

# Spillprosjektet

Et prosjekt under Program for Folkehelse



# Hvordan bruke gaming som helsefremmende verktøy

- Spillprosjektet er et samarbeid mellom flere etater, arbeidsgruppen består nå av bibliotekar, helsesykepleier, leder ved Kulturhuset 37, lærer og folkehelsekoordinator.
- Medvirkning, medvirkning, medvirkning!
- Mange delmål, men vi har i første omgang konsentrert oss om to:
  - En fysisk møteplass
  - Voksenopplæring



# Spillrommet!

- En fysisk møteplass for alle spillinteresserte mellom 0 og 23 år, uansett om man spiller brettspill, dataspill/konsollspill eller rollespill.
- Plassert i andre etasje av Kulturhuset 37 og er regnet som en del av ungdomstilbudet.
- 42 kvadratmeter stort og inneholder av digitalt utstyr: 7 gaming-pc-er, 2 65" TV-er, projektor og lerret, 2 Xbox One X, 2 Playstation 4 Pro, Nintendo Switch og retrospillkonsoller (NES classic mini, Playstation classic, Commandore64 mini, Sega Mega Drive classic)
- Mange brettspill og rollespill-bøker (inkludert terninger, kart til rollespill etc), og fagbøker om spill.
- 300 besøk første uka!



# Men hvor ble det av medvirkingen?

- Åpent møte på biblioteket i februar 2019: 75 barn, ungdom og voksne møtte opp. Innspillene fylte 6 A4-ark da de ble skrevet inn i et word-dokument.
- Medvirkningsgruppe, nå bestående av 6 ungdommer (fra 15 til 22 år), er dannet og veldig aktiv.
- Alt som er kjøpt inn av utstyr kommer fra innspillene vi fikk under det åpne møtet, eller etter ønske fra medvirkningsgruppa.
- Prosjektgruppa dekorerte ikke rommet, i det hele tatt. Det er lagt til rette for at de som bruker rommet kan, og skal, være med på å dekorere det. Dekoren vil være ting som lett kan byttes ut.
- Konkurranser, arrangementer og større innkjøp vil alt bli ordnet sammen med medvirkningsgruppa og/eller målgruppa.

"Vi MÅ ha med målgruppa når vi lager dette. Jeg kan lage det perfekte spillrommet for meg, men det vil være veldig kjedelig å sitte der alene fordi rommet ikke er for andre." Sitat: Jan-Egil Holter-Wilhelmsen

# "Hæ? Hva er twitch?" Eller "Hva trenger egentlig voksne å lære?"

- Innovasjonsarena i Drammen sammen med medvirkningsgruppa for å jobbe med problemstillingen.
- Workshops og foredrag for foresatte, lærere etc. om både positive og negative sider ved spilling.
- Arrangementer hvor gamere lærer bort sine favorittspill
- Kunnskap kan minske konflikt
- Nettverksbygging for foreldre med barn som spiller
- Ordliste
- Spilling er en legitim hobby!

# Hva skjer så?

Sky's the limit! Flere delmål som skal tas med etter hvert, bl.a. samarbeid med kulturskolen og fokus på fysisk helse gjennom spill.

Fortsette å jobbe med samarbeid og medvirkning. Det finnes ingen enkel løsning!