



TRYGG GAMING

NORMPERSPEKTIVER I SPILLVERDENEN

Av Kristina Miklavic og Annette Solberg

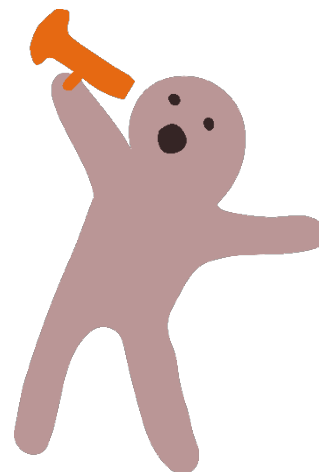
RAPPORT 2/23

Utgivelsesår: 2023

Tilskuddsmidler: Bufdir/Egenfinansiering

Utgiver: Likestillingssenteret
Parkgata 12
2317 Hamar

Tlf: 62 54 74 60
E-post: post@lss.no
Hjemmeside: www.likestillingssenteret.no



LIKESTILLINGSSENTERET (STIFTELSEN KVINNEUNIVERSITETET)

Likestillingssenteret er et tverrfaglig kompetansesenter med likestilling som fagområde. Senterets målsetting er å bidra til et inkluderende og rettferdig samfunn med like muligheter for alle. Målsettingen er knyttet opp mot et bredt likestillingsbegrep som inkluderer alle diskrimineringsgrunnlag (kjønn, etnisitet, livssyn, alder, seksuell orientering og nedsatt funksjonsevne). Likestillingssenteret har en aktiv informasjons- og pådriverrolle og er en drivkraft for økt likestilling lokalt, regionalt, nasjonalt og internasjonalt.

Senteret tilbyr kompetanseheving på kjønn og likestilling samt utviklingsarbeid tuftet på forskningsbasert likestillingskunnskap til offentlige myndigheter, frivillige organisasjoner og privat næringsliv. Arbeidsmetodene er kurs og konferanser, utviklingsnettverk, prosessveiledning, mentoring, kartlegging, forskning og utredning.

Hovedsatsningsområder:

- Barn og unges oppvekstmiljø
- Samfunnsutvikling og deltakelse
- Arbeidsliv
- Likeverdige offentlige tjenester

INNHold

Bakgrunn	1
Samarbeid, innspillmøter og dialog	2
Metode	3
Erfaringer og tilbakemeldinger	4
Innspill på tiltak fra workshop	6
Tiltak rettet mot barn	6
Tiltak som gjelder alle	8
Tiltak rettet mot spillselskaper	10
Oppsummering	11
Anbefalte tiltak	11
Vedlegg 1 - Evaluering	12
Workshop Hamar	12
Workshop Eidsvoll	15
Workshop Grimstad	17
Vedlegg 2 - Caser	22



BAKGRUNN

Medietilsynets rapport fra 2022 viser at andelen jenter som gamer har gått ned med 17% siden 2020.¹ En større andel av jenter enn gutter rapporterer at de blir lei seg av stygge kommentarer de får mens de spiller, og dette utpekes som en av de mulige årsakene til at jenter slutter å spille. Dette samsvarer med hva flere jenter har gått ut med i nyhetsbildet de siste to årene.² Videre fant en rapport fra KORUS ØST at jenter som liker å spille opplever lav sosial status hvis de ikke har andre jenter å spille med.³ Sosial ekskludering av jenter som gamer kan påvirke den psykiske helsen i negativ forstand, da det kan føre til blant annet ensomhet. Jentene som gamer kan undertrykke den delen av seg selv som er oppriktig glad i gaming, for å passe inn den sosiale kjønnsrollen «jente» og dermed unngå sosial ekskludering.⁴

Selv om mye har bedret seg de siste årene, så er det fortsatt en tilstedeværelse av det Ask og Svendsen fant i sin studie fra 2014, nemlig at hets er for mange en identitetsmarkør til virkelighetsflukten som gaming tilbyr, og hets er derfor en forventet del av strukturene i spillverdenen.⁵ Mye av utfordringen er at jenter opplever hets som går på kjønn istedenfor spillferdigheter, og flere jenter uttrykker dette som en utfordring. Likevel erfarer vi fra de vi har snakket med at dette har endret seg noe. Ønsker spillerne et spill uten hets eller trakassering, så leter spillerne på nett til de finner et miljø hvor dette er minimalt eller ikke til stedet. Når spillere deltar på et høyere konkurransenivå så erfarer de vi har snakket med at hets er minimalt til stede, fordi det tar bort fra fokuset på selve spillingen og konkurransen. Med andre ord, det finnes spillmiljø hvor jenter kan finne tilhørighet hvor de kan spille uten at det går på bekostning av kjønn de har.

Etter rapporten Medietilsynet kom med i november 2022, etterspurte de inkluderende tiltak for at jenter skal føle seg velkommen. Likestillingssenteret har derfor brukt det siste året på å undersøke hva spillere fra ulike deler av spillverdenen mener er utfordringene, og hva de mener trengs for å skape en mer inkluderende spillkultur. Vi snakket med spillutviklere og -designere, ungdom som selv spiller og førsteårsstudenter ved bachelorprogrammet Akademisk e-sport ved Universitetet i Agder. I tillegg har vi hatt god dialog med Medietilsynet, forskere på feltet og aktører som jobber mot trakassering i spillverden som Break the Mold.

¹ Medietilsynet (2022). [Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra - slik gamer barn og unge](#). 2022. Medietilsynet, Oslo/Fredrikstad

² NRK. 2022. [Færre jenter som gamer](#); Aftenposten. 2022. [Jenter blir hetset når de gamer](#); VG. 2023. [Vi hetset fordi vi gamer og fordi vi er kvinner](#) og VG. 2023. [Kom deg på kjøkkenet eller gå og dø](#).

³ Talberg, N., 2021. [The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspill](#). KORUS Øst.

⁴ Talberg, N., 2021. [The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspill](#). KORUS Øst.

⁵ Ask, K. og Svendsen, S.H.B (2014). [«Bug or feature?» Seksuell trakassering i online dataspill](#). Academia.edu

SAMARBEID, INNSPILLSMØTER OG DIALOG

Organisasjon	Kontaktpersoner
Senter for likestilling	Knut Jagels
Vertebrae Entertainment AS	Hauk Seim Flåen og Åge Markus Schultz
Acedemic e.-sport	Bård Erlend Solstad og Beate Hygen
Hamar Game Collective	Irina Rusten
Ung fritid Eidsvoll	Jonas Holm Lien og Anita Kristine Olsen Støbakk
Streamer Marina Drec	Marina Drec
Medietilsynet	Beate Våje
Jung Teachings	Christian Pharo
Break the Mold	Ida Törnqvist og Anna Jakobson Vaagland
Digi.no	Are Thunes Samsonsens
Tampere University, Finland/ Senter for tverrfaglig kjønnsforskning	Hanne Grasmø
NRK Helgemorgen	Rene Nilsen
Spillforsk.no/Universitetet i Bergen	Rune Aune Mentzoni
Ungdom og fritid	Ida Dorteia Horpestad
Hyperion	Chris Tekshov og Emilie Åm
Likestillings- og diskrimineringsombudet	Beate Sletvold Øistad
Female Legends, Sverige	Mags Hyttsten Sundberg



METODE

Likestillingssenteret hadde tre workshops i forprosjektet «Trygg gaming». Her snakket vi om normer og kjønnsperspektiv i gaming, hadde caseoppgaver hvor deltagerne skulle ta stilling til om de mente case'en var trakassering, og vi samlet inn innspill basert på gruppediskusjoner. Den første workshopen var i samarbeid med Hamar Game Collective hvor vi fikk innspill fra, blant annet Hyperion, spillutviklere, -designere og -produsenter. Deltagerne deltok både fysisk og via Google Meets. Det var totalt 13 deltagere. I workshopen på Hamar ba vi om innspill på om de designer spill som hindrer hets og trakassering, hvilke tiltak de mener vil være nyttige for å redusere kjønnsspesifikk hets, og hvordan de og gamere kan være gode allierte.

Den andre workshopen var i samarbeid med Vertebrae Entertainment AS, hvor deltagerne var ungdom på Ung fritid Eidsvoll sin sommerfestival, mer spesifikt GeekDay. Strukturen på workshopen var lik, men språket var noe annerledes da det gjaldt normer, og vi hadde noe mer aktiviteter for ungdommen for å sørge for at de skulle være komfortable og trygge. Deltagerne var i alderen 12-15 år, en gutt og fem jenter. Her ba vi om innspill på hva vi kan gjøre for å skape tryggere gaming-miljøer, og vi ba dem komme med konkrete forslag. I tillegg spurte vi hvem som påvirker gameplay⁶et deres og oppførsel mot andre spillere.

Den tredje, og siste workshopen, var i samarbeid med Senter for likestilling i Agder. Vi fikk innpass i emnet «Psychology and Ethics» ved bachelorprogrammet Akademisk e-sport. Strukturen på workshopen var lik som på Hamar, men workshopen foregikk på engelsk da dette er et internasjonalt studieprogram. Det var totalt 35 deltagere. Vi ba om innspill på hvilke tiltak de mener kan være nyttige for å redusere kjønnsspesifikk hets, og om de har andre innspill på hva de mener trengs for å bedre spillkulturen generelt og forslag til tiltak.

På slutten av workshopen fikk deltakerne mulighet til å fylle ut evalueringsskjema. I skjemaet hadde vi inkludert noen ekstra spørsmål som en spørreundersøkelse. Evalueringsdelen hadde totalt fire spørsmål, og undersøkelsesdelen hadde opptil seks spørsmål avhengig av hva deltagerne svarte på skjemaet. For eksempel, hvis de svarte at de hadde opplevd hets, fikk de tilleggsspørsmål om hvor ofte de opplever hets på grunn av spesifikke og gitte identitetsmarkører (se vedlegg 1).

⁶ Måten spillere samhandler med reglene og strukturene i spillet.

ERFARINGER OG TILBAKEMELDINGER

I alle workshopene ble det foreslått opplæring om normer, moralitet og hvordan oppføre seg når vi gamer allerede i barneskolen, helst noe i barnehagen. På workshopen med Hamar Game Collective kom det frem at deltagerne kunne oppleve barn og ungdom som mer ekstreme og verre enn voksne da det gjelder hets. Dette kan ha sammenheng med at barn som spiller online er i en umoderert setting hvor de kan utforske grenser for hva slags oppførsel de kommer unna med. I tillegg kan hets fra barn oppleves som verre fordi vi ikke forventer dette av barn, spesielt hvis språkbruken er grov.

Workshopen med Ungfritid Eidsvoll bekreftet at hetsen blant barn kan være nokså brutal, da jenter ned i 12-årsalderen blir bedt om å ta livet sitt hvis de ikke deler snap-navnet sitt med andre gamere. I tillegg opplever de blant annet cat-calling⁷ og jenter blir hengt ut i skolegården hvis de gamer. De får blant annet kommentarer om at de er gutt fordi de går med hettegenser. Dette er i tråd med hva KORUS ØST fant i sin studie fra 2021, at jenter som gamer kan oppleve lav sosial status hvis de ikke har andre jenter å game med.⁸ På workshopen med Ung fritid Eidsvoll etterspurte spesielt jentene en verktøyliste for hvordan håndtere hetsen de møter og hvordan de kan gå til motsvar som avvæpner.

I tillegg påpekte ungdommen at foreldre og lærere, altså de voksne, tror de vet hva som foregår, men de har ingen anelse. Ungdom vi snakket med savner kunnskap blant de voksne, slik at de voksne bedre kan forberede barna på hva som kan møte dem og det blir lettere å snakke om det når de møter på hets.

Ved Academic e-sport sin workshop påpekte studentene at deres erfaringer er at hets avtar og forsvinner når du spiller på høyere nivå, men at det er noe de kan oppleve hvis de spiller mot spillere på lavere eller middels nivå i rangeringen sin. Studentene forteller at når du har lyst til å konkurrere på høyt nivå så ser du at hets er ødeleggende for lagdynamikken og dermed hvor bra laget spiller i møte med andre lag. Spillerne er mer opptatt at hvordan de kan bedre seg selv og laget sitt, hvor hets blir et hinder for dette. Hetser du konsentrerer du deg om hva andre gjør, og ikke hva du selv og laget ditt gjør. Blant studentene kommer det også frem at om vi får redusert hetsen i gaming generelt, så vil vi også få redusert kjønns spesifikk hets. Dette vil derimot ikke fjerne utfordringen spesifikt jenter møter når de gamer, men det kan bidra til at flere jenter fortsetter å spille.

Videre påpekte studentene hvor viktig det er at noen reiser rundt og forteller om normer i gaming-kontekst og fra et fagperspektiv. Spesielt siden de selv ikke ville satt seg inn i tematikken om de bare så en video på tiktok eller lignende. Da ville de bare «scrollet» videre fordi de tenker at det ikke gjelder dem. De etterspør også at flere e-sportmiljøer fokuserer på likestilling i gaming og at promotering og formidling kan komme fra gameklienter eller spillere selv. E-sportlaget Apeks og YStory har en organisasjon som heter Break the mold, hvor de har profilerte støttespillere som står frem som rollemodell i kampen mot trakassering i gaming.⁹ I tillegg har de samme ønske som ungdom fra Ung fritid Eidsvoll, at foreldre må tilegne seg kunnskap og samtale med barna sine, og det bør være fokus på e-sportregler og moralske verdier allerede i barneskolen i et eget fag eller kurs.

⁷ En form for seksuell trakassering. Når menn roper etter damer for å bemerke damers utseende.

⁸ Talberg, N., 2021. *The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspill*. KORUS Øst.

⁹ <https://breakthemold.gg/en/>

På alle tre workshopene ble deltagerne presentert med to caser hvor de skulle ta stilling til om de mente det var 1) hets og ikke greit, 2) litt hets, men en forventet del av spillet, 3) helt klart ikke hets, eller 4) egne forslag til hva de mente det var (se vedlegg 2). På workshopen hos Hamar Game Collective var det tre caser, men da vi så at svarene var like til de første to casene, reduserte vi til to caser på resterende workshoper for å spare tid.

På alle tre workshopene var svarene nokså like. Stort sett var deltagerne delt mellom valgalternativ 1 og 2. Studentene ved Academic e-sport engasjerte seg veldig i refleksjonene rundt case'ene og noen av tankene som kom frem var at de som valgte svaralternativ 1 på case 1 mente det var personlig og at siden vi ikke vet hvordan mennesker har det og hva de sliter med, så er det viktig å ikke være nedsettende. Noen av de som valgte svaralternativ 2 mente at ordene som ble brukt i case 1 var generelle og ikke personlige.

På case 2 påpekte de som valgte svaralternativ 1 at sexisme¹⁰ er trakassering og det er ikke greit. De som valgte svaralternativ 2 påpekte at det ikke er ok, men at det er å forvente da gaming er i en global setting. På grunn av dette trodde de at toxicity¹¹ ikke er et problem vi blir kvitt. På case 2 valgte noen svaralternativ 3, og de mente case 2 var et eksempel på såkalt banter¹² og ikke er personlig. De mente det var mer misogyni enn trakassering, og at kommentaren er artig, men idiotisk. Det var også noen som valgte svaralternativ 4 og kom med egne forslag. De ønsker å være midt mellom svaralternativ 1 og 2 og mente at trakassering må forventes, men at det ikke er greit med sexisme.

På slutten av dagen, etter at studentene hadde lært om normer i gaming-konteks, var det flere som påpekte at de ikke hadde satt seg inn i tematikken hvis vi ikke hadde lært dem om det. De begrunnet det med at de tenkte tematikken ikke angikk dem, og videoer/reels som snakker om dette er noe de scroller forbi fordi de tenker det ikke gjelder dem.



¹⁰ [«Sexisme er undertrykking og nedlatende holdning til personer på bakgrunn av kjønn»](#)

¹¹ Hets/giftig

¹² Banter er såkalt vennlig erting.

INNSPILL PÅ TILTAK FRA WORKSHOP

Fordi online gaming¹³ foregår i en internasjonal setting, så anerkjenner deltagerne i workshopen med Hamar Game Collective og Academic e-sport at dette er en sammensatt problematikk hvor en løsning alene ikke vil skape endring. Mange aktører er involvert, og det er en global arena. Det er derfor nødvendig at det jobbes med å bekjempe trakassering i gaming i flere land, kulturer, og ulike deler av spillbransjen. I tillegg til opplæring om normer og moralitet, som nevnt ovenfor, kom det frem flere forslag til tiltak på de ulike workshopene. Nedenfor fremheves tiltak rettet mot barn, tiltak som er foreslått for alle og var gjengangere på de ulike workshopene, og tiltak rettet mot blant annet spillskaper.

TILTAK RETTET MOT BARN

INGEN VOICE FOR BARN OG EGNE BARNESERVERE MED PROFFE ANSATTE SOM MODERERER

Dette forslaget innebærer at når barn spiller får de ikke bruke mikrofon og snakke med hverandre verbalt. De kan fortsatt chatte. Flere av deltagerne på to av workshopene opplever at det er barn som er verst og derfor kommer dette frem som et forslag til tiltak. For at dette tiltaket skal fungere, så fordrer det at barna får god opplæring hjemme og på skolen i hvordan vi kommuniserer med andre og hvordan kommunikasjonen kan oppleves for de som mottar det som blir sagt, også innenfor spill. Uten denne type opplæring og oppdragelse, kan det være spillerne hetser når de får tilgang til mikrofon i spill. Det vil også være et spørsmål om hvilken alder som er «riktig» til å gi tilgang igjen, da det ikke bare er barn som hetser. Det er mulig det oppleves som at barn hetser mer, da det bryter med forventningene vi har til barn hvis de kommer med mange gloser og hetser. I tillegg kom det frem på den ene workshopen at trashtalk¹⁴ er en del av spillopplevelsen, og at voksne bedre klarer å skille hva som er en del av spillet og ikke. Dette kan være en mulig årsak til at det er et ønske om å moderere barn, så voksne selv ikke mister trashtalk som en del av spillopplevelsen.

Mange voksne deltagere fra workshopene våre forteller at de ikke ønsker å spille med barn da oppførselen kan forstyrre spillet. Egne barneservere med en proff moderator er foreslått for å løse dette. Da lærer barna hva som er greit å si og ikke. Dette fordrer god opplæring av de som modererer, men det kan bli en stor overgang for barna når de kommer til umodererte servere, da det ikke bare er barn som trashtalker og hetser. Det vil også her være et spørsmål om hvilken aldersgrense som skal settes for at barn ikke lenger trenger å spille på barneservere.

FYSISKE SAMLEPUNKT FOR GAMERGIRLS

På workshopene med Academic e-sport og Ung fritid kom det frem et behov for egne samlingspunkt for jenter som gamer. Academic e-sport påpekte at det er ikke alle jenter som vil ha ønske av dette, men det kan være et godt tiltak for å beholde flere gamere, men også rekruttere flere til gaming. Førsteårsstudentene ved Academic e-sport foreslo en egen gamingliga for kvinner da det kan være positivt

¹³ Når man spiller over internett, ofte med venner eller ukjente fra både Norge og andre deler av verden.

¹⁴ Nedsettende, hånende og selvsikrytende språk mellom motparter for å skremme og gi seg selv en fordel i spillet.

for rekrutteringen. Studentene påpekte at det langsiktige målet er at det skal være en blanda liga, men at egen kvinneliga kan være nødvendig til vi ser endringer i spillkulturen når det gjelder hets og trakassering. En risiko som ble påpekt er at det kan bidra til økt kjønnsdeling, som igjen kan bidra til forskjellig økonomi i de ulike ligaene, slik vi ser i herre- og kvinneidretter ellers. Ellers ble det foreslått egne samlingspunkt for jenter for å dele erfaringer og få støtte i at de ikke er alene i opplevelsene sine.

Et behov for fysiske samlingspunkt for jenter som gamer kom tydelig frem under workshopen med Ung fritid. Under første halvdel av workshopen var det kun jenter til stede, da gutten som skulle delta var forsinket. Etter at jentene hadde varmet opp og blitt litt mer kjent, delte de fritt om hva de opplever mens de gamer og hvordan det er gutter de får den uønskede oppmerksomheten fra. Jentene forteller at guttene varierer i alder 12 til 20 år, noe som tyder på at det ikke bare er barn som hetser. En av deltagerne opplevde en del cat-calling, og at hvis en gutt får avslag fra ei jente som han først forteller er veldig pen, så får hun kommentarer på at hun er stygg eller trusler om at gutten dreper seg selv hvis hun ikke vil være med han. Dette har skjedd flere ganger. En annen deltager forteller om at hun blir sjekket opp via online spill og de blir sure på henne hvis hun sier nei. Når hun sa hun ikke var interessert fikk hun beskjed om å drepe seg selv. I dette tilfellet er de interesserte guttene og jenta som får kommentarene omtrent 12 år. Hun håndterer det ved å blokkere de som kommer med kommentarene.

Flere av jentene har også opplevd hets fra medelever i gaming og det har fortsatt i skolegården eller via meldinger på mobilen og snap og lignende apper. Jentene opplever noe utenforskap fordi de gamer, og dette stemmer overens med hva KORUS ØST fant om at jenter som liker å spille opplever lav sosial status hvis de ikke har andre jenter å spille med.¹⁵

Halvveis i workshopen kommer gutten som også skulle delta på workshopen, og da ble jentene tilbakeholdne med å dele egne erfaringer. Det skal nevnes at gutten heller ikke delte, da det nok ikke er lett å komme alene halvveis inn i en workshop, og være eneste av sitt kjønn i gruppen. I gruppeoppgavene delte gruppen som bare var jenter mer av personlige erfaringer, mens gruppen som var blandet snakket mer rundt spørsmålene. Måten dynamikken endret seg basert på om deltagerne bare var jenter eller kjønnsblanda, viser at et samlingspunkt for jenter som gamer kan være et nyttig tiltak for å ivareta jenter som gamer og la dem fritt utfolde interessen sin. Ungdom og fritid lanserte 21.11.2023 en veileder til fritidsklubber om inkludering av jenter i dataspillkulturen. Her er det forslag til hvordan arrangere egne kvelder for jenter og ikke-binære som gamer, hvordan ungdom selv kan ha medvirkning til å skape trygge gamingmiljøer og konkrete eksempler fra pilotklubbens erfaringer.¹⁶

FORELDRE OG SKOLEN MÅ KOMME MER PÅ BANEN OG LÆRE HVA SOM FAKTISK FOREGÅR

Buudir har videoer til foreldre på siden «Skjermtid og dataspill». Her kommer det blant annet frem positive vinklinger når det gjelder gaming, at barna lærer om gaming på skolen, og filmene belyser at barn ikke blir voldelige av å spille dataspill.¹⁷ Dette er vel og bra, men treffer ikke det ungdom vi har snakket med etterspør. De hadde et sterkt ønske om at foreldre og skole må kunne mer om hva som faktisk skjer i online gaming slik at de kan forberede barna på hva de kan møte, og støtte dem i det de

¹⁵ Talberg, N., 2021. [*The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspill*](#). KORUS Øst.

¹⁶ https://www.ungdomogfritid.no/wp-content/uploads/11533_Veileder_2023_interaktiv.pdf

¹⁷ <https://www.buudir.no/foreldrehverdag/skolebarn/digital-hverdag/skjermtid-og-dataspill/>

opplever. Selv om barn lærer noe om dette på skolen, så er det læreravhengig. Basert på tilbakemeldinger vi har fått virker det ikke som om lærere og foreldre flest har god nok innsikts i hva slags hets jenter møter. Ungdom via Ung fritid og studenter ved Academic e-sport tydeliggjør et behov for å lære om toxicity og hets på skolen, og hvordan normer påvirker oppførsel blant gamere. Ungdom påpekte at hvis de er forberedt, har støtte og vet bedre hvordan de skal håndtere situasjoner hvor hets oppstår, så er det til stor hjelp. Dette tyder på at til tross for hetsen og at mange jenter faller fra i gaming, så ønsker jenter å game. Det blir lettere å fortsette hvis de ikke står alene i det.

TILTAK SOM GJELDER ALLE

VERIFISERING

I alle workshopene kom det frem at det bør være et verifiseringssystem, for å gjøre det vanskeligere for spillere å lage falske kontoer, endre IP-adresser og være anonym. BankID og MinID ble lagt frem som forslag. Utfordring med dette er at en del mennesker i samfunnet vårt da vil holdes utenfor gaming verdenen. For eksempel har ikke alle mennesker med utviklingshemming eller asylsøkere tilgang til BankID.

FORBILDER OG POSITIVITET

Tydelige forbilder som aktivt sier ifra hvis noen hetser eller utøver toxic oppførsel kan være et sterkt virkemiddel, da flere jenter forteller at det er lettere å slappe av i spill og selv si ifra hvis de vet de har noen med seg som støtte. Dette kom frem iblant annet dokumentarserien CTRLZ.¹⁸ Break the mold har allerede satt i gang arbeid med å rekruttere forbilder.¹⁹ Det er heller ikke slik at kun jenter opplever hets. Det er hets som går på skeive, etnisitet, funksjonsnedsettelse og noen opplever utenforskap uavhengig av bakgrunn. Barn som lager lukkede grupper for å game etter skoletid kan oppleve mobbing i spillet ved at noen i laget bestemmer seg for å ødelegge for den ene spilleren/vennen. Forbilder kan bidra med å spre positivitet og god oppførsel.

På workshopen med Ung fritid fikk ungdommene spørsmål om hvem de ser opp til og lytter til. Her kom det frem at de ser opp til venner, gode moraler og youtube-streamere. Det betyr at venner så vel som kjente personer kan være gode forbilder, og fokus på hvordan være gode med hverandre er noe ungdom er opptatt av. Ved å gi mer status til å være noen som heier på andre og får frem god dynamikk i laget sitt, vil flere tiltrekkes mot dette da positivitet smitter. Ved å gi status til positivitet, vil positivitet spre seg. Slik kan hets uavhengig av kjønn, seksualitet, etnisitet og funksjonsevne bli minimalt. En av utfordringene er riktignok hvordan gjøre det mer populært å være en som sprer positivitet enn en som hetser. I tillegg til gode rollemodeller, kan opplæring i skolen og tydelige retningslinjer fra foreldre bidra til dette fra tidlig alder. Modererte chatrom og inkubatorperiode kan også være aktuelle tiltak.

¹⁸ <https://www.medietilsynet.no/ctrlz>

¹⁹ <https://breakthemold.gg/>

MODERERTE CHATROM OG UTESTENGELSE

I tillegg til egne barneservere, ble det også anerkjent at hets og toxic oppførsel er en utfordring blant voksne. Modererte chatrom av enten mennesker eller kunstig intelligens ble foreslått som et tiltak. Når det blir avdekket uakseptabel oppførsel, kan spillere få advarsel og/eller bli utestengt av spillet i en gitt periode. Ved grov eller gjentatte overtredelser, kan utestengelsen være uten advarsel eller over en lengre periode.

Det kan her være en utfordring med at noen spillere kan synes det er gøy å teste grensene til en moderator og utestengelse og vil prøve å se hvor mange brukerprofiler de kan opprette eller omrute IP-adressen sin for å lure systemet. Likevel kan det være et effektivt tiltak som bidrar til å redusere hets, og vi må kanskje avfinne oss med at vi blir ikke kvitt all hetsen. På grunn av dette er det viktig med flere tiltak for å angripe problemstillingen fra flere vinkler.

I tillegg kom det frem av workshopene at det er viktig å rapportere toxic oppførsel, og lage gode systemer som gjør det lett å rapportere toxic oppførsel. Det kan bidra til å synliggjøre at slik oppførsel er uønsket, og det kan vise omfanget. En utfordring kan være hvis flere bestemmer seg for å trolle og sammen rapporterer kontoer som ikke er toxic, men de ønsker å få kontoene utestengt for moro skyld.

GAMING/INTERNETT-ETIKK

Forslag om opplæring i etikk, normer og god gamingoppførsel var gjengangere i alle workshopene. Etikk og normer er allerede noe det læres om i skolen, men det er ikke automatikk i at tematikken relateres til gaming. Ved å bruke gaming som eksempel når barn og ungdom lærer om etikk og normer, så kan det potensielt bidra til at elevene overfører hva de lærer i en gaming-kontekst. Hyperion, Kandu og Medietilsynet lanserte gamingvettregler i mars 2022,²⁰ men kun seks stykker fra alle workshopene hadde hørt om de. Dette tyder på at det er behov for kampanjer som sprer informasjon om utfordringene med hets i gaming og verktøy som finnes for å gjøre gaming til en god aktivitet for alle.

HÅNDBOK TIL FRITIDS- OG SPILLKLUBBER

Både ungdom og studenter anbefalte opplæring om normer, spesifikt kjønnsnormer, rundt om i gamingmiljøene, og en deltager påpekte at normer burde være tema allerede i barnehagen. Videre ble det foreslått å utvikle en håndbok til blant annet spillklubbledere, som veileder dem i hvordan de kan reflektere rundt kjønnsnormer i spill med gamere. Her er Ungdom og fritid sin veileder igjen relevant. Et neste steg kan være et tilleggsverktøy for hvordan snakke om blant annet kjønnsnormer og gaming med alle. Slik ivaretar vi at alle som gamer kan være bevisst på hvordan normer påvirker holdninger, oppførsel og dessverre utestengelse, og ikke bare jenter, ikke-binære, skeive, mennesker med nedsatt funksjonsevne og de av oss som opplever rasisme.

Videre bør veilederne inkluderes i en stor informasjonskampanje om gaming som nevnt i punktet om gaming/internett-etikk, for å sørge for at verktøyene når ut til så mange som mulig.

²⁰ <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/datspill/gamingvettreglene/>

TILTAK RETTET MOT SPILLSLSKAPER

I alle workshopene mente deltagerne at spillselskapene har et ansvar for å gjøre nødvendige tiltak. Spesielt de store og kommersielle selskapene da de når ut til mange, men også fordi flere uavhengige og små spillselskaper allerede har fokus på mangfoldige karakterer og spillhistorier.

GAMIFY²¹ GOD OPPFØRSEL OG MANGFOLDIGE KARAKTERER

Noen spill gjør dette allerede, men i alle workshopene var det bred enighet om at dette var et enkelt tiltak som kan bidra til god oppførsel i spill. Ved å gi poeng når spillere hjelper hverandre eller utøver god redelighet, som gjør at de kan gå høyere opp i nivå eller utløse nye ressurser til en karakter, så gis det insentiver for å være en god med- og motspiller i selve strukturene til spillet. Spillere lærer seg fort hva som gir dem fordeler i spillet og det kan gi motivasjon til å redusere toxic oppførsel.

På workshopen med Hamar Game Collective, hvor blant annet Hyperion deltok, fikk deltagerne også spørsmål om hvordan de lager spill. Her kom det frem at spillutviklere- og produsenter, og spesielt store spillselskaper kan lage mer mangfoldige karakterer og historiefortellinger i spillene for å få bredere representasjon. Dette var et ønske som kom opp i alle workshopene. Deltagerne påpekte blant annet at når de ser seg selv i karakterer og historier, så gir det glede. Det kom også frem i en NRK-artikkel hvor skeive påpeker at de føler seg mer hjemme i spillet når de kjenner seg igjen.²²



²¹ Å gjøre noe mer lik strukturen til et spill for å gjøre det mer gøy/motiverende. For eksempel gi poeng, avstraffe o.l.

²² https://www.nrk.no/osloogviken/ny-forskning_-flere-skeive-karakterer-i-videospill-og-gaming-1.16588383

OPPSUMMERING

Utfordringene som kom frem i workshopene og de ulike aktørene vi har vært i kontakt med viser at det er behov for å adressere hets innen spill fra flere vinkler og med ulike tiltak. Det er ikke bare en løsning som vil bidra til mer inkluderende spillkultur.

Hets og trakassering er ikke et fenomen isolert til Norge, men noe som skjer globalt innen gaming. Det er viktig at vi begynner med oss selv i Norge, da vi raskere kan se effekt i norsk kontekst innenfor rammer vi kan påvirke blant annet politisk og økonomisk. I tillegg må vi se på spillkulturen og hvordan samhandler og utveksler med norsk kultur. På sikt på bør vi også tenke på internasjonalt samarbeid, da hets forekommer hyppigst i online gaming hvor man spiller med andre fremmede rundt om i Norge og verden.

Fra starten av prosjektet har vi hatt bred kontakt med organisasjoner, forskere og aktører som jobber med tematikken, og i løpet av prosjektåret har vi bygd opp et stort nettverk. Dette har vært nyttig for å tenke videre prosjektutvikling og hvem vi kan samarbeide med, men også for synergieffekt da vi kan hjelpe med å løfte hverandre frem. For å stoppe hets og trakassering i gaming er samarbeid på tvers av mange ulike aktører avgjørende for å lykkes.

Workshopene ga godt innblikk i tiltak som må iverksettes, og deltagerne var engasjerte og viste mye refleksjon. Innspillene viser bredden av tiltak som trengs for å skape en mer inkluderende spillkultur og redusere hets. På bakgrunn av dette kommer vi med 10 anbefalte tiltak for å bekjempe hets og trakassering i gaming.

ANBEFALTE TILTAK

- Iverksette flere samlingspunkt for jenter og ikke-binære som gamer.
- Opplæring om etikk og normer i gamingkontekst allerede på barneskolen.
- Utvikle verktøyliste for hvordan håndtere hets i gaming.
- Utvikle tilleggsverktøy for hvordan snakke om kjønnsnormer og gaming i spillklubber.
- Informasjonsfilmer til foreldre om hva som faktisk foregår i online gaming og råd til hvordan de kan støtte og ruste barna sine, og bidra til å motvirke hets.
- Storstilte informasjonskampanjer om utfordringer med hets i gaming, samt spre informasjon om verktøy som finnes for å bedre spillkulturen.
- Engasjere forbilder til å være gode rollemodeller som sier ifra om og rapporterer uakseptabel oppførsel, og bidrar til å spre positivitet.
- Moderere chatrom, gi konsekvenser ved uakseptabel oppførsel, og ha lett tilgjengelige rapporteringssystemer.
- Gamify god oppførsel ved å belønne spillere som hjelper hverandre, utøver god redelighet og heier frem andre spillere.
- Spillutviklere- og produsenter, og spesielt store spillselskaper kan lage mer mangfoldige karakterer og historiefortellinger i spillene for å få bredere representasjon.

VEDLEGG 1 - EVALUERING

WORKSHOP HAMAR

3. Hva er det viktigste du tar med deg fra workshopen?
Høre hva andre har å si om tema.
Det er mye småting man kan gjøre for å holde spillverden sunn
Spillproducenter har ansvar for likestilling og trygge gaming rom
Å behandle problemstillingen som et spill kan hjelpe med å forebygge.
Grep jeg kan ta som utvikler og lærer i faget
Opplysninger, spiller ikke online selv
Gode spørsmål som vi diskuterte på slutten av workshopen
Var noen statestikker jeg ikke var klar over, hørte noen synspunkt jeg ikke har tenkt over
Veldig bra diskusjonar, mykje ny innsikt og nye tankar
God diskusjon rundt problemer relatert til likestilling innen gaming.

4. Har du andre tilbakemeldinger? Ris og ros
Føler presentasjonen mistet noe av sin form i oversettelsen til engelsk da det egt skulle være på norsk. Men ellers bra.
Litt mye tunge lange setninger, falt litt ut i midten av presentasjonen. Men aktivitetene og videoene var veldig givende
Det viktigste for å få trygge gamingrom for kvinner er å gi midler til kvinnelige produsenter.
Flott initiativ!
Takk for initiativet!
Bra jobba
Mye tid som gikk til snakking i starten om ting jeg håper alle visste om. (Passer kanskje bedre som undervisning til folk som ikke jobber i bransjen og allerede kan denne informasjonen).
Ledende svaralternativer på spørsmålsrunden. Siden de fleste stilte seg i svaralternativ D så burde det være et alternativ som dekker den tilbakemeldingen som oppsummerte det svaret: "må forvente at det kan skje, men det er ikke greit".
Videoene var for overprodusert, så de virket litt fake, men eller top
Bra opplegg, bra tid og rom til diskusjon, gjerne enda litt meir tid til det men ikkje mykje
ABCD alternativer bør være litt mer spesifikke, slik at ikke "alle" går til alternativ A.
Godt å skape diskusjon å få frem flere synspunkter rundt adferd innen online gaming.

5. Har du blitt hetset i onlinespill?

[Flere detaljer](#)

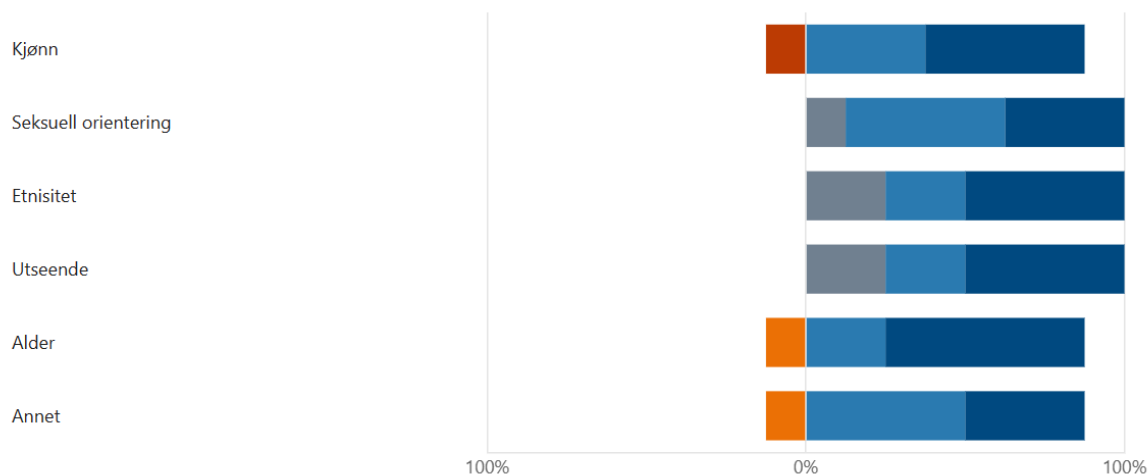
 Innblikk



6. Hvor ofte opplever du hets på grunn av:

[Flere detaljer](#)

Hvert game Daglig Ukentlig Månedlig Sjelden Aldri



7. Hvis du svarte annet, hvilke opplevelser er dette?

Har opplevd å blir hetset basert på at jeg ikke hadde tall i brukernavnet mitt

Generell uprovosert hat fra dårlige tapere

At man er funksjonshemmet pluss dårlig i spillet

Ferdigheter, veganar.

jeg spiller ikke ofte online, som regel spiller jeg med venner eller kjente. Flere online spill bruker også emotes som ikke passer disse kriteriene.

8. Har du opplevd at andre har blitt utsatt for hets på grunn av kjønn?

[Flere detaljer](#)

 Innblikk



9. Hvordan reagerte du? Gjorde du noe?

Jeg sa i fra. Da folk trenger å høre når de utsetter noen andre for hets.

Jeg har prøvd å si at det ikke var greit et par ganger, men vanligvis så tør jeg ikke å blande meg inn.

Hvis jeg er direkte involvert sier jeg alltid ifra

Har ikke nødvendigvis vært i en posisjon hvor jeg har kunnet reagere

Jeg var veldig ung så jeg ble redd og stille. Nå spiller jeg mest med nære venner

Ikke opplevd

Jeg har kjønnsnøytralt navn, og bruker sjeldent voice med fremmede

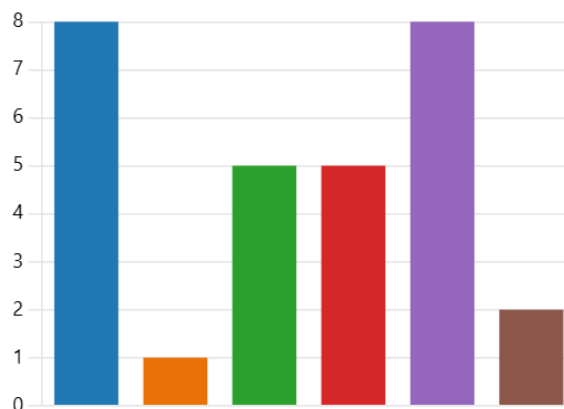
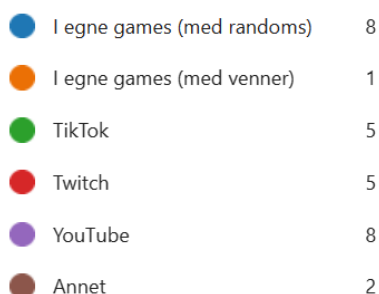
Nope

Avsky. Har kalt ut folk for visse ting, som generell bigotry, eller nedlatende oppførsel, men det er for normalt til at eg alltid gidd å ta tak i det

Kan ikke gjøre mye med online spill, uten å "mute" hetserne

10. Hvor har du sett/opplevd at andre blir hetset?

[Flere detaljer](#)



WORKSHOP EIDSVOLL

3. Hva er det viktigste du tar med deg fra workshopen?

lyndkd

Hva er workshop

Vet ikke helt.

Positivitet

Informasjonen som blir delt

4. Har du andre tilbakemeldinger? Ris og ros

gj!

Ndnd

?

Næ

Nope, ganske bra.

Alle var snille

Dere er kjempe flinke!

5. Har du blitt hetset i onlinespill?

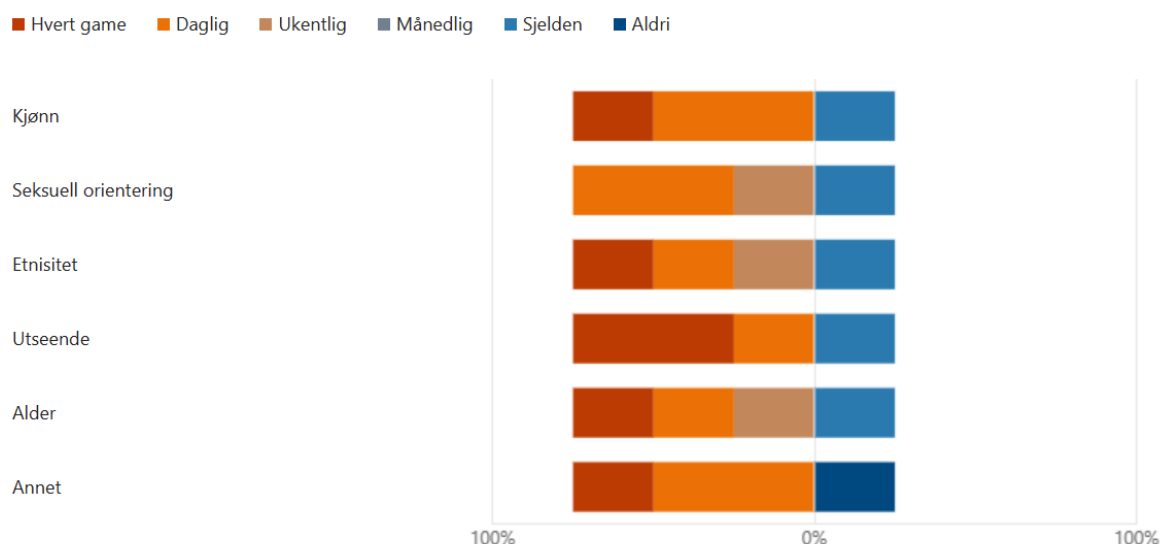
[Flere detaljer](#)

● Ja	4
● Nei	1



6. Hvor ofte opplever du hets på grunn av:

[Flere detaljer](#)



7. Hvis du svarte annet, hvilke opplevelser er dette?

Jdjd

:/

Rasisme

8. Har du opplevd at andre har blitt utsatt for hets på grunn av kjønn?

[Flere detaljer](#)



9. Hvordan reagerte du? Gjorde du noe?

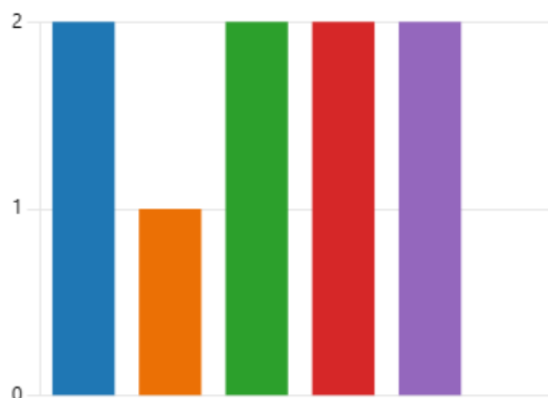
Prøver å stoppe dem

Sa at det ikke var greit, og rapporterte brukeren som oppførte seg dumt.

10. Hvor har du sett/opplevd at andre blir hetset?

[Flere detaljer](#)

● I egne games (med randoms)	2
● I egne games (med venner)	1
● TikTok	2
● Twitch	2
● YouTube	2
● Annet	0



WORKSHOP GRIMSTAD

3. What is the most important thing you got out of the workshop?

jn

Good perspectives on different solutions for toxicity

The extend of how bad toxicity against woman can really get

The way people look at questions say a lot about them

toxicity is bad

Dont be toxic

What other people feel towards different kind of toxicity

That men don't always know what females experience while playing video games

Be responsible when gaming. Stand up for others.

Toxic

Good discussions all around

The group discussion

Get to discuss with classmates in important topics

Learning more about toxic equality

I got to hear more about the different perspectives people have about toxicity in gaming, both in general and gender specific.

Just general awareness and information

The communication between the different groups was were insightfull

I got to hear the others opinions on the topic.

Ways to deal with toxicity

I think i got the most out of the group assignment where we disscused how to prevent it

I think the video we saw about the norwegian pro player was the most impactful, the topic we have already talked alot about

I hope you guys found more solutions on how to solve toxic behaviours

Being open about opinions and experience the importance of discussion.

Seriously thinking about and discussing potential ways to improve the toxicity within gaming communities.

6 respondenter (26%) svarte **toxicity** på dette spørsmålet.

...



4. Do you have other feedback? Criticism and praise.

no

Maybe a bit long?

Didn't really like the group work in the end, because it just took up alot of time

It was good, should add more four corners questions

i really liked the format of the workshop, there was a mix of lecture, group work and activities

The teachers were positive and engaging

Wish there was more expirements and whatnot

To many breaks otherwise wery good

Felt like it might be important to implement that female players can also be very toxic. Felt like it was one sided towards that men were the toxic ones

No

Good teachers

Great engagement with the class, too many breaks maybe

Nah

None.

Great presentation and experience about this topic. Hope this project successful

I think some of the activities could've been more specific, like the 4 corners one didn't specify the options enough to make a big enough difference for it to matter between the first 2 options

Very good workshop In general.

Could get a tad bit technical at parts, and that loses some peoples interest.

Good job :))

I don't.

The advisors were decent at english and easily understood. They also enjoyed the feedback and were easy to talk with

It was good

Not really. Seem like a good workshop for people who havent learnt alot about this stuff

I love how interactive the whole workshop was. The topics and information as well as the videos were also very interesting and informative.

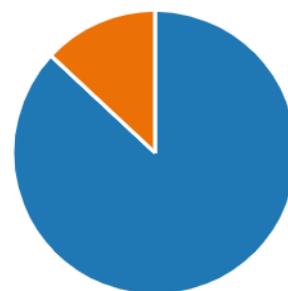
Very good energy. Not a slow lesson that would lose people's interest, but a discussion that engaged everyone. Also a good mix of serious and unserious.

8 respondenter (35%) svarte **good** på dette spørsmålet.



5. Have you been harassed in online gaming?

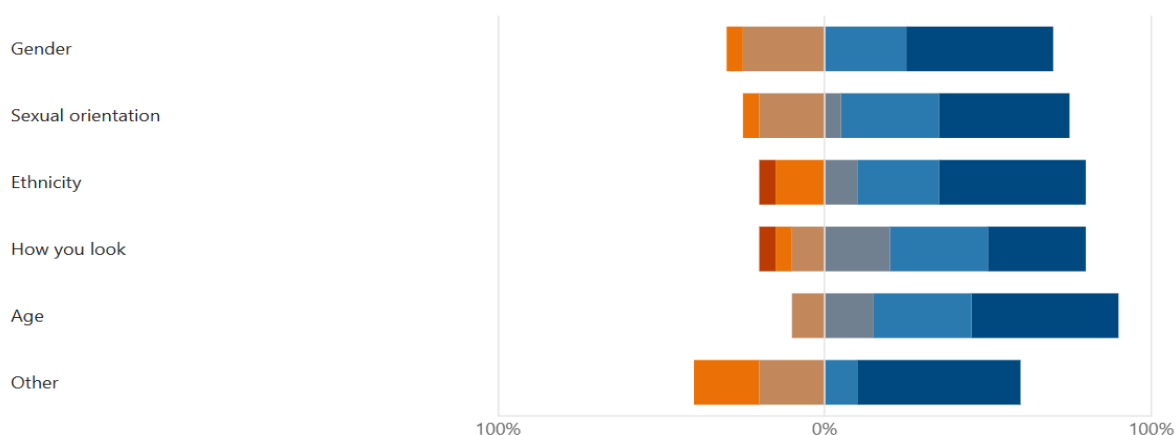
[Flere detaljer](#)



6. How often do you experience harassment due to

[Flere detaljer](#)

Every game Daily Weekly Monthly Rarely Never



7. If you answered "Other," what experiences are these?

Just generally teammates trying to blame me for their mistakes so they don't have to face the fact that they are able to not play good aswell

Just skill level of a game, even though i'm the greatest

Like general toxicity like on gameplay

Gameplay, if I have bad game I Get some insults

Just wanna use this field to promote high level play, where you are mostly judged on you abilities to play rather than any other aspect

In general, if a player thinks i play bad, they will show a toxic behavior against me

Personal skill in game. Genetic toxicity like "your mom" and stuff

Like if i perform bad and stuff

Apperently I sound/act gay and have been complained about that even tho I am not lol

Getting harassed for simply not doing well in a game.

Gameplay (both skill and way of playing)

8. Have you witnessed others experience harassment in online games due to their gender?

[Flere detaljer](#)

 Innblikk



9. How did you react? Did you do anything?2

I try to stand up against it.

Defend them for obvious reasons

if its a friend i usually step in to defend, sometimes if its strangers arguing i cant be bothered.

Just told them to mute them

I knew her so i know she can handle people online on her own

I tell them to shut up and to suck my dick - this makes people quiet

I stand up for her

Nothing

Nothing just mute them

Told them to stfa and focus on the gamr

I answered back, does not matter if it is a boy or girl, we stand together

Just keep it professional and us moderators will take care of ut

I didn't do anything, as the person was standing up for themselves and I didn't feel like I had any place in saying anything.

Yeah, i always stand up for friends and teammates.

I typically tell them to just focus on the game

No one took it seriously and we laughed it off.

I did nothing

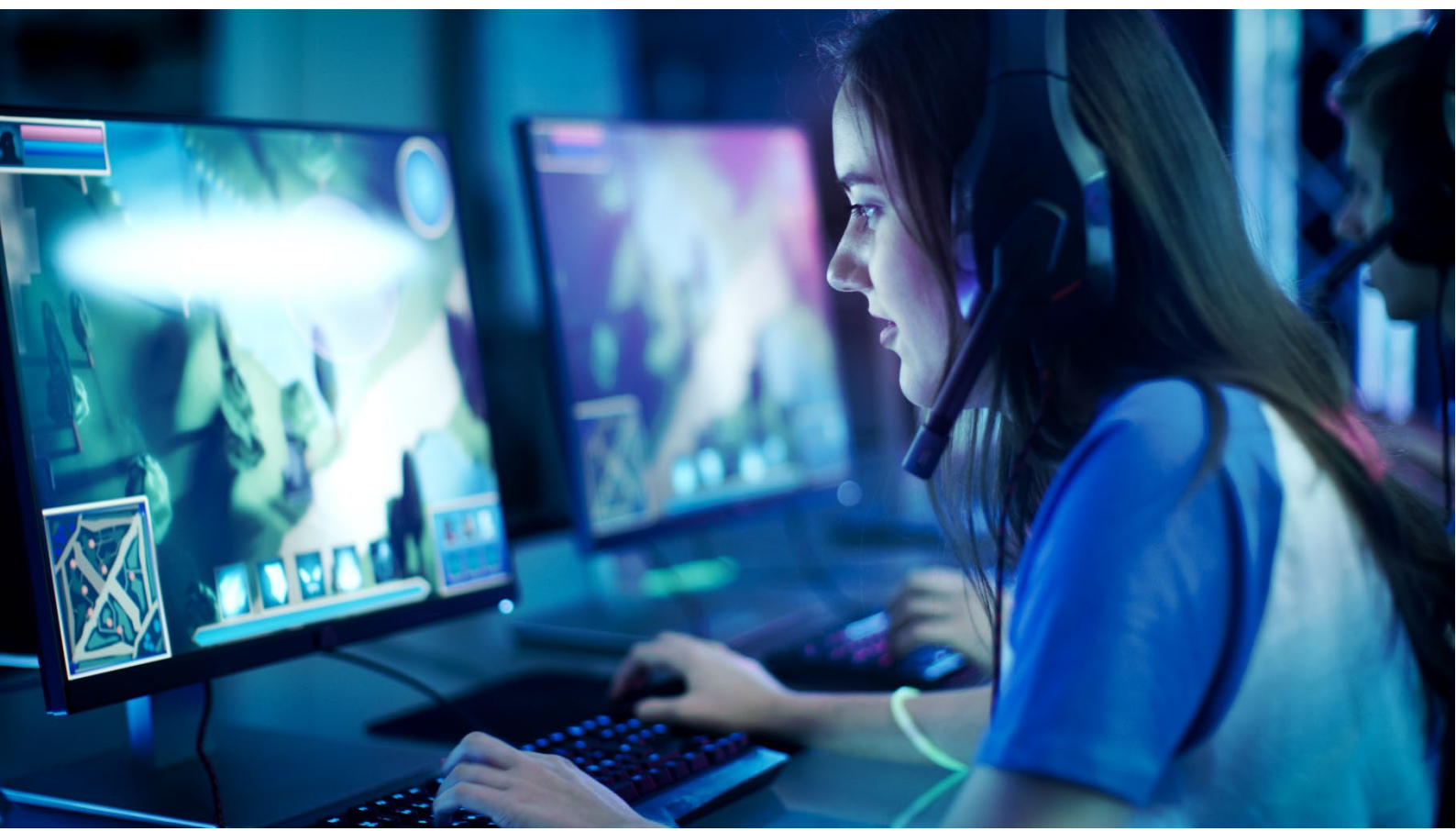
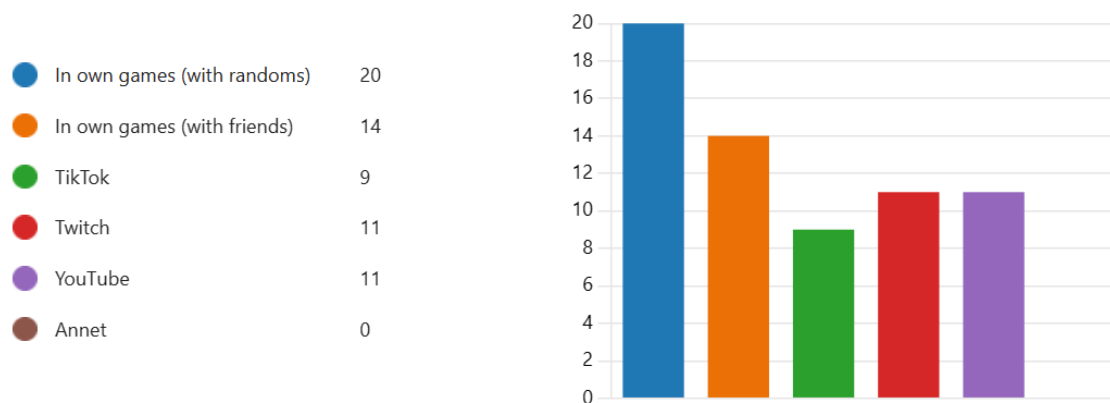
I called the person who did it cringe and asked them to stop

I usually ignore toxic stuff if its not toward one of mine friends

I stand up for girl gamers if it gets serious. I stand up for my friends and family at all times. I have zero tolerance for toxicity, so I will always tell people to stop. I also try to bring a general level of positivity to any team, and if someone is receiving toxicity I will try to direct some friendliness at them to balance it out.

10. Have you witnessed others be harassed?

[Flere detaljer](#)



VEDLEGG 2 - CASER

Case 1: Bertil er 15 år og glad i å game. Han digger Fortnite. I chatten får han høre «mamma'n din var herlig, var her i går. Hun sa hun skulle ønske du ikke var født», «du har liten dick», «vedder på at du er Incel, kryp tilbake til hula di».

- a) Dette er hets og ikke greit
- b) Det er litt hets, men er forventet som en del av spillet
- c) Helt klart ikke hets
- d) Egne forslag

Hva er grunnen til at du valgte svaret ditt?

Case 2: Gerda er 15 år og gamer Valorant. I voice får hun høre «er du jente? Kan jeg få din snap?» Laget til Gerda tapte og hun får høre «vi tapte på grunn av deg, pell deg tilbake til kjøkkenet. Gå og lek med Barbie».

- a) Dette er hets og ikke greit
- b) Det er litt hets, men er forventet som en del av spillet
- c) Helt klart ikke hets
- d) Egne forslag

Hva er grunnen til at du valgte svaret ditt?

Oppfølgingsspørsmål: Hvis dere hadde hørt dette, hvordan skulle dere ønske dere hadde reagert? Diskuter i grupper, om 3 minutter skal dere dele.



