


# Gaminghåndboka

– en håndbok om dataspillarrangement for deltakere, arrangører og foreldre





Spill og spillkultur utgjør en stor del av nordmenns hverdag. Én tredjedel av befolkningen spiller, og blant barn og unge oppgir 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene at de spiller dataspill\*.

Dataspill og digital kultur foregår gjerne på nett, mellom mennesker som fysisk sitter hver for seg. Likevel er disse opplevelsene kanskje på sitt beste når man kan møtes ansikt til ansikt, enten det er på en ungdomsklubb, et datatreff, en e-sportturnering eller en spillfestival.

Fysiske møteplasser for datakultur er spesielt viktige for unge, og på samme måte som med for eksempel breddeidrett er det viktig å legge til rette både for dette og for digitale møteplasser.

I spillmiljøene finnes ikke noe felles rammeverk, men hos ulike arrangementer og spillermiljøer finner man likevel mange felles normer for alt fra oppførsel til tekniske løsninger.

Spillvett, rett og slett. Men spillvettet er ujevnt fordelt. Der enkelte arrangører kan vise til flere tiår med erfaring og har rutiner deretter, vil nykommere kjapt gå på et par smeller som kanskje kunne vært unngått.

I denne håndboken har vi derfor samlet inn både råd, regler og rutiner fra et samlet spillmiljø for å gjøre dette arbeidet lettere.

---

*\* Medietilsynets Barn og medier-undersøkelse fra 2020. Med dataspill mener vi her alle digitale spill, enten de foregår på konsoll, datamaskin eller mobil*



## Gaming-ordbok for nybegynnere

**AFK** | "Away from keyboard"

**Bug** | Programmeringsfeil i spillet

**Chat** | En samtale, ofte tekstbasert

**Cheater** | En jukser

**Dataspill** | Fellesbetegnelse for digitale spill og opplevelser som foregår på konsoll, datamaskin og mobiler

**Discord** | En kommunikasjonsplattform med chat, lyd og videomuligheter som er mye brukt av spillere

**E-sport** | Konkurransedrevet spilling

**Gaming** | Å spille dataspill, både alene og som sosial aktivitet

**GG** | "Good game"

**GLHF** | "Good luck, have fun"

**IRL** | "In real life" - altså utenfor skjermen

**Lag / lægg** | Når nettkoblingen er dårlig og spillet bruker lang tid på å reagere på spillernes handlinger

**Møteplass** | I spillenes verden kan møteplasser både være digitale og fysiske

**Server** | En plattform som holder styr på spillverdenen for flere spillere samtidig

**Streamer** | En person som filmer seg selv, ofte mens de spiller, og kringkaster det til seere på strømmetjenester som Twitch og YouTube – kjent som streaming

**Toxic** | En spiller som går inn for å ødelegge spillet eller spre dårlig stemning

**Twitch** | Streamingplattform som fokuserer på gaming og e-sport



# Tips til deg som arrangør

Som arrangør tar man på seg ansvaret for å skape en møteplass med et godt miljø. Det er en morsom jobb, men kan også være krevende. Arbeidet foregår både før, under og etter arrangementet. For hvert nye arrangement utvikles også miljøet rundt.

Her er noen punkter du som arrangør kan ta med deg for å skape best mulig møteplasser.

## Teknisk

Tenk over hvilke tekniske forutsetninger som må oppfylles for det du vil gjøre, og rådfør deg med erfarne arrangører – selv hvis du kan mye om tekniske spørsmål.

## Målgruppe

Ha en klar tankegang om hvem arrangementet er for. Et arrangement for alle aldre må ta andre hensyn

enn et treff med 16-års-grense, både når det kommer til regler og nivå på aktiviteter.

## Tilrettelegging

Er lokalet og aktivitetene tilpasset mennesker med ulik mental eller fysisk funksjonsevne? Hent gjerne inn perspektiver fra relevante brukergrupper, og oppfordre deltakere om å melde fra om spesielle behov på forhånd.

## Sosiale regler

Legg opp de sosiale kjøre-reglene etter hvilket miljø du ønsker på ditt arrangement. Husk at du som arrangør har stor innflytelse på hvordan deltakere og frivillige oppfører seg.

Ved regelbrudd bør du gi en reaksjon - se gjerne listen over sanksjoner under. Husk likevel at det er viktig å se an situasjoner i stedet for å bare følge reglene blindt.

## Foresatte

Skap muligheten for god dialog med foresatte, og legg ut tydelig informasjon i forkant av arrangementet. Vær tilgjengelig for å svare på spørsmål.

## Personvern

Sett deg inn i GDPR-regler og andre relevante lover om å ivareta personvern.

Personvern inkluderer personlig informasjon og sensitive personopplysninger som f.eks helseinformasjon.

## Søvn

Det skal tilrettelegges for at deltakere på arrangementer som går over flere netter skal kunne sove. Så langt det lar seg gjøre bør det finnes et separat lokale

eller egne rom for overnatting. Del sovelokalene etter alder og kjønn. Forsøk å ha noen ekstra rom for de med spesielle behov.

## Sanksjoner

Ved regelbrudd er det viktig å ha en verktøykasse av ulike reaksjoner overfor deltakere tilgjengelig. Dette inkluderer:

**Advarsler** | Første sanksjon, med mindre regelbruddet er svært alvorlig.

**Konkurranseforbud** | En god løsning ved juks, som likevel gir mulighet til fortsatt deltakelse ved resten av arrangementet.

**Midlertidig utestenging** | Bli bortvist for et helt arrangement ved gjentatte regelbrudd eller spesielt alvorlige regelbrudd.

**Permanent utestenging** | Dette bør kun benyttes etter gjentatte og alvorlige brudd på reglene.

**Politianmeldelse og bøter** | Benyttes ved overtredelser av norsk lov.

Det bør finnes tydelige retningslinjer for hva som skal skje når en deltager får sanksjoner mot seg. Husk at dette bare er forslag til sanksjoner – du som arrangør kjenner dine deltagere best.

Sett opp et organ hvor deltakere kan klage om de får sanksjoner mot seg.

# Malforslag til arrangementsregler

Denne malen kan du som arrangør benytte deg av, eller omformulere ved behov. Mens noen formuleringer kan brukes som de er, er andre punkter skrevet i klammer, slik:

[Her må du selv ta stilling til hvordan reglene bør formuleres.]

Legg gjerne inn en formulering ved billettbestilling om at det å kjøpe billett og/eller delta forsetter at deltakeren har lest reglene og samtykker til å følge disse.

## Språkbruk og oppførsel

Støtende, diskriminerende eller trakasserende oppførsel og språkbruk er uønsket.

[For banneord må arrangør selv bestemme hvor lista ligger]

Det samme gjelder bruk av ord og symboler som er eller kan oppfattes som støtende, som for eksempel nazisymboler.

All form for seksuell trakassering og aggressiv oppførsel er forbudt.

Brudd på spilleregler og juks i konkurranser vil ikke bli tolerert.

## Norsk lov gjelder - uansett

Straffbare handlinger vil kunne bli politianmeldt. Dette inkluderer skadeverk og tyveri av utstyr eller eiendeler, bruk og besittelse av narkotiske stoffer, samt hacking og spredning av datavirus.

Husk også at atferd som seksuell trakassering eller rasistiske ytringer er forbudt.

## Aldersgrenser

Dette arrangementet er åpent for alle mellom [?] og [?] år.

[For deltagere fra 16 år og nedover anbefales det å kreve skriftlig tillatelse fra foreldre, spesielt ved overnatting. Samtidig bør det oppfordres til at de under 16 ikke kommer alene.]

Fordi aldersgrense på spill kun er anbefalinger, er det deltakernes foresatte som bestemmer hva barn får spille.

## Salg av varer

Kommersielt salg av varer på arrangementets område skal ikke skje uten tillatelse fra arrangør.

## Alkohol og andre rusmidler

Arrangementet er rusfritt, uten unntak. Røyking skal kun skje utendørs.

## Utstyr og eiendeler

Du kan ikke ta med utstyr som krever mer strøm enn det er kapasitet til.

Du kan ikke ta med gjenstander som kan sette menneskers helse og liv i fare, for eksempel fyrverkeri.

Det er ikke arrangørs ansvar å sikre enkeltes eiendeler fra tyveri.

## Bilde og video

Man må ha spesifikk tillatelse til å ta bilder og video som skal publiseres.

Som deltaker godtar du at video og bilder som blir tatt under arrangementet kan brukes til promotering.

## Overnatting

Alle skal ha anledning til å sove.

Det er ditt eget ansvar, ikke arrangørs, å påse at du sover i løpet av et arrangement.

## Lokalets regler

Du har bare lov til å oppholde deg i [delene av lokalet som er åpne for publikum].

Brann- og nødutganger skal holdes frie.

# Gamingvettreglene

## 1. Tilpass deg omgivelser og medmennesker

Vis respekt, både ansikt til ansikt og digitalt. Vær oppmerksom på hvordan du selv påvirker andre deltagere. Ikke spill høy musikk klokka to på natta på datatreff. Du bør heller ikke spamme chat-ten. Du skal også respektere andres eiendeler.

## 2. La ikke andre gå alene

På et arrangement har alle ansvar for å dyrke fram et godt miljø. Hvis du ser noen som er utenfor, tilby dem å få være med. Gjør det du kan for at dine med-deltakere føler seg trygge og velkomne.

## 3. Vis respekt for deltagere og arrangører

For at alle skal føle seg hjemme i datamiljøet må vi ha nulltoleranse for mobbing, diskriminering, grenseoverskridende oppførsel, datasnoking, hatefulle ytringer, trusler og lignende.

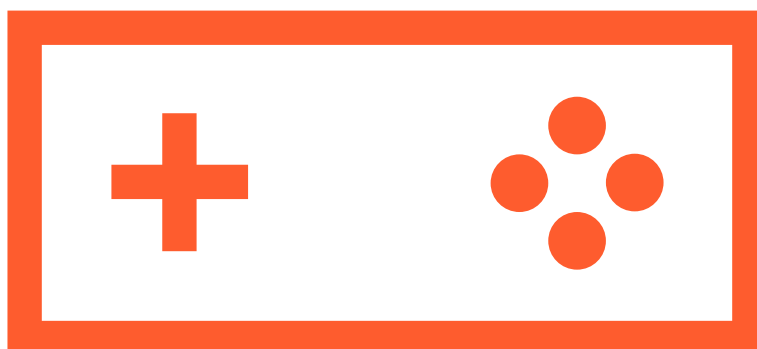
## 4. Vend i tide - det er ingen skam å si unnskyld

Selv i en konkurranse spiller vi først og fremst sammen. Selv om vi konkurrerer med hverandre og det går hett for seg i en kamp, kan vi fremdeles ta hverandre i hånda etterpå.

## 5. Lytt til erfarne arrangører

Reglene satt av arrangøren er rammeverket som gjør at alle kan ha en så trygg, god og minneverdig opplevelse som mulig. Som deltager må du forholde deg til dette.

Sett deg inn i lover, regler og vilkår på forhånd, og vær klar over at brudd vil føre til reaksjoner. Disse inkluderer advarsler, utkastelse og i verste fall permanent utestenging.



Vil du vite mer om hvorfor det er viktig med digitale møteplasser for unge kan du lese rapporten Møteplass datakultur. Og Kulturdepartementet har laget en nyttig veileder om hvordan skape Møteplasser for dataspill og datakultur.

Denne håndboka er laget av Hyperion og KANDU i samarbeid med Medietilsynet. Layout er av NewsLab.

