

Medietilsynet v/Beate Våje
beate.vaje@medietilsynet.no

Dato:
08.04.2025

Innspill til handlingsplan mot spillproblemer 2026-2029

Vi takker for invitasjon til å gi høringssvar vedrørende handlingsplan mot spillproblemer. Nedenfor vil vi gi en kort utgreiing av det vi i vårt arbeid ser som utfordringer på feltet, og deretter gi forslag til tiltak.

Likestillingssenteret er et tverrfaglig kompetansesenter på likestilling. 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 diskrimineringsgrunnlagene. 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. Våre fire hovedarbeidsområder er barn og unges oppvekstmiljø, samfunnsutvikling og deltakelse, arbeidsliv og likeverdige offentlige tjenester.

I innspillet vårt vil vi først løfte frem hets og holdninger i dataspill, kjønnsperspektiver på spillavhengighet, forebyggingstiltak mot spillavhengighet blant etniske minoritetsnordmenn, og videreutvikling av undervisningsopplegg. Vi vil komme med anbefalinger til tiltak for de ulike områdene.

Hets og normer

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.¹ Mye av utfordringen er at jenter opplever hets som går på kjønn istedenfor spillferdigheter, og flere jenter uttrykker dette som en utfordring.²

Flere gamere forteller om hvordan hets blir brukt for å presse hverandre til å spille bedre, og at det er kamuflert som humor. Flere slutter å spille fordi hetsen blir ikke oppfattet som humor. Dagligtalen til ungdom utenfor dataspill, hvor kommentarer og hets spiller på hudfarge, etnisitet, landbakgrunn og religion, altså rasisme, kan bli forsterket i dataspill hvor den som ytrer seg kan være anonym.³

¹ Ask, K. og Svendsen, S.H.B (2014). «Bug or feature?» Seksuell trakassering i online dataspill. Academia.edu

² Miklavic, K. og Solberg, A. (2023) «Trygg gaming». https://s43909.pcdn.co/wp-content/uploads/2024/01/LSSRapport_2023_2_Trygg-gaming.pdf

³ Medietilsynet. (2022). Spillfrelste Tenåringsgutter og Jenter som faller fra. medietilsynet.no. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf

Spesielt gutter anser bruken av skjellsord som humor.⁴ Siden ungdom selv ikke nødvendigvis ser at hva de sier er rasisme, bør de lære om hvilke konsekvenser sjargongen deres kan ha. Videre rapporterer skeive at skeive karakterer i dataspill er viktig for blant annet selvutfoldelse og -uttrykking, men også for å motvirke fordommer som bidrar til økt ekskludering i storsamfunnet.⁵ Når vi bruker identitetsmarkører som skjellsord kan det føre til at ungdommer ikke tør å fritt være seg selv. Dette kan være veldig skadelig og bidra til en tung tilværelse og i verste fall psykisk sykdom. Flere unngår online spill fordi de ikke ønsker å utsette seg for ytterligere hets, trakassering og skeivfobi.

Ofte har de av oss som bryter normer vent seg til å bli utsatt for hets, og samtidig prøvd å tilpasse seg så godt som mulig. Vi må huske at det ikke er normbryterens ansvar å passe inn. Det er vår felles oppgave å jobbe mot diskriminering og hets, og utvide normene våre.⁶ Også i dataspill mellom gamere.

Anbefaling: Utvikle tiltak som adresserer identitetsbasert hets mellom gamere.⁷

Kjønnsperspektiver på spillavhengighet

VI savner tydelige kjønnsperspektiver på spillavhengighet i handlingsplanen for 2022-2025. Forskning viser at menn generelt sett har større risiko for å utvikle spillavhengighet, mens kvinner kan raskere bli avhengig hvis de først begynner å spille. Spillvaner er hyppigere blant menn og starter tidligere, dette kan bidra til at menn satser høyere hvis de kjenner på negative følelser.⁸ Her spiller også maskulinitetsnormer inn, spesielt i møte med samfunnsklasseperspektiver. Mange menn føler på press for å være største økonomiske bidragsyter som en del av mannsrollen, i tillegg til at det fortsatt er utfordrende for mange menn å snakke om egen mental helse.⁹

Anbefaling: Inkludere tydelig fokus på kjønnsperspektiver i ny handlingsplan, da perspektivene er viktige å ivareta med tanke på utvikling av tiltak og behandling som kan ha ulik effekt avhengig av kjønn.

Etniske minoriteter, forebyggingstiltak og forskning

I handlingsplanen 2022-2025 løftes etniske minoritetsnordmenn frem som en sårbar gruppe for spillproblemer, hvor det er behov for forskning. Her er det også behov for å se hvordan ulike normer samvirker. Lavere inntekt og lav utdanning er faktorer som kan påvirke spillproblemer.¹⁰ Det bør ses på om dette er faktorer som påvirker etniske minoritetsnordmenn hva gjelder spillproblemer, i tillegg til følelse av tilhørighet i lokal- og storsamfunnet.

Anbefaling: Løfte frem samvirkende normer etniske minoritetsnordmenn møter og hvordan det påvirker spillproblemer, da det kan ha betydning for hvilken behandling og hvilke forebyggende tiltak som vil ha best effekt.

⁴ Solberg, A., Miklavic, K., Renolen, M., & Mathisen, S. (2023). Hva nå? Ungdommens erfaringer og forestillinger om likestilling. Hamar; Likestillingssenteret.

⁵ Østby, Joachim Johansen (2023). Skeive spillutviklere og spillere. Mangfold og inkludering av skeive i data

⁶ Miklavic, Kristina m.fl. (2024) Gaming for alle – veileder for hvordan skape inkluderende gamingaktiviteter. Likestillingssenteret. [Gaming-for-alle_2024_web.pdf](#)

⁷ Et eksempel på dette er veilederen «Gaming for alle»

⁸ Syvertsen, André (2023). Sociodemographic Risk Factors for Risky and Disordered Gambling – Investigations through Registry Data. <https://hdl.handle.net/11250/3105535>

⁹ NOU 2019: 19. (2019). Jenterom, gutterom og mulighetsrom — Likestillingsutfordringer blant barn og unge. Kulturdepartementet.

¹⁰ Syvertsen, André (2023). Sociodemographic Risk Factors for Risky and Disordered Gambling – Investigations through Registry Data. <https://hdl.handle.net/11250/3105535>

Videreutvikle undervisningsopplegg

Medietilsynet og JUNG Teachings har utviklet et helhetlig undervisningsopplegg for 8.trinn som adresserer hets i spill. Likestillingssenteret og JUNG Teachings utvikler nå undervisningsopplegg til mellomtrinnet, som er i tråd med det foregående undervisningsopplegget. Folkehelse og livsmestring gjelder hele grunnskolen og deler av videregående. Ved å tilby undervisningsopplegg, sørger vi for at barn og unge får tilnærmet lik utdanning og kan reflektere rundt normer og holdninger.

Anbefaling: Ny handlingsplan bør inkludere tiltak om at Undervisningsopplegg bør videreutvikles og tilpasses til småskolen, 9. og 10. trinn og videregående skole.

Med vennlig hilsen



Goro Ree-Lindstad

Direktør



Kristina Miklavic

Rådgiver