eller små møter i en sofa på klubben. Hen understreker også betydningen av å skape trygge rom der fritidsklubb og klubbansatte gir mulighet til å være seg selv – eller «noen andre om de ønsker det». I dette ligger det et ønske om å skape aktiviteter og møter der barn og unge kan leke med identiteter og væremåter i trygge omgivelser. Sitatet understreker også at det er barn og unges ønsker som skal ligge til grunn for dette.

Digitalt ungdomsarbeid ligner altså på mange måter på tradisjonelt ungdomsarbeid. Samtidig er det noen av de ansatte som peker på spesifikke utfordringer knyttet til praktiske forhold på klubben.

[Hos oss] må vi ha en fast person på gamingrommet. Det er så mye som foregår om vi ikke er der. Om vi er der, kan vi ta opp diskusjoner om oppførsel mens det skjer. Vi har en egen PC som vi kan bruke til å spille sammen med ungdommen mens det foregår. Og trygge rom er ofte det samme som trygge voksenpersoner. (Klubbansatt)

Digitale aktiviteter skaper med andre ord noen spesifikke utfordringer for ungdomsarbeidere. Det holder ikke nødvendigvis å tilby tilgang til digitalt utstyr eller gjøre dette tilgjengelig for ungdom. Ungdomsarbeidere opplever også at det er viktig å være til stede i det rommet, både det digitale og fysiske, der aktivitetene gjennomføres. De peker på at det kan foregå mange ting dersom

de ikke er der. Dette handler både om relasjonen mellom ungdommer som er fysisk til stede på klubben, og den potensielle relasjonen til og oppførselen overfor personer som de treffer digitalt gjennom gamingmaskinene på fritidsklubben. Dette betyr at en ungdomsarbeider bør ha mulighet til å være sammen med ungdommene fysisk i gamingrommet, men også ha mulighet til å gå inn i det digitale rommet der ungdommene er.

Digitalt ungdomsarbeid har vokst frem som en naturlig respons på den økende digitaliseringen av barn og unges liv og representerer en viktig utvidelse av det tradisjonelle ungdomsarbeidet. Ved å bruke digitale plattformer som Discord og sosiale medier skapes det nye møteplasser hvor ungdom kan delta i aktiviteter, få støtte og bygge relasjoner – også utenfor de fysiske rammene av fritidsklubben. Dette arbeidet bygger på de samme verdiene og målene som tradisjonelt ungdomsarbeid, men krever samtidig nye ferdigheter og bevissthet rundt digitale verktøy, personvern og rolleforståelse. Selv om det kan være utfordrende å bygge sterke relasjoner digitalt, åpner det også for nye muligheter, som anonymitet og lavere terskel for å dele vanskelige erfaringer. Dette peker mot et viktig potensial for å bruke digitale arenaer som inngang til samtaler om psykisk helse. Når ungdom opplever digitale møteplasser som trygge og inkluderende, kan det legge grunnlag for tillit og åpenhet – forutsetninger som er avgjørende i forebyggende arbeid med psykisk helse. Erfaringene fra digitalt ungdomsarbeid viser at det er mulig å kombinere teknologiske løsninger med sosialt arbeid på en måte som styrker ungdoms trivsel og mestring. Dette gir et viktig utgangspunkt for videre arbeid med psykisk helse i fritidsklubbene, både digitalt og fysisk, og understreker behovet for kompetanseheving og strukturer som gjør det mulig å møte ungdom på deres egne premisser – også når det gjelder deres mentale helse.

«Psykisk helse» som del av det digitale ungdomsarbeidet?

Innledningsvis pekte vi på forskning som viser at fritidsklubbens tiltenkte ansvarsområde på mange måter ser ut til å være i endring. Det er en økende forventning, i hvert fall om man leser offentlige dokumenter, til det forebyggende arbeidet som skal løses i fritidsklubber, også forebyggende helsearbeid. I denne forbindelse er det også i dette prosjektet et mål om at tiltak og aktiviteter skal understøtte og styrke barn og unges psykiske helse. Flere av tiltakene som er gjennomført i prosjektperioden, er på ulike måter innrettet for å bidra direkte eller indirekte til dette. Det av tiltakene i tiltaksplanen som mest åpenbart er rettet mot denne typen forebyggende arbeid med psykisk helse, er kanskje det som i sin form og gjennomføring er det minst digitale av tiltakene, nemlig tiltaket månedens tema.

Månedens tema

Dette tiltaket var obligatorisk og ble gjennomført av alle de deltagende klubbene, om enn på ganske ulike måter. Målet med tiltaket skulle være

bevisstgjøring av et viktig tema som kunne gi «betydelig informasjon til ungdom og gi ungdom verktøy til å oppsøke støtteressurser».

På Stormens Digital kveld fikk det lokale datakulturrådet ansvaret for å gjennomføre månedens tema. Månedens tema ble utarbeidet av en av deltakerne fra rådet og skrevet som en kort plakattekst. Plakatene ble plassert der deltakerne på Digital kveld registrerte seg, og ble slik sett av alle deltakerne på Digital kveld. Erfaringene med dette tiltaket var at det ikke skapte noe synlig engasjement blant deltakerne. Klubben foreslår å heller bruke temaer som er bedre egnet til å fange interesse blant barn og unge på fritiden, for eksempel spill eller gamingrelaterte temaer. Slik det ble gjennomført, lignet temaene og presentasjonsformen mer på aktiviteter de unge møter på skolen.

På Lade ble månedens tema gjennomført som en prideworkshop. Workshopen var koblet til et større pridearrangement i regi av kommunen. Workshopen ble gjennomført med maling av handlenett og plakater til den kommende prideparaden i Trondheim. Arrangementet engasjerte fem deltakere, som i tillegg til å male handlenett hadde samtaler rundt pride og andre dagsaktuelle ting. Klubben opplevde tiltaket som positivt og ser for seg at det frem mot neste pride bør arrangeres workshoper over flere kvelder, med flere ansatte og bedre tid til gjennomføringen.

På Dragen ble det, i samråd med Dragenrådet, bestemt å gjennomføre tiltaket månedens tema ved å utforme og henge opp plakater på klubben med informasjon om ulike aktuelle temaer. Plakatene ble utformet ved å finne relevant informasjon på nett, skrive det ut og henge det opp på fritidsklubben. Temaene som ble behandlet på denne måten, var mobbing, pride og rus. Etter å ha testet tiltaket over et par måneder erfarte klubben at plakaten ikke hadde ønsket effekt. De opplevde at ungdommene egentlig ikke la merke til eller forholdt seg til plakaten. Klubbansatte ser verdien i både utforming og bruk av plakater som blant annet verktøy for å starte dialog om viktige temaer med barn og unge, men også som en påminnelse til klubbansatte om spesifikke temaer i ungdomsmiljøet. For fremtiden tenker de likevel at månedens tema bør formidles og følges opp på andre plattformer, kanskje særlig digitale. Digitale plattformer er enklere og mer fleksibelt tilgjengelige for barn og ungdom i deres hverdagsliv.

På Flame var det liten tro på bruk av plakater for å fremme månedens tema. Klubben valgte å fokusere på et tema som engasjerte og berørte mange: skjermtid. Dette ble gjort ved å igangsette samtaler om ulike dimensjoner av skjermtid, for eksempel aktiv og passiv skjermtid. Engasjementet førte til en større bevissthet rundt egen skjermtid og forsøk på å begrense egen skjermtid i en liten periode. Tilbakemeldingene fra flere av ungdommene var at de hadde fått bedre søvn og var mer uthvilte. Noen hadde endret skjermvaner, og enkelte hadde kjedet seg. Klubben opplevde at å bruke et sentralt tema som samtalestarter var verdifullt. Selve temaet som ble valgt, egnet seg godt som støtte til refleksjon, samtaler og diskusjon.

Moonlight gjennomførte tiltaket månedens tema ved å utforme, henge opp og skifte ut plakater i lokalene månedlig. Ungdommene i Datakulturrådet kom med forslag til tema og innspill til innhold på plakaten. Plakatene ble utformet av ansatte. Klubben registrerte lite interesse fra ungdommene selv om temaene opplevdes som relevante. Ansatte på klubben vurderer det slik at et tiltak som månedens tema kanskje i større grad bør deles på sosiale medier for å nå ut til ungdommene. Det krever en del ressurser å følge opp og bruke plakaten som samtalestartere. Det kan derfor også hende det kanskje ikke er nødvendig med nye temaer hver måned.

Tiltaket månedens tema ser i utgangspunktet ut til å være en inngang med lav terskel til å skape bevissthet og engasjement rundt viktige samfunnstemaer, for eksempel ulike aspekter ved psykisk helse blant barn og unge. I praksis ble tiltaket ofte gjennomført ved hjelp av plakater med informasjon, men erfaringene viste at dette i liten grad vekket interesse eller engasjement blant ungdommene ellers på klubben. Enkelte steder ble det forsøkt mer interaktive tilnærminger, som workshoper eller samtaler, noe som førte til noe større deltakelse og refleksjon. Tiltaket retter seg mot en bred målgruppe – ungdom generelt – men effekten kan se ut til å avhenge av hvor målrettet gjennomføringen er. Når temaene og metodene i større grad spisses mot ungdommenes interesser og behov, oppnås større engasjement. Når det gjelder form, har tiltaket i hovedsak vært fysisk, men erfaringene tyder på at en digital tilnærming kan være mer effektiv. Digitale løsninger gir større fleksibilitet og bedre muligheter for å nå ungdommene der de faktisk er.

Om å ha psykisk helse i fokus

På workshopene og i samtaler med klubbansatte virket det av og til som at det å ha «psykisk helse» i fokus (i planer, strategier og mål) tar for stor plass.

Psykisk helse er hausa opp – det er ledelsen og oss på gulvet som får det som agenda, men ungdommen snakker ikke om det selv. Hvis ikke er det allerede ting vi er i dialog på. Kan være folk som ikke har venner, eller folk som mangler klare voksenroller – dette jobber vi med hele tiden. Det er her fokuset bør ligge. (Klubbansatt)

Den ansatte sitert over uttrykker en mild frustrasjon over den gjennomgående bruken av begrepet «psykisk helse» og at dette skal være et overordnet mål å jobbe etter. Det oppleves litt som om det er pålagt dem utenfra. Hun peker på at de konkrete oppgavene i det pågående ungdomsarbeidet og i relasjonene mellom ansatte og ungdom på klubben er det som bør få stå i fokus.

At vi skal være statens fornuftige utsending ... det kan være en god ting ... men dette prosjektet handler om inkludering. Det skal være fokuset for oss nå. (Klubbansatt)

Det litt overordnede og uklare med «psykisk helse» kan ifølge denne ansatte komme i veien for de daglige oppgavene på klubben, men kan også være med på å omdefinere det fritidsklubber tradisjonelt har vært: steder der ungdom kan drive egeninitierte aktiviteter på egne premisser i trygge omgivelser.

Fokuset på psykisk helse samtidig som ungdommens psykiske helse bare blir verre og verre – kanskje et mer positivt fokus i stedet for forebygge psykisk helse hadde vært en bedre inngang til dette. (Klubbansatt)

De ansatte peker også på en del konkrete utfordringer med det å bedrive godt forebyggende ungdomsarbeid generelt og godt forebyggende arbeid med psykisk helse spesielt.

Et fellesskap rundt en interesse er veldig helsefremmende. Men for meg som ungdomsarbeider er et datarom et veldig dårlig rom for å jobbe med psykisk helse i. Det er ofte ikke plass til meg i gamingrommet og i pc-ene. Har fortsatt ikke noen som ansatt på pc-rommet. (Klubbansatt)

Denne ansatte peker på et viktig element som vi også kort behandlet i avsnittet om digitalt ungdomsarbeid generelt, nemlig muligheten til å være sammen med barn og unge både fysiske og digitalt. Her beskrives en situasjon der hen opplever det som vanskelig å jobbe som ungdomsarbeider med psykisk helse. Det handler både om de materielle fasilitetene i seg selv og om muligheten til å bevege seg sammen med barn og unge i de digitale rommene.

Selv om flere av de fritidsklubbansatte ungdomsarbeiderne vi snakket med i løpet av prosjektperioden, pekte på utfordringene med selve vektleggingen av psykisk helse som arbeids- og ansvarsområde i fritidsklubber, var det en anerkjennelse at det også foregår slikt arbeid på klubbene. En av disse reflekterer over forskjeller i muligheter og utfordringer når man skal drive forebyggende arbeid med psykisk helse, og peker på forskjeller i dette arbeidet fysisk og digitalt.

Det er forskjell på det fysiske og det digitale tilbudet. [Det er] viktigere å ha psykisk helse-tilbud digitalt – det er enklere å være åpen digitalt – for eksempel på Nexus – da merker jeg at folk er mye mere åpne. I en fysisk klubb – det kommer veldig an på dem som jobber der. Tilbudet er kanskje finere digitalt. Tror likevel ikke at fokuset skal være på psykisk helse-arbeid – det høres fint ut, men vanskelig å følge opp på en ordentlig måte. (Klubbansatt)

Den klubbansatte erfarer at det er lettere å komme i posisjon for å snakke om vanskelige ting med ungdom i digitale rom enn i fysiske rom. Grunnen til dette er at det oppleves som om ungdom er åpnere og eventuelt har lavere terskler for å ta opp og diskutere personlige problemer i digitale rom.

En annen ansatt peker samtidig på at det digitale kan ha noen spesifikke begrensninger når man skal kommunisere med barn og unge:

[...] noe som er digitalt – det gir ikke så mye – fysisk kan man vise mye gjennom kroppsspråk osv. Trenger kanskje bare det. I det digitale har man færre virkemidler til rådighet. (Klubbansatt)

Her vises det til at man har færre virkemidler til rådighet med tanke på kommunikasjon. I mellommenneskelig kommunikasjon og kanskje særlig i sosialt ungdomsarbeid kan man tradisjonelt benytte andre virkemidler enn de rent språklige til å uttrykke seg og tolke hverandre.

Selv om det pekes på flere utfordringer i forebyggende arbeid med psykisk helse på digitale arenaer og ved hjelp av digitale verktøy, ser de aller fleste vi har snakket med, både ungdomsarbeidere og barn og unge selv, potensialet i å bruke digitale arenaer og verktøy i sosialt ungdomsarbeid. Et særlig viktig element handler om mulighetene til å nå ut til barn og unge man kanskje ellers ikke ville nådd.

Viktig å påpeke at mange av de som er digitale klubbmedlemmer [på Discord-serveren NOVA], hadde aldri vært til stede fysisk. (Klubbansatt)

På spørsmål om hvordan digitalt forebyggende arbeid med psykisk helse kan utspille seg i praksis, er det også en av de ansatte som forteller at det «kan hende at man starter digitalt og fortsetter fysisk». Her ser vi igjen betydningen av å kunne koble de digitale og de fysiske rommene. En samtale om utfordringer mellom en ungdom og en klubbansatt som har startet i det digitale, kan trekkes inn i de fysiske rommene på fritidsklubben.

Med en potensielt lavere terskel for å dele om utfordringer i hverdag og med psykisk helse digitalt oppstår det også en del dilemmaer og utfordringer for ungdomsarbeidere:

[...] vi opplever at det [dårlig psykisk helse blant barn og unge] er et seriøst og stort problem. Vi er et lavterskeltilbud – vi får kanskje mange brukere som vi er bekymra for. Vi har hatt et par episoder der vi er direkte bekymra for folk. Det er ikke så mye vi får gjort for dem om de logger av. Vi synes det er vanskelig på en digital arena. Det er kanskje flere som tør å komme på en digital møteplass. (Klubbansatt)

Her ser vi hvordan den digitale utvidelsen av fritidsklubben kan føre til at klubbansatte ungdomsarbeidere havner i en skvis. Samtidig som det er ønsket og forventet at ungdomsarbeiderne, også de som er til stede digitalt, skal møte og ta ungdommenes utfordringer på alvor, har de begrenset med ressurser og kanskje virkemidler/verktøy til å ta tak i det på nett. Det at Discord-serverne alltid er tilgjengelige og åpne, kan skape en forventning hos barn og unge som ikke realistisk kan møtes. Dette setter ungdomsarbeidere i en vanskelig posisjon.

[...] under covid var det mange som skrev at de var deprimert etc. – vi visste ikke helt hva vi skulle gjøre når vi fikk sånne type meldinger sent på kvelden.

Ofte mye enklere å kommunisere gjennom skjerm enn ansikt til ansikt om vanskelige ting. (Klubbansatt)

I dette sitatet ser vi også at den større tilgjengeligheten og den potensielt lavere terskelen for å fortelle om problemer helt konkret utfordrer ungdomsarbeideren og følelsen av å ville hjelpe og muligheten til å gjøre dette.

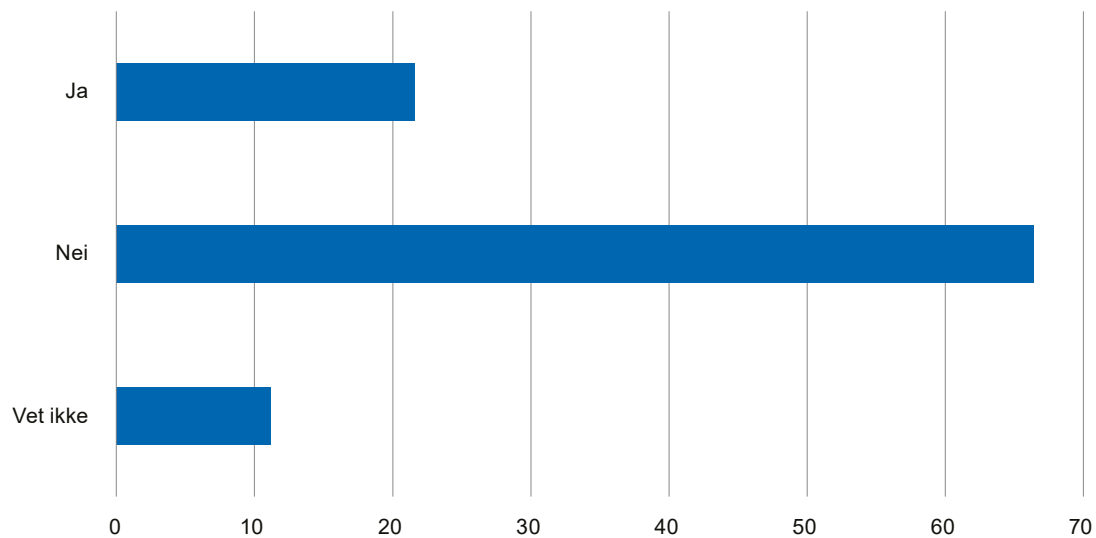
24/7 – må være tilgjengelig hele tiden. Vi kan ikke bestemme når ungdommene skal gjøre sine fritidsaktiviteter. Risiko for at det kan skje ting når vi ikke er der. Det verste vi har opplevd, er mild sjikanering og posting. Men vi har ungdomsmoderatorer som fjerner mye – og vi har «boter» som automatisk slår ned på bruk av en del ord f.eks. (Klubbansatt)

Arbeidet med psykisk helse i fritidsklubber, både fysisk og digitalt, preges av et spenn mellom overordnede mål og den praktiske hverdagen i ungdomsarbeidet. Mange klubbansatte uttrykker at begrepet «psykisk helse» ofte oppleves som pålagt utenfra, og at det kan komme i veien for det relasjonsbaserte arbeidet som allerede foregår i klubbene. De peker på at det viktigste arbeidet skjer i det daglige samspillet med ungdom, gjennom tilstedeværelse, trygghet og fellesskap rundt felles interesser. Samtidig anerkjennes det at psykisk helse er et reelt og alvorlig tema, særlig i møte med ungdom som viser tegn til å ha det vanskelig. Den digitale utvidelsen av fritidsklubbene har åpnet nye muligheter for å nå ungdom som ellers ikke ville deltatt fysisk, og flere ansatte opplever at ungdom er mer åpne for å dele vanskelige tanker i digitale rom. Dette gir et potensial for å fange opp sårbarhet tidligere, men det skaper også utfordringer rundt tilgjengelighet, ansvar og oppfølging. Digitale plattformer som Discord er åpne døgnet rundt, og ungdomsarbeidere kan havne i en skvis mellom forventninger om å være tilgjengelige og de faktiske ressursene de har. Det er også begrenset hva som kan gjøres når ungdom logger av, og det finnes få etablerte rutiner for videre henvisning. Likevel peker erfaringene på at digitale møteplasser kan være viktige innganger til samtaler om psykisk helse, og at det finnes et behov for å utvikle strukturer og støtteverktøy som gjør det mulig å møte ungdom på en trygg og ansvarlig måte – både digitalt og fysisk.

Digitalt ungdomsarbeid i norske fritidsklubber

Selv om digitalt ungdomsarbeid er et nytt fagfelt under utvikling, har norske ungdomsarbeidere og fritidsklubber i praksis drevet med dette over lang tid. I surveyen til norske fritidsklubber ba vi respondentene svare på om de selv vurderte deler av arbeidet de gjør på klubben, som digitalt ungdomsarbeid, og eventuelt i hvor stor grad dette er viktig for arbeidet som gjøres på klubben.

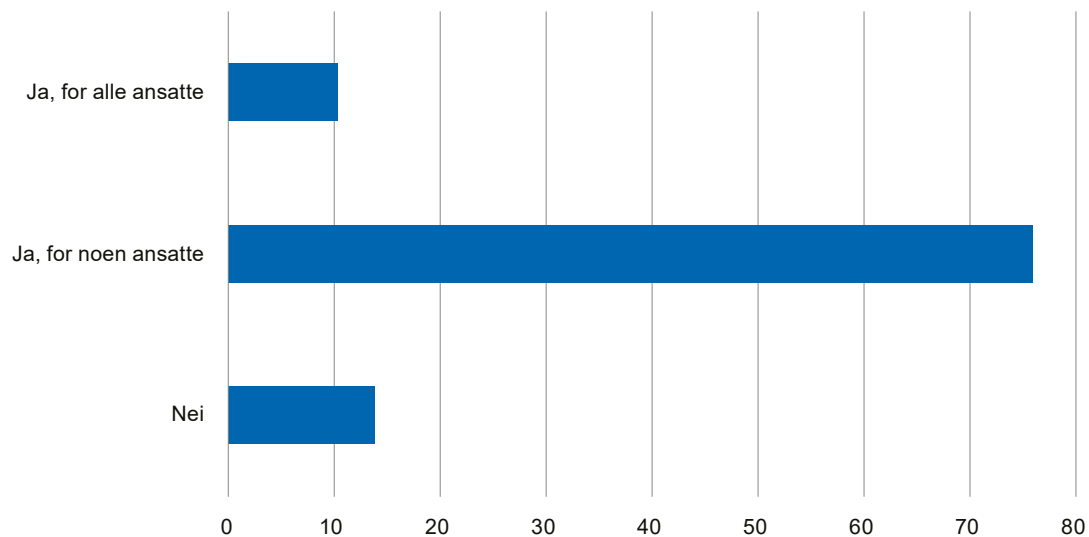
Figur 22 Driver klubben med digitalt ungdomsarbeid? (n = 204)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Drøyt hver femte klubb i Norge vurderer det arbeidet de gjør på klubben, som digitalt ungdomsarbeid, mens nesten 13 prosent av klubbene er usikre. Omtrent to av tre klubber anser ikke det arbeidet de gjør på klubben, som digitalt ungdomsarbeid.

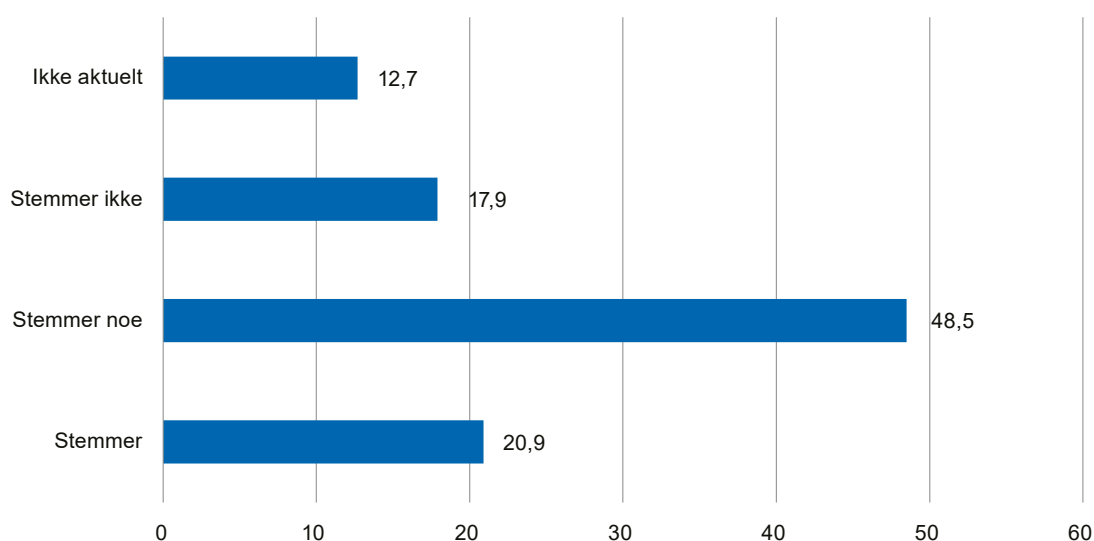
Figur 23 Er digitalt ungdomsarbeid en viktig del av det ordinære arbeidet for ansatte på klubben? (n = 40)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Av figur 23 ser vi at av fritidsklubbene som selv mener deler av arbeidet de gjør på klubben, er digitalt ungdomsarbeid, sier tre av fire klubber at det er en viktig del av det ordinære arbeidet for noen ansatte, og én av ti sier at det utgjør en viktig del av det ordinære arbeidet for alle ansatte på klubben.

Figur 24 Det digitale tilbudet har endret måten vi driver ungdomsarbeid på (n = 204)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

Samtidig som en relativt stor andel av klubbene ikke tenker at det de jobber med i det daglige på fritidsklubben, er digitalt ungdomsarbeid, ser vi at de aller fleste opplever at det digitale tilbudet har endret måten klubben driver ungdomsarbeid på. 65 prosent av klubbene mener at dette stemmer noe eller helt.

Som vi har sett over, kan digitalt ungdomsarbeid bestå av mange ulike konkrete aktiviteter og metoder. Det ser vi også når vi ser nærmere på eksempler på digitalt ungdomsarbeid fra klubbansatte i norske fritidsklubber. Eksempler på ungdomsarbeid gitt av klubbene kan handle om alt fra tilstedeværelse og promotering på sosiale medier, arrangementer som LAN, gamingcrew med ungdomsansatte til mer omfattende strategier for utvidelse av fritidsklubbens fysiske tilbud til også å inkludere digitale tilbud utenom åpningstid med alt dette innebærer av fysisk og digital infrastruktur, moderatorer og digital tilstedeværelse fra klubbens ansatte.

Kompetanse, kompetanseheving og kompetanseutvikling

Tidligere i rapporten har vi sett at bare omtrent halvparten av fritidsklubbene i Norge opplever å ha tilgang på nødvendig kompetanse for å tilby barn og unge det digitale tilbudet de etterspør. Dette betyr at veldig mange klubber rundt om i Norge opplever å ikke ha denne nødvendige kompetansen, og at dette er med på å legge begrensninger for det tilbudet de kan tilby på klubben.

Et delmål i prosjektet som evalueres her, har vært å øke kompetansen som er tilgjengelig i klubben, gjennom tilgang på kompetanse og ressurser sentralt hos Ungdom og Fritid, erfarings- og kompetansedeling mellom pilotklubbene i prosjektet, etablering av en digital plattform for erfarings- og kompetansedeling, igangsetting av frivillige tiltak fra tiltaksplanen og deltakelse på eventuelle kurs i regi av Ungdom og Fritid.

Erfarings- og kompetansedeling mellom pilotklubbene

Prosjektet Inkluderende datakultur har i sin innretning blant annet vært organisert rundt tre sentrale workshoper i pilotperioden. Et av flere mål med disse workshopene har vært å utveksle erfaringer og diskutere utfordringer i forbindelse med datakultur, digitale aktiviteter og digitalt ungdomsarbeid.

Både klubbansatte og unge representanter for klubb deltakerne har deltatt på disse workshopene. Workshopene ble arrangert i Oslo, Trondheim og Oslo. Vertskap for workshopene og ansvarlige for innhold i disse har ligget hos Ungdom og Fritid.

Kompetansehevende tiltak fra tiltaksplanen

To av de frivillige tiltakene i tiltaksplanen er direkte knyttet til kompetanseheving på klubber og blant ansatte. Dette er de to tiltakene nettverkstreff og datakulturkompetanse. En av klubbene tok i bruk det valgfrie tiltaket datakulturkompetanse. Tiltaket datakulturkompetanse hadde som mål å bygge kompetanse hos ansatte, blant annet i datakultur. Særlig var ønsket å skape økt forståelse av hvorfor datakultur er relevant for ungdom.

Moonlight inviterte til og arrangerte personalmøte for enhet for barn og familie i kommunen. En ekstern foredragsholder, Christopher Robin Omdahl, innledet med et foredrag om de gode sidene ved datakultur og hvordan det har bidratt positivt i hans liv. I tillegg til dette fortalte Moonlight om sine aktiviteter. Møtet ble avsluttet med å la ungdom engasjere de voksne i ulike gamingaktiviteter. Tiltaket ble vurdert å være svært vellykket, både av ungdommer og ansatte. Fritidsklubben opplevde også i etterkant at ansatte i andre avdelinger har tatt kontakt og ønsket samarbeid rundt ungdommer med interesse for datakultur.

Dette er et eksempel på en svært vellykket og godt planlagt innsats for å ikke bare heve kompetansen blant ansatte på egen klubb, men i tillegg inkludere resten av det kommunale tilbudet rundt barn og unge i inkluderende datakultur. Tiltaket har en bred målgruppe som samtidig er ganske spisset mot gamingaspektet i datakulturen. Selve tiltaket ble gjennomført fysisk og lokalt. Fordelene med å gjøre det på denne måten er blant annet å avmystifisere datakultur for ansatte i kommunen og også sette ansikt på datakulturelle aktiviteter. Vi ser at dette tiltaket i praksis har potensial til å redusere barrierer for inkludering i datakultur og digitale aktiviteter blant annet ved å redusere skepsis til disse aktivitetene fra voksne og kommunalt ansatte og utfordre tradisjonelle forventninger til fritid.

Nettverk for digital fritid

Våren 2024 ble Nettverk for digital fritid (NDF) lansert etter forespørsel fra pilotklubbene. Dette var ment å være en lavterskelarena for samarbeid blant fritidsklubbansatte og et kompetanseløft i datakultur for fritidsklubber i Norge. I tillegg var målet å gjøre det enklere for klubber med ulikt kompetansenivå

å utvikle digitale møteplasser. En gruppe ungdomsarbeidere som har jobbet med datakultur, har bidratt aktivt i utviklingen av nettverket. Ved inngangen til 2025 var 70 norske fritidsklubber koblet til denne kanalen.

Behov for kompetanse om inkluderende datakultur

Gjennom spørreundersøkelsen gjennomført i forbindelse med denne evalueringen har fritidsklubber over hele Norge beskrevet det de mener de mangler av kompetanse for å kunne tilby de digitale tilbudene og aktivitetene til barn og unge. Klubbene kobler gjennomgående mangel på kompetanse til mangel på kompetanse hos de ansatte. Det er særlig to hoveddimensjoner som beskrives, den ene handler om manglende kompetanse om maskinvare, og den andre handler om datakultur generelt og gaming spesielt.

Manglende kompetanse om maskinvare oppleves som en utfordring av mange fritidsklubber. Dette handler om alt fra at man mangler kompetanse om hva slags utstyr som er nødvendig, og om innkjøp, til kompetanse om drift og vedlikehold av eksempelvis gaming-PC-er, spillkonsoller og nettverk. Mangel på kompetanse om maskinvare oppleves som en utfordring også med tanke på å utnytte potensialet som ligger i maskinvare og utstyr som allerede er kjøpt inn. Flere av klubbene rapporterer om at manglende kompetanse også handler om manglende personalressurser, og at man i noen tilfeller har måttet leie inn ekstern ekspertise for å holde det digitale tilbudet åpent.

Mange fritidsklubber rapporterer om at det er vanskelig å holde seg oppdatert på gaming generelt. Mangel på kompetanse om gaming knyttes ofte til manglende interesse for datakultur og gaming blant voksne ansatte på klubben eller også mangel på tidsressurser hos dem av de ansatte som har denne interessen og kompetansen. I tillegg er det flere som peker på behovet for bedre kjennskap til spillmekanikker, strategier og kontrollsystemer i spill samt tekniske aspekter og samarbeid i flerspillerspill og gamingkultur generelt.

En del av klubbene rapporterer også om manglende kunnskap og kompetanse om datasikkerhet og personvern samt hvordan man skal kunne holde seg oppdatert på et felt som utvikler seg så raskt på så mange områder samtidig.

Det er en utbredt forståelse at mange av ungdommene på klubben besitter en del grunnleggende kompetanse både om maskinvare og programvare. Noen av tilbakemeldingene om manglende kompetanse nevner manglende tid og ressurser til å nyttiggjøre seg kompetansen blant barn og unge.

Ungdom og Fritid som ressurs

En kilde til kompetanse som er tilgjengelig for fritidsklubber i Norge, finnes sentralt i Ungdom og Fritid. Dette gjelder også kompetanse om datakultur. Ungdom og Fritid har ansattressurser som kan tilby råd og veiledning til fritidsklubber og klubbansatte som har behov for det (prosjektleder IDG, gaming-konsulent m.m.). Ansatte fra Ungdom og Fritid rådgir regelmessig ansatte

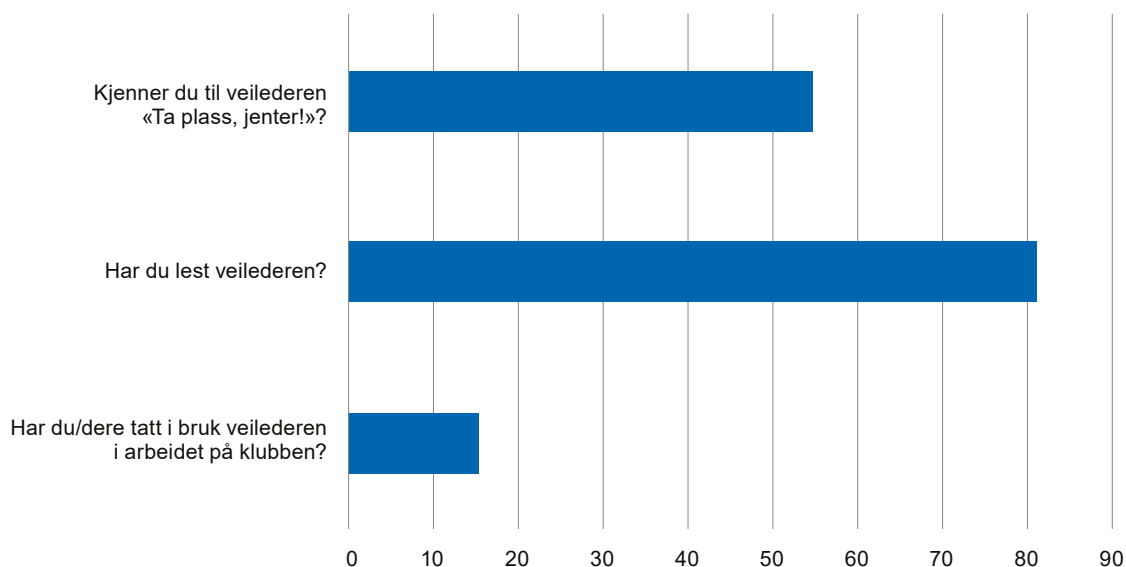
i medlemsklubbene om datakultur. De gir også ofte veiledning ved oppstart av ulike typer tilbud og LAN-arrangementer og i forbindelse med søknadsprosesser fra Ungdom & Fritids fond.

Ungdom og Fritid har utviklet og tilgjengeliggjort ulike veiledere og annen informasjon. Av særlig relevans med hensyn til inkluderende datakultur er veilederne *Ta plass, jenter!* (Lunde, 2023) og *Gaming for alle* (Wiken-Brandt et al., 2024). Her ligger det også tilgjengelig gode eksempler på praksis fra andre klubber. Informasjon og eksempler dekker et vidt spekter av temaer fra grunnleggende beskrivelser og innføring av de viktigste digitale plattformene via hvordan man kan jobbe med ungdomsmedvirkning digitalt, til forslag til etisk refleksjon over hvordan man kan drive digitalt ungdomsarbeid.

Ungdom og Fritid samarbeider jevnlig med miljøer innen datakultur, for eksempel Hyperion, UKM Norge, Kulturtanken og Kulturskolerådet. På denne måten sikres kontinuerlig oppdatert kunnskap på feltet.

Erfaringer fra tidligere satsinger på det digitale feltet er samlet og systematisert. Det kanskje mest omfattende arbeidet så langt er lagt ned i pilotprosjektet *Ta plass, jenter!*. Fritid Færder, som var en av pilotklubbene i dette prosjektet, har fått et særlig ansvar for å formidle erfaringer og gi råd til fritidsklubber som ønsker å sette i gang lignende prosjekter, eventuelt ta i bruk forslag fra veilederen fra prosjektet.

Figur 25 Andel fritidsklubber som kjenner til veilederen *Ta plass, jenter!*, har lest denne og tatt den i bruk (n = 204, 165)



Kilde: Klubbundersøkelsen om datakultur, 2025

I undersøkelsen sendt til norske fritidsklubber ble klubbansatte spurt om de kjenner til veilederen *Ta plass, jenter!*. Mer enn halvparten av dem som svarte, sier de kjenner til veilederen. Av dem som sier de kjenner til veilederen, har åtte av ti klubbansatte lest den. Vi ser også at omtrent 15 prosent av klubbene som

kjenner til og har lest veilederen, rapporterer at de har tatt denne i bruk i arbeidet på fritidsklubben. Dette viser at det er et stort potensial for å nå ut med kompetansehevende faglig informasjon og verktøy, og at dette i hvert fall i en del tilfeller helt konkret påvirker hvordan fritidsklubbene jobber i det daglige.

Ung medvirkning – Datakulturrådet

Et helt sentralt element i sosialt ungdomsarbeid handler om medvirkning. Barn og unges medvirkning har også stått sentralt i prosjektet Digital fritid for alle. Datakulturrådet ble etablert som en del av prosjektet Inkluderende datakultur, med mål om å styrke det digitale ungdomsarbeidet og sikre at flere barn og unge skulle få mulighet til å delta i aktiviteter knyttet til dataspill og digital kultur. Rådet fungerte opprinnelig som et medvirkningsorgan bestående av ungdom med interesse for ulike deler av datakulturen – fra gaming og e-sport til kreativ produksjon som musikk og 3D-modellering. Formålet var å gi ungdom en reell stemme i utviklingen av digitale fritidstilbud, både lokalt og nasjonalt.

Det er ingen hemmelighet at vi med et formalisert råd er et håndtrykk fra beslutningstakere. Mye nærmere enn en ung gamer, som regel. (Ansatt Ungdom og Fritid)

Datakulturrådet skulle bidra med innspill til politiske beslutningsprosesser, gi råd til tilretteleggere og inspirere til inkluderende og relevante tilbud på fritidsklubber og kulturarenaer. Rådet var også ment å fungere som en brobygger mellom ungdom og beslutningstakere og som et verktøy for å fremme demokratiske prosesser og motvirke stigmatisering av dataungdom. Ved å være tett på ungdommenes egne erfaringer og interesser skulle Datakulturrådet bidra til å forme fremtidens digitale møteplasser på ungdommens premisser.

Rekrutteringen til Datakulturrådet var målrettet og basert på ungdommens interesse for ulike deler av datakulturen. I motsetning til tradisjonelle ungdomsråd ble det her lagt vekt på å finne ungdom som allerede hadde et engasjement for dataspill, e-sport, rollespill, cosplay, musikkproduksjon og annen digital kreativitet. Rådet skulle ikke bare representere fritidsklubbungdom generelt, men fungere som en stemme for den digitale fritidsklubben.

Rekrutteringen skjedde i samarbeid med pilotklubber, UKM og andre organisasjoner og inkluderte både ungdom fra folkehøyskoler og unge med ambisjoner om å jobbe med datakultur. Aldersgruppen ble etter hvert justert opp fra 13–18 til 15–25 år for å sikre både modenhet og kontinuitet. Det ble også lagt vekt på geografisk og interessebasert variasjon, slik at rådet kunne favne bredt og bidra med ulike perspektiver. Samtidig ble det påpekt at det ofte er de mest engasjerte ungdommene som blir rekruttert, noe som kan gjøre det utfordrende å nå dem som trenger et lavterskeltilbud for å delta.

Man ser jo den tendensen til at man resirkulerer de mest engasjerte ungdommene og bruker dem til alt. [...] Det er så lett for oss ... de står der. Det er alltid de som rekker opp hånda. (Ansatt Ungdom og Fritid)

Det er en vanlig erfaring for mange som driver med ung medvirkning, at man ikke nødvendigvis klarer å rekruttere deltakere fra alle segmenter av ungdomspopulasjonen. Det er vanlig å få med unge som blant annet er spesielt motivert for slik deltakelse, blant annet for å utvikle CV og etter hvert tjene penger, eller som er interessert i tematikken det skal jobbes med. Dette fører ifølge intervjuer med ansatte i fritidsklubber og sentralt i Ungdom og Fritid til at man ofte får med barn og unge som har vært med i lignende prosesser tidligere. Det er flere fordeler med dette, blant annet med hensyn til deltakernes kjennskap til prosess- og organisasjonsarbeid. En utfordring er at man kanskje ikke får med seg dem som trenger litt ekstra, dem som kanskje kunne latt seg engasjere med et lite dytt.

Datakulturrådet har hatt en betydelig rolle i utviklingen av digitale tilbud for ungdom, både nasjonalt og lokalt. Gjennom konkrete innspill og diskusjoner har rådet bidratt til å forme tiltak som bedre reflekterer ungdoms faktiske behov og interesser. Et tydelig eksempel er prosjektet Ta plass, jenter!, som sprang ut av rådets diskusjoner om inkludering og representasjon i spillkulturen. Rådet har også vært involvert i vurdering av utstyr og tekniske behov på fritidsklubber og har gitt anbefalinger om hvilke datamaskiner og spill som bør prioriteres. I tillegg har de påvirket tiltaksplaner og vært med på å utvikle undervisningsopplegg og arrangementer. Selv om ikke alle innspill har blitt fulgt opp, har rådet bidratt til en økt bevissthet om viktigheten av ungdomsmedvirkning i digitalt ungdomsarbeid. Deres arbeid har inspirert flere kommuner til å etablere egne lokale datakulturråd og bidratt til en holdningsendring der datakultur sees som en verdifull del av det kulturelle fritidstilbudet.

Datakulturrådet har endret form og innhold over tid. I starten hadde rådet en aktiv og bred rolle, med hyppige møter og tett involvering i både planlegging og gjennomføring av prosjekter. Etter hvert har oppgavene til rådet blitt mer avgrenset. Den tidligere forvaltningsrollen ble tonet ned, og aktiviteten ble i større grad prosjektbasert og avhengig av enkeltpersoners initiativ. Rådet har fortsatt å gi verdifulle innspill, men med færre faste møter og mindre formell struktur. Det har også vært en forskyvning fra bred politisk medvirkning til mer konkret rådgivning og deltakelse i enkeltaktiviteter. Denne utviklingen har ført til refleksjon rundt behovet for tydeligere strategier og forankring, slik at rådet kan fortsette å være en relevant og inkluderende arena for ungdomsmedvirkning i datakulturfeltet.

Inspirert av det nasjonale Datakulturrådet ble alle pilotklubbene i prosjektet oppfordret til å lage lokale datakulturråd. Målet med dette tiltaket var blant annet å sikre medvirkning.

Ung medvirkning – lokale datakulturråd

Alle pilotklubbene har etablert en eller annen form for lokalt datakulturråd. I praksis er det stor variasjon mellom klubbene med hensyn til rekruttering, størrelse, sammensetning, grad av formalitet, organisering og oppgaver som håndteres eller er lagt til dette rådet. I størrelse varierer de lokale datakulturrådene fra 3 (Lade) til 14 (Flame) unge. Alle datakulturrådene er rekruttert fra basen av datakulturinteressert ungdom lokalt. I noen av klubbene er datakulturrådene etablert som egne råd, mens de hos andre er inkludert i andre medvirkningsinstanser der ungdom deltar som for eksempel lokale klubbstyrer. Vi har også sett ulike former for tilpasninger og endringer i utforming, sammensetning og mandat for de ulike lokale datakulturrådene gjennom pilotperioden. Datakulturrådene utformes med andre ord i tråd med lokale forutsetninger og behov. De er heller ikke fastlåste størrelser, men endres i tråd med erfaringer, interesser og engasjement hos de unge og ansatte på klubben. Selv om datakulturrådene kan se ulike ut, har pilotklubbene gjort seg en del erfaringer som går igjen uavhengig av disse ulikhetene.

Med unntak av for én av pilotklubbene (Flame) har det ikke vært helt enkelt å få etablert et lokalt datakulturråd eller opprettholde aktivitet og kontinuitet i disse rådene. Den første utfordringen handler om å få ungdom til å se verdien av medvirkning og få dem til å investere av tiden sin i en formell medvirkningsstruktur på fritidsklubben. De fleste unge på klubb er der for å være sammen med jevnaldrende i en uformell og uforpliktende kontekst. De fleste er på klubb for å drive med aktiviteter som engasjerer og interesserer dem. Dette innebærer ikke nødvendigvis forpliktende formell møtevirksomhet. Flere av klubbene forteller med utgangspunkt i dette at det kan være vanskelig å holde jevnlig møter med Datakulturrådet i tradisjonell forstand siden det kan være vanskelig å forutse hvor mange av ungdommene som møter. Det er heller ikke alle klubbene som har ansattressurser til å følge opp et lokalt datakulturråd jevnlig. Dette er løst på ulike måter. Én løsning er å legge Datakulturrådets oppgaver inn i allerede eksisterende møter, en annen er å gjennomføre møter ved behov. Dette kan for eksempel være på arrangementer der flere fra rådet deltar, eller når det oppstår behov for eksempel i forbindelse med planlegging av arrangementer eller innkjøp av utstyr.

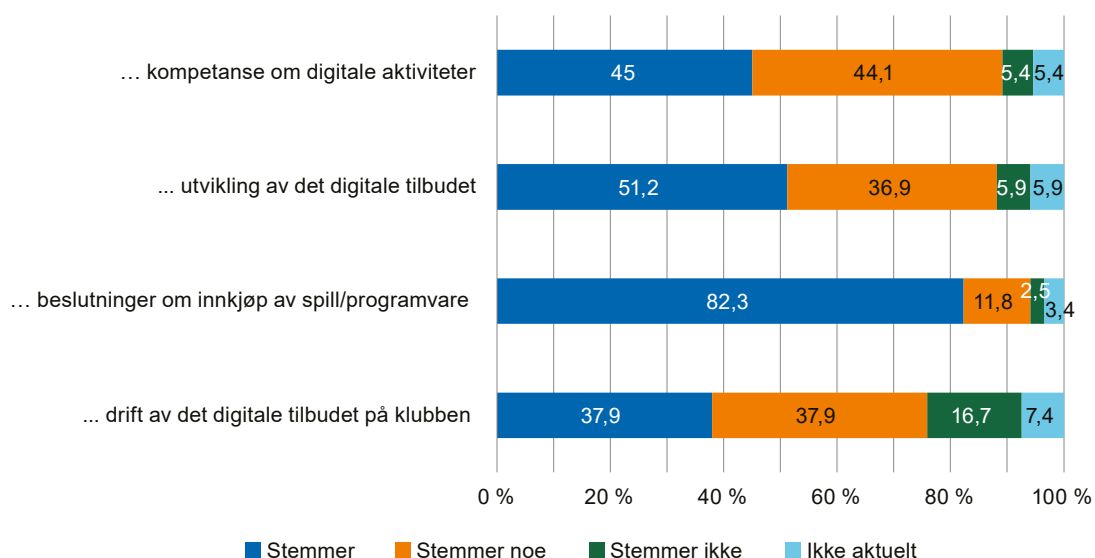
Selv om det er rapportert om noen utfordringer med å etablere og drive lokale datakulturråd, er dette løst på måter som likevel ivaretar de unges medvirkning. Alle pilotklubbene opplever det som positivt med unges medvirkning gjennom de lokale datakulturrådene. De opplever at de unge er engasjert og kunnskapsrike og villig deler tanker og ideer med hverandre. De lokale datakulturrådene har bidratt aktivt til planlegging og gjennomføring av aktiviteter som LAN og miniturneringer, samt spesifikke ferieaktiviteter. I tillegg har de bidratt til å sikre et bedre tilpasset tilbud i form av innkjøp av for eksempel spill som var bedre tilpasset deres behov. I enkelte av klubbene har datakulturrådene også vært inkludert i det mer langsiktige strategiske arbeidet med datakultur, blant annet med å velge ut hvilke av de frivillige tiltakene som skulle iverksettes på klubben.

Lokale datakulturråd bidrar til en spissing av arbeidet med digitale aktiviteter og datakultur. I flere tilfeller er de lokale datakulturrådene skilt ut fra andre bredere medvirkningsorganer og prosesser i fritidsklubben. Ved å rekruttere ungdom med en spesiell interesse for og kunnskap om digitale aktiviteter og datakultur bidrar slike råd til å sikre at aktivitetene som tilbys, er relevante og kan engasjere datainteressert ungdom. I tillegg kan det å samle unge med denne interessen bidra til å avlaste klubbansatte i den daglige driften på eksempelvis gamingrom og bistå med nødvendig kunnskap om spill, spillmekanikk, maskinvare med mer. Lokale datakulturråd er i sin hovedform lokalisert fysisk på en klubb med mer eller mindre formaliserte møtestrukturer i motsetning til det nasjonale Datakulturrådet som i større grad benytter digitale kommunikasjonsplattformer for å møtes. Lokale datakulturråd bidrar til reduksjon av barrierer på flere måter, men kanskje særlig med hensyn til å sikre at tilbudet på klubben oppleves som meningsfullt og relevant.

Medvirkning i norske fritidsklubber

I klubbundersøkelsen ba vi klubblederne vurdere om og i hvor stor grad barn og unge bidrar i arbeidet med digitale aktiviteter og datakultur på klubben.

Figur 26 Andel fritidsklubber i Norge der klubbungdom bidrar med ... (n = 204)



Vi ser av figur 26 at det er vanlig praksis i norske fritidsklubber å involvere barn og unge i prosesser og beslutninger som handler om digitale aktiviteter og datakultur på fritidsklubbene.

Nær ni av ti fritidsklubber i Norge rapporterer at klubbungdom bidrar med kompetanse om digitale aktiviteter. 45 prosent av klubbene sier det stemmer, mens omtrent like mange sier det stemmer noe. Vi ser også at det på de aller fleste fritidsklubber i Norge er barn og unge som deltar i utvikling av det digitale

tilbudet. Dette tyder på at barn og unges stemme har mye å si for utviklingen av digitale aktiviteter og datakultur på norske fritidsklubber. Vi ser at barn og unge særlig er tungt inne i beslutninger om innkjøp av spill og programvare. Dette betyr at ungdomsarbeidere og ledere på fritidsklubber hører med barn og unge før de for eksempel går til innkjøp av nye spill. Helt avslutningsvis ser det også ut til at det er relativt utbredt at barn og unge bidrar i driften av det digitale tilbudet på klubben. Dette kan være formelt, som vi har sett i tidligere kapitler, eller mer uformelt i de daglige aktivitetene på klubben.

Oppsummering

I dette kapitlet har vi sett nærmere på hvordan Digital fritid for alle har bidratt til å styrke kompetansen blant ungdomsarbeidere innenfor digitalt ungdomsarbeid. Vi har sett at digitalt ungdomsarbeid ganske enkelt kan forstås som bruk av digitale plattformer og verktøy for å støtte og engasjere ungdom, og at dette bygger på de samme verdiene som tradisjonelt ungdomsarbeid. Det handler om å skape trygge digitale møteplasser hvor ungdom kan delta i aktiviteter, få veiledning og bygge relasjoner. Samtidig har vi pekt på utfordringer med relasjonsbygging, rolleforståelse, personvern og tekniske barrierer. Erfaringene fra pilotklubbene viser at digitalt ungdomsarbeid i praksis handler om å være til stede både fysisk og digitalt, og at ungdomsarbeidere må kunne navigere i begge rom. Klubbansatte fremhever at målet alltid er ungdommens trivsel, ikke teknologien i seg selv. Det er viktig å sette grenser for hva fritidsklubber skal tilby, og å være tydelig på at de ikke er behandlingsinstitusjoner. Samtidig gir digitale møteplasser mulighet for lavterskelkontakt og åpner for samtaler om psykisk helse, særlig fordi ungdom ofte er mer åpne digitalt. Klubbundersøkelsen som presenteres i dette kapitlet, viser at digitalt ungdomsarbeid er i vekst, men at det fortsatt er mange klubber som ikke anser dette som en sentral del av sitt arbeid. Samtidig mener flertallet at det digitale tilbudet har endret måten de driver ungdomsarbeid på. Ungdomsmedvirkning har vært en viktig del av prosjektet, blant annet gjennom etableringen av Datakulturrådet – et nasjonalt råd bestående av ungdom med interesse for datakultur. Rådet har bidratt med innspill til tiltak, utstyr og strategier og inspirert til etablering av lokale datakulturråd i pilotklubbene. Erfaringene viser at det kan være utfordrende å rekruttere bredt, men at rådene har bidratt til mer relevante og inkluderende tilbud.

Avslutning

Med denne rapporten har vi undersøkt hvordan norske fritidsklubber utfordres og utvikles i møte med barn og unges stadig mer digitaliserte fritid. Med utgangspunkt i prosjektet Digital fritid for alle har vi sett nærmere på hvordan digitale aktiviteter og datakultur kan integreres i fritidsklubbens tilbud, og hvilke betingelser som må være til stede for at dette skal oppleves som attraktivt, inkluderende og trygt for barn og unge.

Rapportens tittel, *Dart eller dataspill?*, er ment som en spissformulert inngang til nettopp dette spørsmålet. Den setter opp en tilsynelatende motsetning mellom det analoge og det digitale – mellom den fysiske aktiviteten i klubbrommet og den digitale samhandlingen på nett. Men som analysene i rapporten viser, er det ikke nødvendigvis et spørsmål om enten-eller. Snarere peker funnene i retning av et både-og: Ungdom ønsker både «dart og dataspill» – både fysiske møteplasser og digitale fellesskap. Det avgjørende er ikke formen på aktiviteten, men at den gir rom for sosialt samvær, mestring og tilhørighet. Vi har blant annet sett at det kanskje ikke spiller noen rolle om aktivitetene er analoge eller digitale, så lenge de legger til rette for godt sosialt ungdomsarbeid. Samtidig har vi sett at bredde og variasjon i aktiviteter bidrar til å gjøre aktivitetstilbudet relevant og attraktivt for flere ungdommer.

I dette avsluttende kapittelet diskuterer vi de samlede funnene fra følgeforskningen og reflekterer over hva de betyr for fremtidens fritidsklubb. Vi ser nærmere på hvordan samspeillet mellom digitale og fysiske møteplasser kan styrke ungdoms deltakelse og fellesskap, og hvordan ulike strategier – enten de representerer bredde eller spissing – påvirker mulighetene for å realisere inkluderende og relevante tilbud. Diskusjonen tar utgangspunkt i ungdommenes egne erfaringer, ungdomsarbeidernes perspektiver og de strukturelle rammene som preger klubbfeltet i dag. Målet med denne rapporten er å bidra til kunnskap som kan bistå videreutviklingen av norske fritidsklubber som åpne og inkluderende arenaer i en digital tidsalder – uten at de mister sitt særpreg som lavterskeltilbud på barn og unges egne premisser.

Innledningsvis stilte vi tre forskningsspørsmål direkte relatert til de konkrete målene formulert av Ungdom og Fritid i utarbeidelsen av prosjektet Digital fritid for alle. I denne rapporten har vi brukt disse spørsmålene til å strukturere kapitler og analyser selv om alle spørsmålene på mange måter er tett sammenvevde. Dette har også ført til at analysene og svarene på forskningsspørsmålene er å finne på tvers av alle kapitlene.

De fleste tiltakene som utgjør de praktiske aktivitetene og innsatsene i tiltaksplanen som pilotklubbene skulle teste ut, er også på mange måter utformet for å bidra til å nå flere mål gjennom ulike mekanismer samtidig. Vi har altså ikke i dette følgeforskningsprosjektet hatt ambisjon om å lete etter

rendyrkede sammenhenger mellom tiltakets utforming og implementering og utfall i form av reduserte barrierer, trygge møter eller økt kunnskap for ungdomsarbeidere, men løftet frem enkelte tiltak som eksempel for å vise både muligheter og utfordringer ved å ta disse i bruk.

Reduserte barrierer for deltakelse

Vi spurte: På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å redusere barrierer for deltakelse på aktiviteter og møteplasser for ungdom – både fysisk og digitalt?

Fra ungdoms perspektiv kjennetegnes åpne og inkluderende arenaer – både fysiske og digitale – av lav terskel for deltakelse, mangfold i aktiviteter og et miljø preget av respekt, tilhørighet og medvirkning. Ungdommene som deltok i prosjektet Digital fritid for alle, la vekt på at slike arenaer må være tilgjengelige uavhengig av kjønn, bakgrunn, funksjonsevne og økonomi. De fremhevet betydningen av å bli møtt med anerkjennelse og å kunne delta på egne premisser, uten krav om prestasjon eller forkunnskaper. I fysiske klubber handler dette om å ha et sted å være, med trygge voksne og et inkluderende ungdomsmiljø. I digitale rom, som NOVA – det digitale kulturhuset, betyr det å ha tilgang til trygge plattformer med tydelige regler, moderering og mulighet for anonymitet. Felles for begge arenaene er at ungdom ønsker å bli sett, hørt og tatt på alvor, og at de får mulighet til å påvirke innholdet og utformingen av tilbudet. Når ungdom opplever at deres interesser og behov blir tatt på alvor, styrkes både deltakelse og fellesskap.

Et sentralt mål i prosjektet har vært å redusere barrierer for deltakelse i fritidsaktiviteter og møteplasser, og funnene i denne rapporten viser at tiltakene har bidratt til dette på flere måter. Prosjektet har sett på både kulturelle, praktiske, sosioøkonomiske, relasjonelle og tilbudsrelaterte barrierer – slik de ble identifisert tidlig i rapporten. For eksempel har tiltaket *Ta plass, jenter!* utfordret kjønnsstereotyper og skapt trygge rom for jenter og ikke-binære i en kultur som ofte oppleves som mannsdominert. Praktiske barrierer, som avstand til klubb eller mangel på utstyr hjemme, er blitt møtt gjennom etableringen av NOVA – *det digitale kulturhuset*, som gir ungdom mulighet til å delta digitalt uavhengig av bosted, men også gjennom en utvidelse og investering i maskin- og programvare på fritidsklubbene. Tiltak som *LAN-party* og *åpen dag* har bidratt til å synliggjøre klubbens tilbud og rekruttere nye ungdommer, mens *noen å spille med* kan ha bidratt til å senke terskelen for deltakelse ved å sikre at ingen trenger å spille alene. Sosioøkonomiske barrierer er blitt redusert gjennom gratis tilgang til utstyr og aktiviteter, og ved å gi ungdom roller som *ungdomsledere* og *unge arrangører* har prosjektet også styrket mestring og tilhørighet for ungdom i utenforskap. Samlet sett viser erfaringene at kombinasjonen av digitale og fysiske tiltak, bredt tilgjengelige og målrettede, har gjort det mulig å nå ut til et mangfold av ungdommer og skape mer inkluderende møteplasser.

Trygge møteplasser

Vi spurte: På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å skape trygge møter på tvers av ungdomsmiljøer, forebygge ensomhet og tidligere fange opp ungdommer som sliter psykisk?

Attraktive og trygge møteplasser for ungdom, både fysiske og digitale, kjennetegnes av fire sentrale elementer: tilstedeværelse av trygge og tilgjengelige voksne, et inkluderende ungdomsmiljø, et mangfold av relevante og engasjerende aktiviteter og en opplevelse av å bli sett og hørt. Ungdommene som deltok i prosjektet Digital fritid for alle, beskrev fritidsklubbene som steder hvor de kunne være seg selv, møte venner og få støtte fra voksne de stolte på. Trygghet handlet ikke bare om fysisk sikkerhet, men også om sosial aksept og følelsen av å høre til. På digitale møteplasser som NOVA – det digitale kulturhuset ble trygghet knyttet til tydelige regler for oppførsel, tilstedeværelse av voksne moderatorer og muligheten til å delta uten frykt for trakassering eller ekskludering. Attraktive møteplasser var de som tilbød aktiviteter ungdommene selv ønsket, som gaming, kreativ produksjon eller bare et sted å henge. Felles for både fysiske og digitale arenaer var at ungdom verdsatte lav terskel for deltakelse, mulighet for medvirkning og et miljø preget av respekt og fellesskap.

Prosjektet har bidratt til å skape trygghet og fellesskap på tvers av ungdomsmiljøer ved å utvikle tiltak som kombinerer sosialt samvær, digital samhandling og voksen tilstedeværelse. Tiltak som *noen å spille med* og *LAN-party* har fungert som inkluderende møteplasser der ungdom kan delta uavhengig av hvem de kjenner fra før, og har dermed bidratt til å forebygge ensomhet. I tillegg har tiltak som *Spill deg selv god!* og *ungdomsleder* gitt ungdom mulighet til å reflektere over egne utfordringer og bygge sosiale ferdigheter i trygge omgivelser. Det digitale kulturhuset NOVA har vært særlig viktig for ungdom som ikke deltar i fysiske klubbtilbud, og det har fungert som en lavterskelarena der ungdom kan møte trygge voksne og jevnaldrende digitalt. Samtidig har prosjektet vist at klubbansatte spiller en avgjørende rolle i å fange opp ungdom som sliter, både gjennom relasjonsbygging og ved å være til stede i ungdommens hverdag – fysisk og digitalt. Selv om tiltakene ikke er helsefaglige i sin natur, har de bidratt til å skape strukturer og rom der ungdom kan bli sett, hørt og støttet – noe som er en viktig forutsetning for forebyggende arbeid med psykisk helse.

Konsekvenser for digitalt ungdomsarbeid

Vi spurte: På hvilken måte har Digital fritid for alle bidratt til å gi ungdomsarbeidere økt kunnskap innen dataspill, datakultur og digitalt ungdomsarbeid?

Gjennom prosjektet har ungdomsarbeidere fått tilgang til nye verktøy, erfaringer og læringsarenaer som har styrket deres kompetanse innen datakultur og digitalt ungdomsarbeid. Tiltak som *datakulturkompetanse* og *nettverkstreff i nærområdet* har bidratt til å bygge faglig forståelse og skape arenaer for

erfaringsutveksling mellom klubber. I tillegg har deltakelse i prosjektet i seg selv fungert som en kompetansehevende prosess, der ansatte har fått praktisk erfaring med å planlegge og gjennomføre digitale aktiviteter, som turneringer, e-sportlag og digitale samtalerom. Flere klubber har også rapportert at samarbeidet med ungdom – for eksempel gjennom *lokale datakulturråd* – har gitt ansatte innsikt i ungdommens digitale interesser og språk og dermed gjort dem bedre rustet til å møte ungdom på deres egne premisser. Prosjektet har også bidratt til å tydeliggjøre hva digitalt ungdomsarbeid innebærer, og hvilke ferdigheter som kreves for å skape trygge og meningsfulle digitale møteplasser. Samlet sett har prosjektet bidratt til å profesjonalisere det digitale ungdomsarbeidet og styrke fritidsklubbenes rolle som relevante og oppdaterte arenaer i en digital samtid. Samtidig har vi lært at godt sosialt ungdomsarbeid kan gjøres uavhengig av det digitale, og at godt digitalt ungdomsarbeid langt på vei innebærer det samme som tradisjonelt sosialt ungdomsarbeid.

Bro mellom digitale og fysiske møteplasser

Vi har også i dette følgeforskningsprosjektet vært opptatt av hva som skal til for å bygge bro mellom digitale og fysiske møteplasser.

Vi har lært at fysiske fritidsklubber og digitale arenaer utfyller hverandre og skaper et helhetlig tilbud som gjør det lettere for flere ungdommer å delta i datakulturelle aktiviteter. Fysiske klubber tilbyr trygge, lavterskel møteplasser med tilgjengelige voksne og utstyr, noe som er særlig viktig for ungdom som mangler teknologisk infrastruktur hjemme. Samtidig gir digitale arenaer som NOVA mulighet for deltakelse uavhengig av geografi og kan nå ungdom som av ulike grunner ikke benytter seg av fysiske klubber.

Ved å kombinere det fysiske og det digitale kan klubbene møte ungdom på flere arenaer og senke terskelen for deltakelse. For eksempel kan ungdom som først deltar digitalt, senere bli rekruttert til fysiske aktiviteter – og omvendt. Digitale møteplasser gir også rom for ungdom som foretrekker anonymitet, eller som føler seg tryggere i digitale miljøer, og de kan dermed fungere som inngangsport til fellesskap og mestring.

Prosjektet vi har fulgt gjennom en pilotperiode, Digital fritid for alle, viser at dette samspillet kan bidra til å redusere både praktiske, sosiale og kulturelle barrierer. Digitale aktiviteter som tilbys gjennom fysiske klubber, som ulike former for spilling og kreativ utfoldelse, gir ungdom mulighet til å utforske datakultur i trygge omgivelser. Samtidig gir digitale plattformer som Discord og NOVA ungdom mulighet til å delta i fellesskap og aktiviteter også utenfor klubbens åpningstider.

For at dette samspillet skal fungere godt, er det avgjørende med kompetente ungdomsarbeidere, tilgang på utstyr og strukturer som sikrer at digitale og fysiske tilbud henger sammen. Når dette lykkes, kan fritidsklubbene fungere

som brobyggere mellom ulike arenaer og bidra til at flere ungdommer får tilgang til og deltar i datakultur på egne premisser.

Utfordringer i arbeidet med Digital fritid for alle

De fem tradisjonelle og den ene digitale fritidsklubben har i prosjektperioden fungert som arenaer for å teste ut tiltak i praksis. I tillegg har de fungert som lytteposter for å systematisk lære av hvordan barn og unge erfarer disse tiltakene. Et annet viktig element er ivaretagelsen av ungdomsarbeidernes erfaringer og vurderinger av arbeidet som er gjort for å teste ut digitale aktiviteter og datakultur. Selv om det er gjort mange observasjoner som kan vise til potensialet i flere av tiltakene, har vi også sett at det kan være utfordrende å etablere inkluderende, kreative og trygge arenaer for datakultur.

En gjennomgående utfordring som ikke bare gjelder pilotklubbene, har vært mangel på økonomiske og tekniske ressurser. Flere klubber over hele landet rapporterer i vår undersøkelse om at de ikke har tilstrekkelig utstyr til å møte ungdommenes etterspørsel etter digitale aktiviteter, og at vedlikehold og oppgradering av gaming-PC-er og konsoller er kostbart. Digital fritid for alle har på flere måter bidratt til å løse de rent kostnadsmessige utfordringene for de deltagende pilotklubbene ved at deltakelse som pilotklubb også innebar utvidet økonomisk tilskudd som blant annet kunne benyttes til innkjøp av utstyr. Det er likevel ikke alltid helt rett frem å gjøre slike innkjøp. Det krever oppdatert innsikt i hva som finnes av tilbud – hvilke krav man må sette til maskinvare for å kunne kjøre spill eller annen programvare. Dette er ikke nødvendigvis teknisk kompetanse som finnes blant fritidsklubbansatte. Det er heller ikke gitt at denne kompetansen for eksempel er lett tilgjengelig ellers i kommunen. Videre holder det ikke å ha midler til å kjøpe nødvendig utstyr, det må også være tilgjengelig teknisk kompetanse for å drifte og støtte de digitale tilbudene. Vi har gjennom prosjektperioden sett at disse utfordringene kan gjøre det utfordrende å tilby stabile og attraktive digitale møteplasser, og det har i noen tilfeller ført til at klubber i perioder må prioritere bort digitale aktiviteter til fordel for mer tradisjonelle tilbud, eller at attraktivt nyinnkjøpt utstyr blir liggende utbrukt.

Vi har også sett at kulturelle og sosiale barrierer kan være utfordringer som kan gjøre det vanskelig å etablere gode og inkluderende digitale tilbud. I dette prosjektet har vi sett dette særlig når det gjelder å nå ut til jenter og ikke-binære ungdommer. For eksempel ble tiltaket *Ta plass, jenter!* gjennomført i alle pilotklubbene, men erfaringene var blandede. Flere klubber opplevde lav oppslutning og vanskeligheter med å rettferdiggjøre ressursbruk på tiltak som retter seg mot en liten gruppe. En utfordring relatert til dette er potensiell mangel på mangfold blant ansatte og målrettet rekruttering for å skape inkluderende miljøer.

I arbeidet med Digital fritid for alle har vi også sett faren for at det kan oppstå organisatoriske dilemmaer. Flere klubber har erfart at det å gi ungdom roller kan

være svært positivt – både for ungdommenes mestring og for klubbens drift. Samtidig har dette reist spørsmål om ansvar, opplæring og oppfølging. Ungdomsansatte har i noen tilfeller stått alene i krevende situasjoner uten tilstrekkelig støtte, og klubbene har måttet balansere mellom å gi ansvar og sikre trygghet.

Et viktig mål i prosjektet Digital fritid for alle har vært å styrke ungdoms medvirkning, både lokalt og nasjonalt. Erfaringene fra pilotklubbene viser imidlertid at det er flere utfordringer med det å sikre bred og representativ deltakelse. Et gjennomgående funn er at det ofte er de mest engasjerte og ressurssterke ungdommene som rekrutteres til medvirkningsorganer som datakulturrådene – de som «alltid rekker opp hånda» og har erfaring fra lignende prosesser. Dette kan føre til at perspektivene til mer marginaliserte ungdommer, eller de som ikke allerede er aktive i klubbmiljøet, blir underrepresentert. Flere klubber rapporterer også at det er krevende å opprettholde kontinuitet og engasjement i medvirkningsrådene, særlig når møteformen blir for formell eller tidkrevende. Ungdom som bruker klubben som et uformelt fristed, kan vegre seg mot å delta i strukturerte møter eller ta på seg ansvar. For å sikre reell og bred medvirkning kreves derfor fleksible modeller som tar hensyn til ungdoms ulike behov og motivasjoner, og som aktivt rekrutterer deltakere med varierende bakgrunn og erfaring.

En gjennomgående utfordring som nok også gjelder for andre typer tiltak og innsatser i fritidsklubbfeltet, er at mye av det som gjøres, er prosjektbasert. På den ene siden kan dette være positivt med tanke på fleksibilitet og mulighet til å raskt fange opp og ta hensyn til ungdoms endrede interesser og ønsker. På den andre siden er det en utfordring for stabilitet og forutsigbarhet som kan virke negativt både for klubbungdom og klubbansatte. I tilfellet med NOVA – det digitale kulturhuset gjorde den tidlige tilgangen til relativt store ressurser i form av økonomi og bemanning det mulig å bygge opp et relativt omfattende tilbud med mye aktivitet. Når prosjektmidler etter hvert faller bort, har vi sett at det kan oppstå et misforhold mellom etablerte forventninger hos ungdommen og det som faktisk er mulig å tilby.

Implementering av Digital fritid for alle

Ungdom og Fritid har hatt en sentral og koordinerende rolle i implementeringen og oppfølgingen av pilotklubbene gjennom hele prosjektperioden. Organisasjonen, i samarbeid med Datakulturrådet og pilotklubbene, utviklet og formidlet en felles tiltaksplan med både obligatoriske og valgfrie tiltak og har fungert som en støttestruktur for klubbene i deres arbeid med å etablere inkluderende og trygge digitale møteplasser. De har tilbudt veiledning, arrangert nasjonale workshoper og lagt til rette for erfaringsdeling mellom klubbene, blant annet gjennom etableringen av et digitalt nettverk og discordkanaler. Ungdom og Fritid har også bidratt med faglig støtte og kompetanseheving underveis.

Vi har sett at det kan se ut som om det å tilby pilotklubbene et sett av obligatoriske og valgfrie tiltak å teste ut har vært en god strategi. Dette har gitt mulighet til å videreutvikle og systematisk vurdere eksisterende tilbud samtidig som klubbene har blitt utfordret til å også prøve noe nytt. De obligatoriske tiltakene skal understøtte kjernen i prosjektet, og alle pilotklubbene har vært enige om å innføre og gjennomføre disse. Som vi har sett, har de likevel lagt ulikt innhold i og gjennomført disse tiltakene på ulike måter. Menyen av de valgfrie tiltakene ser også ut til å ha kommunisert godt med pilotklubbene. De har fungert godt for å ta hensyn til ulikhet i ressurser, brukergrupper og kompetanse i ulike klubber. Det å kunne bygge videre på allerede eksisterende aktiviteter, tiltak og praksis reduserer også den eventuelle merbelastningen ved å delta som pilotklubb. Samtidig gir det mulighet til å reflektere over egen praksis og systematisk ta vare på erfaringene med disse tiltakene og aktivitetene. Som modell kan denne måten å distribuere forslag til tiltak på godt videreføres i arbeidet Ungdom og Fritid gjør med medlemsklubbene.

Det at tiltakene ligger såpass tett opptil ordinær drift i klubben, er viktig. Inkluderende datakultur bør ikke erstatte mer åpne tilbud med spesifikke tiltak. Det er viktig at klubbene har anledning til å utvide sine tilbud uten at det går på bekostning av ordinær drift.

Dart og dataspill – digitale dilemmaer

Den digitale utvidelsen av barn og unges fritid i hverdag og fritidsklubb reiser en rekke dilemmaer som både berører klubbens formål, organisering og relasjonelle praksis. Et sentralt dilemma handler om balansen mellom tilgjengelighet og tilhørighet. Digitale møteplasser som NOVA gjør det for eksempel mulig å nå ungdom uavhengig av geografi og åpningstider, men mangler ofte den lokale forankringen og kontinuiteten som kjennetegner fysiske klubber. Dette kan gjøre det vanskeligere å bygge stabile relasjoner og fellesskap over tid. Et annet dilemma gjelder ressursbruk: Digitale tilbud krever både teknisk kompetanse og tilstedeværelse av voksne, men mange klubber har begrensede ressurser og må prioritere mellom fysisk og digital drift. Det oppstår også spenninger mellom bredde og spissing – digitale arenaer kan i teorien nå mange, men i praksis tiltrekker de seg ofte en relativt snever gruppe, for eksempel gutter med interesse for gaming. Dette utfordrer ambisjonen om å skape inkluderende møteplasser for et mangfold av ungdom. I tillegg aktualiserer digitalt ungdomsarbeid spørsmål om rolleforståelse og ansvar: Når ungdom deler personlige utfordringer digitalt, kan det være uklart hvordan og når ungdomsarbeidere skal gripe inn, særlig utenfor ordinær arbeidstid.

Ambisjonen om å utvikle NOVA som en nasjonal digital arena for ungdom har både styrker og svakheter. På den ene siden representerer NOVA et viktig supplement til fysiske fritidsklubber, særlig for ungdom som bor langt unna klubblokaler, eller som foretrekker digitale møteplasser. Plattformen gir mulighet for lavterskel deltakelse, sosialt fellesskap og tilgang til aktiviteter uavhengig av

geografi og åpningstider. Brukerundersøkelsen viser at mange opplever NOVA som en trygg og inkluderende arena, særlig takket være tilstedeværelse av voksne moderatorer og tydelige regler for samhandling. På den andre siden viser erfaringene at NOVA i praksis i stor grad benyttes av en relativt snever gruppe – hovedsakelig gutter med interesse for gaming, ofte fra trondheimsområdet. Dette utfordrer ambisjonen om bred nasjonal representasjon og inkluderende deltakelse. I tillegg er det krevende å opprettholde et stabilt og aktivt tilbud med begrensede ressurser, og mange klubbansatte kjenner ikke til eller bruker ikke NOVA i sitt arbeid. Det reiser spørsmål om hvorvidt en nasjonal digital arena kan erstatte eller supplere lokale tilbud uten sterkere forankring og støtte. NOVA har potensial, men for å fungere som en reell nasjonal møteplass må det investeres i videre utvikling, kompetanseheving og lokal integrering. Det er et paradoks når grensene for en velfungerende digital struktur for sosialt ungdomsarbeid kanskje bør ligge ved distansen man kan komme med offentlig kommunikasjon i løpet av en times tid, eller grensene for ansvarsområdet til kommunalt ansatte sosialarbeidere heller enn i det potensielt grenseløse internettet.

Disse observasjonene samsvarer på flere måter med tilsvarende prosjekter i andre land. For eksempel viser erfaringer fra København at digitale utvidelser av ungdomsklubber kan ha stort potensial, men at de ikke kan erstatte den fysiske klubben. Lærdommene fra Danmark er at en digital ungdomsklubb må baseres på en allerede kjent plattform, bygge bro mellom digitalt og fysisk og legge til rette for tillitsfulle relasjoner mellom ungdom og voksne. Det må være mulig å delta i både åpne og lukkede rom, man må kunne skape og kuratere innhold og legge vekt på digital etikk og ungdomsarbeidernes digitale kompetanse (ddc.dk/cases/kurator). Den digitale utvidelsen er med andre ord viktig og nødvendig for klubbene, men den alene er ikke nok til å sikre et attraktivt og relevant aktivitetstilbud for barn og unge i dag. En potensiell utfordring er at klubbene og Ungdom og Fritid kan bli fartsblinde i sin satsing på digitalisering, slik at man mister oversikten over andre viktige aktiviteter og kvaliteter.

De store overordnede spørsmålene vi stilte innledningsvis i denne rapporten, handlet om hvordan fritidsklubbene utfordres når barn og unges fritid i økende grad inkluderer digitale aktiviteter og digitale arenaer. I tillegg lurte vi på hva som skjer med fritidsklubber når disse også i økende grad fylles med forventninger om at ungdomsarbeidere aktivt skal arbeide forebyggende med psykiske helse.

Når barn og unges fritid i økende grad preges av digitale aktiviteter og arenaer, utfordres fritidsklubbene på flere nivåer. For det første må klubbene tilpasse seg en ny virkelighet der ungdom i større grad samhandler, uttrykker seg og bygger fellesskap digitalt – ofte på plattformer som ikke er utviklet for ungdomsarbeid. Dette krever både teknologisk infrastruktur og ny kompetanse blant ansatte, samtidig som klubbene må bevare sitt særpreg som lavterskel, relasjonsbaserte

møteplasser. For det andre utfordres klubbene til å finne en balanse mellom fysisk og digital tilstedeværelse, der det digitale ikke bare blir et tillegg, men en integrert del av det sosiale ungdomsarbeidet. Dette reiser spørsmål om hvordan man kan sikre trygghet, inkludering og medvirkning også i digitale rom. I tillegg aktualiserer digitaliseringen spørsmål om ressursbruk, rolleforståelse og tilgjengelighet – særlig når ungdom forventer støtte og tilstedeværelse også utenfor klubbens åpningstider.

Fritidsklubbene utfordres også på flere måter når det er økende forventninger om at ungdomsarbeidere aktivt skal arbeide forebyggende med psykisk helse. Selv om klubbene tradisjonelt har vært viktige arenaer for trivsel, mestring og sosial tilhørighet, uttrykker flere ungdomsarbeidere at de opplever et press om å ta på seg roller som ligger utenfor deres kjerneoppgaver og kompetanse. Flere peker på at begrepet «psykisk helse» ofte fremstår som et pålagt og lite konkret mål, og at det kan komme i konflikt med klubbens lavterskelprofil og ungdomsstyrte ideal. Ungdomsarbeidere erfarer at de i økende grad møter ungdom med komplekse utfordringer, men at de mangler både tid, ressurser og faglig støtte til å følge opp på en forsvarlig måte – særlig i digitale rom, hvor tilgjengeligheten er konstant og grensene mellom arbeid og fritid viskes ut. Samtidig anerkjennes det at fritidsklubbene kan spille en viktig rolle i å fremme psykisk helse gjennom relasjonsbygging, trygghet og fellesskap. Utfordringen ligger i å finne en balanse mellom å være en forebyggende arena og å bevare klubbens egenart som et fristed for ungdom – på deres egne premisser.

Analysen vi har presentert her i denne rapporten, viser at fritidsklubbene står i et spenningsfelt mellom to sentrale dimensjoner: digitalisering og målgruppetilpasning langs ytterpunktene digitale og fysiske arenaer og bredde og spissing. På den ene siden utfordres klubbene til å finne en balanse mellom bruken av fysiske og digitale møteplasser – mellom det lokale, relasjonelle og det digitale. På den andre siden må de navigere mellom bredt inkluderende tilbud og mer målrettede tiltak for spesifikke grupper. Disse dimensjonene er ikke gjensidig utelukkende, men krever bevisste strategiske valg. Et bredt digitalt tilbud kan for eksempel senke terskelen for deltakelse, men samtidig risikere å miste den relasjonelle dybden som kjennetegner fysiske klubber. Målrettede tiltak kan gi stor effekt for sårbare grupper, men utfordrer klubbens rolle som åpen og inkluderende arena. Erfaringene fra prosjektet viser at det ikke finnes én riktig løsning, men at det er i kombinasjonen av digitale og fysiske formater, og i vekslingen mellom bredde og spissing, at klubbene kan utvikle relevante, attraktive og trygge tilbud i samarbeid med ungdom.

Summary

Digital Leisure for All?

Researchers from Oslo Metropolitan University (OsloMet) have studied the project Digital Leisure for All. As part of this longitudinal study, we have engaged with children, young people, and adults. The research team has been present in youth clubs and gaming rooms—both in-person and digitally—observing everyday club life as well as LAN events during school holidays. In collaboration with *Ungdom og Fritid* [Youth Work Norway], we have also conducted various surveys among club staff and users of digital offerings at local clubs and at NOVA, the national digital cultural centre for youth.

Youth Clubs as Hubs for Digital Culture

Digital culture has become an increasingly integrated part of the programming offered by Norwegian youth clubs. Our nationwide survey reveals that 93 per cent of clubs provide digital activities such as gaming and other forms of digital culture, and more than half have dedicated gaming rooms.

Despite this widespread adoption, many clubs report challenges related to resources and expertise. Nearly half state that they lack sufficient equipment to meet demand, with the primary reason being limited financial resources. Additionally, many clubs highlight a lack of technical and professional expertise—particularly in areas such as game literacy, equipment management, and the pedagogical use of digital platforms.

Nevertheless, most clubs actively use digital platforms like Facebook, Instagram, and their own websites to communicate with young people. Many also organise primarily digital events, such as LAN parties, gaming tournaments of various sizes, and other digital culture activities.

Approximately half of Norwegian youth clubs consider themselves to be meeting places for digital culture. This indicates a strong foundation for further development of inclusive and relevant digital youth work within the youth club sector.

Darts or Computer Games?

According to staff at Norwegian youth clubs, there are three main reasons that children and young people engage with the clubs' digital offerings: the opportunity to play with peers in person, access to gaming consoles, and access to games. In other words, young people are motivated both by the social environment and the material resources provided by the clubs—the opportunity to sit together in a safe physical space while also interacting in the digital realm.

Both children and adults emphasise the importance of maintaining a balance so that digital activities do not overshadow other aspects of club life. While digital engagement is important and highly popular, many other activities take place in the clubs that are equally valuable. The presence of PlayStation consoles and active Discord channels does not necessarily mean that young people have stopped playing pool or darts. The digital and the physical coexist, and both contribute to a rich and varied club experience.

Safe and Inclusive Meeting Places

The Digital Leisure for All project has placed particular emphasis on including groups that are often underrepresented or excluded—such as girls, non-binary youth, and young people who primarily game alone at home. While initiatives targeting girls and non-binary individuals have proven challenging to implement in practice, they can be highly valuable when successful. Clubs with female staff members or enthusiastic youth leaders with relevant experience were the most successful in creating safe digital spaces for girls.

At the same time, several clubs reported dilemmas related to the potential exclusion of other groups. Increased access to gaming rooms and staff resources for selected groups may inadvertently result in a reduced offering for others. The inclusion of new groups in digital activities can also alter the sense of safety for existing users.

The employment of youth leaders and young organisers has proven to be an effective strategy for enhancing safety and inclusion. These youth staff members serve as both role models and technical support, helping to maintain order and a positive atmosphere in gaming rooms. They are often able to resolve conflicts and technical issues in ways that foster a sense of security among their peers. However, for youth leaders to succeed in these roles, they must be supported by clear structures and the active presence of club leadership.

A Digital Expansion of the Youth Club?

The Digital Leisure for All initiative (*Digital fritid for alle*) has aimed to reduce barriers to participation and create inclusive meeting places for youth—both in-person and digitally. A key component of this effort is the establishment of NOVA, a national digital cultural centre for young people with an interest in digital culture.

Hosted on the Discord platform, NOVA offers a wide range of activities including workshops, lectures, gaming nights, and social conversations. Much of the activity is youth-led, with young people taking on voluntary moderator roles to facilitate engagement and community building.

User surveys indicate that the majority of NOVA's participants are boys, and that gaming and social interaction are the most popular activities. Most users perceive NOVA as a safe and inclusive space.

However, while many young people are aware of NOVA, relatively few use it regularly—particularly those who already have access to well-functioning in-person youth clubs. For these individuals, the in-person club meets their needs for social contact and adult support.

Conversely, NOVA has proven to be a valuable resource for youth who do not participate in in-person clubs and who seek digital communities. Among youth club staff across Norway, there is significant variation in awareness and use of NOVA. Many recognise its potential but lack the time, resources, or digital skills to integrate it into their work.

The digital expansion of youth clubs through NOVA highlights both opportunities and limitations. While it has the potential to reach new groups and offer flexible, inclusive activities, it also requires sustained effort, adequate resources, and digital expertise to function as a meaningful supplement to physical youth club offerings.

Digital Youth Work

Sixty-five percent of Norwegian youth clubs report that their digital offerings have changed the way they conduct youth work. Digital youth work has emerged as a natural response to the increasing digitalisation of young people's lives and represents a significant expansion of traditional youth work practices.

By utilising platforms such as Discord and social media, new meeting places are created where young people can participate in activities, receive support, and build relationships—beyond the physical boundaries of the youth club. This work is grounded in the same values and goals as conventional youth work but requires new skills and a heightened awareness of digital tools, privacy concerns, and role clarity.

Although building strong relationships in digital spaces can be challenging, these platforms also offer new opportunities—such as anonymity and a lower threshold for sharing difficult experiences. This points to an important potential for using digital arenas as gateways to conversations about mental health.

When young people perceive digital meeting places as safe and inclusive, it lays the foundation for trust and openness—key conditions for effective preventive work in mental health. Experiences from digital youth work show that it is possible to combine technological solutions with social work in ways that enhance young people's well-being and sense of mastery. This provides a valuable starting point for further preventive efforts in youth clubs, both digitally and physically, and underscores the need for capacity-building and structures

that enable youth workers to meet young people on their own terms—and in spaces where they feel at home.

At the same time, it is important to emphasise a point raised by many youth workers: the goal should never be the technology itself—the most important thing is that young people thrive.

Preventive Health Work in Youth Clubs

Efforts to address mental health in youth clubs—both in-person and digital—are often characterised by a tension between overarching policy goals and the practical realities of everyday youth work. Many club staff report that the concept of “mental health” can feel externally imposed and may interfere with the relational work that is already taking place within the clubs.

They emphasise that the most important work happens through daily interactions with young people—through presence, trust, and shared interests. The digital expansion of youth clubs has opened new possibilities for reaching youth who might not otherwise participate in in-person activities. Several staff members have observed that young people are more willing to share difficult thoughts in digital spaces, which presents an opportunity to identify vulnerability earlier.

However, this also introduces challenges related to availability, responsibility, and follow-up. Platforms like Discord are accessible around the clock, and youth workers may find themselves caught between expectations of constant availability and the actual resources at their disposal. Moreover, there are limits to what can be done when a young person logs off, and few established procedures exist for further referral.

Nevertheless, experience suggests that digital meeting places can serve as important entry points for conversations about how children and young people are doing. There is a clear need to develop structures and support tools that enable youth workers to engage with young people in a safe and responsible manner—both digitally and in person. The digital development of youth clubs through NOVA has served as a valuable learning arena in this regard.

Litteratur

- Andersen, P.L. & Seland, I. (2019). *Fritidsklubber i et folkehelseperspektiv. Analyser av statlige dokumenter 2007–2017 og Ungdata 2015–2017* (NOVA-notat 1/19). NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet. <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/20.500.12199/1312>
- Arneberg, E.J. & Hegna, K. (2018). Virtuelle grenseutfordringer. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259–274. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- Bakken, A. (2024). *Ungdata 2024. Nasjonale resultater* (NOVA-rapport 6/24). NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet. <https://hdl.handle.net/11250/3145138>
- Bakken, A., Abildsnes, M. & Sletten, M.A. (2024). *Fritidsprofiler blant ungdom. Fritid, sosial ulikhet, livskvalitet og endringer over tid* (NOVA-rapport 12/24). NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet. <https://hdl.handle.net/11250/3164514>
- Beres, N.A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R.L. & Klarkowski, M. (2021). *Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming*. Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Yokohama, Japan. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445157>
- Braun, V. & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. I *APA handbook of research methods in psychology, Vol 2: Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological*. (s. 57–71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- EC. (2017). *Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers – Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport Culture. <https://doi.org/10.2766/782183>
- Eriksen, I.M. & Seland, I. (2021). Conceptualizing Well-being in Youth: The Potential of Youth Clubs. *YOUNG*, 29(2), 175–190. <https://doi.org/10.1177/1103308820937571>
- Fernández-de-Castro, P., Aranda, D., Moyano, S. & Sampedro, V. (2023). Digital youth work: a systematic review with a proposal. *Social Work Education*, 42(3), 318–336. <https://doi.org/10.1080/02615479.2021.1971187>
- Fossestøl, K. (2023). *Programteori som redskap for evaluering av tiltak i skolesektoren* (AFI-rapport 04/23). AFI.
- Granum, T. (2022). *Hvilke erfaringer har ungdomsveiledere i NAV med bruk av digital karriereveiledning i møte med ungdom?* [Mastergradsoppgave, Universitetet i Sørøst-Norge]. Open Archive. <https://hdl.handle.net/11250/3004780>

- Herranz, A.H. & Friedemann, S. (2024). *Exploring successful approaches to digital youth work. Ray-Digi: Final report* (Rapport, oktober 2024). Research-based analysis of European youth programmes.
- Kulturdepartementet. (2021). *Møteplasser for dataspill og datakultur. Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?*. DSS.
- Kulturdepartementet. (2023). *Tid for spill. Regjeringens dataspillstrategi 2024–2026*. DSS.
- Lunde, M. (2023). *Ta plass, jenter! En veileder om inkludering av jenter i datakultur*. https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/11533_Veileder_2023_interaktiv.pdf
- Malmberg-Heimonen, I., Tøge, A.G. & Fossetøl, K. (2018). Program theory within policy-initiated evaluations: the Norwegian low-income family study. *Journal of Evidence-Informed Social Work*, 15(4), 337–350. <https://doi.org/10.1080/23761407.2018.1455161>
- Medietilsynet. (2022). *Barn og unges bruk av sosiale medier*. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/Barn_og_unges_bruk_av_sosiale_medier.pdf
- Medietilsynet. (2024). *Barn og medier 2024 – en undersøkelse om 9–18-åringers medievaner*. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2024/241128_barn_og_medier_2024.pdf
- Overå, S., Bakken, A. & Hyggen, C. (2024). Prevalence and Characteristics of Female and Male Esports Players among Norwegian Youth: A General Population Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(9), 1136. <https://www.mdpi.com/1660-4601/21/9/1136>
- Rustad, M.B., Parsanoglou, D., Symeonaki, M., Mifsud, L., Hyggen, C. & Ghetau, C. (2024). 'Of Gaming and Other Demons': Defining Children and Young People's Meaningful Leisure Activities in the Digital Era. I H. Holmarsdottir, I. Seland, C. Hyggen & M. Roth (red.), *Understanding The Everyday Digital Lives of Children and Young People* (s. 281–319). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-46929-9_10
- Salter, A. & Blodgett, B. (2017). *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Palgrave Macmillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-66077-6>
- Seland, I. & Andersen, P.L. (2020). Hva kjennetegner ungdom som går på norske fritidsklubber og ungdomshus? *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, 1(1), 6–26. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-8162-2020-01-02>
- Seland, I., Andersen, P.L. & Eriksen, I.M. (2021). *Fritidsklubber i det lokale folkehelsearbeidet. Sluttrapport* (NOVA-rapport 1/21). NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet. <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/20.500.12199/6507>

- Solstad, G.M., Skilbred, A. & Enstad, F. (2025). *Idrett for alle i Oslo? Sluttrapport fra et følgeforskningsprosjekt* (NOVA-rapport 1/25). NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet. <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/11250/3182265>
- UKM. (2021). *Møteplass Datakultur*. https://drive.google.com/file/d/1_UffuDCGTullniBQ5zvIGpqeuk8SPJX/view?pli=1
- Ungdom og fritid. (2020). *Klubbundersøkelsen 2020*. https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/UF_Klubbundersokelsen_2020_enkeltsider.pdf
- Ungdom og fritid. (2023). *Klubbundersøkelsen 2023. En kartlegging av klubbfeltet slik det ser ut i dag*. <https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/KLUBBUNDERSOKELSEN-2023.pdf>
- Wijkstra, M., Rogers, K., Mandryk, R.L., Veltkamp, R.C. & Frommel, J. (2023). *Help, My Game Is Toxic! First Insights from a Systematic Literature Review on Intervention Systems for Toxic Behaviors in Online Video Games*. Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, Stratford, ON, Canada. <https://doi.org/10.1145/3573382.3616068>
- Wiken-Brandt, I.D., Drec, M., Flåøyen, H.S., Schultz, Å.M. & Miklavic, K. (2024). *Gaming for alle. En veileder om hvordan skape inkluderende gamingaktiviteter*. https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/Gaming-for-alle_2024_web.pdf