



Evaluering av Spillrommet37

KORUS Sør v/
Ingvild Vardheim og
Nina Sterner



"Fysiske møteplasser skaper en positiv og samlende kultur (..) Likevel er det fremdeles få møteplasser på dette området sammenlignet med andre fritidsaktiviteter.

Regjeringen vil oppfordre kommuner og andre til å vurdere å legge til rette for møteplasser for spillinteressert ungdom".

Fra "Spillerom -Regjeringens dataspillstrategi 2020-2022"



Spillrommets målsetting

Tiltaket har som hovedmål å skape en **social møteplass** for spill-interesserte hvor barn og unge kan få tilgang til spill, uavhengig av økonomisk bakgrunn.

Tiltaket vil legge til rette for at barn og unge er en **aktiv part i utviklingen** av møteplassen





Evalueringsens hovedformål er å få mer kunnskap om ungdommene som bruker spillrommet:

- Hvem er de?
- Hvorfor oppsøker de spillrommet?
- Hva betyr spillrommet for dem?
- Hvordan får ungdommene selv få medvirke i utviklingen av spillrommet?
- (I tillegg vil vi vurdere i hvilken grad tiltaket bidrar til å øke kompetansen om gaming blant foresatte»)



Bruk av kvalitativ og kvantitativ metode

- Løpende kontakt med prosjektleder (og andre ansatte)
- Fokusgruppeintervju med medvirkningsgruppe
- Observasjon (med feltsamtaler)
- Ungdata
- Brukerundersøkelse 4 ganger per år



Hva synes du om Spillrommet?
Kan du hjelpe oss med å bli bedre?

Bruk qr-koden for å svare på
7 korte spørsmål:



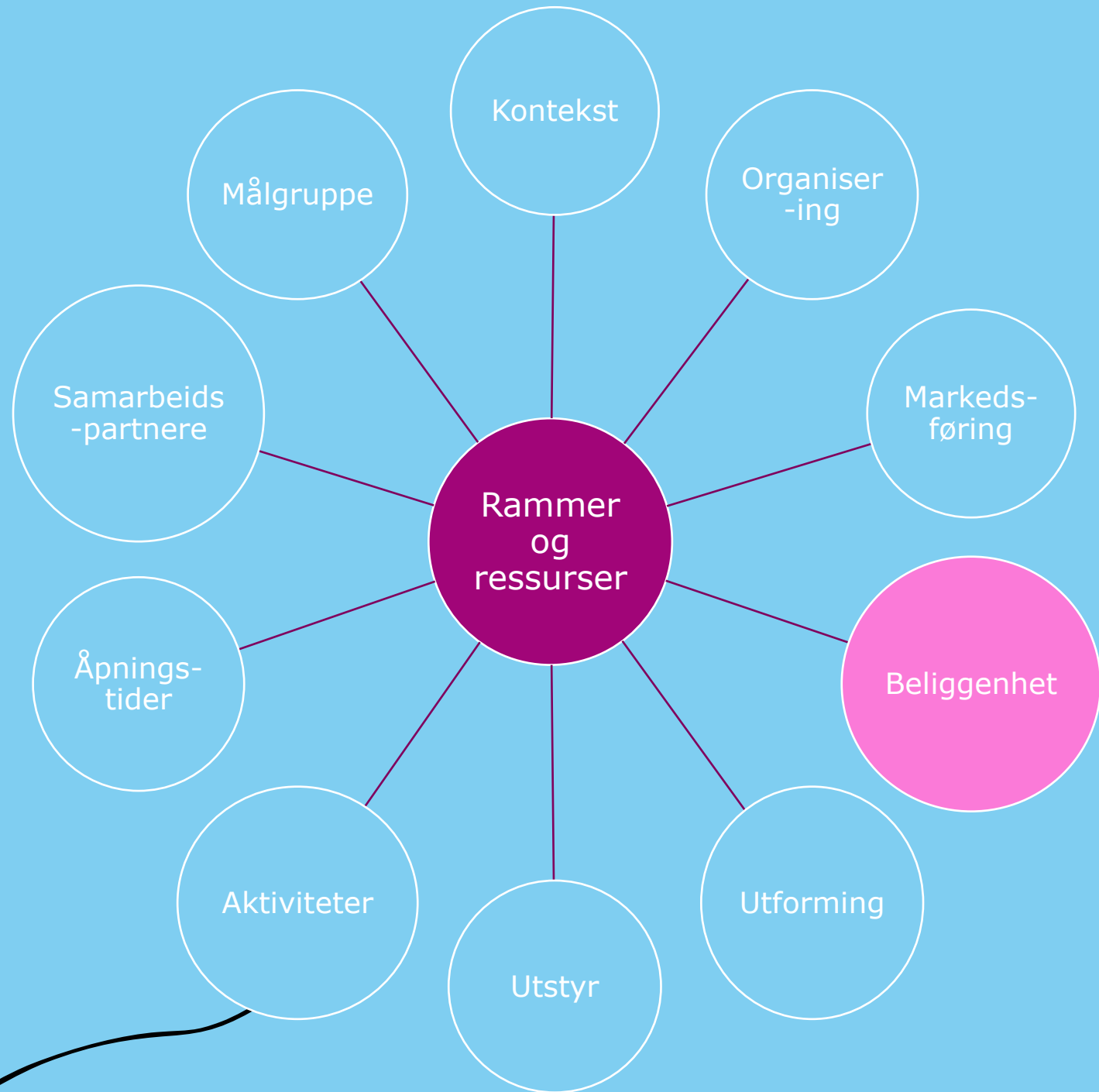
NB: Undersøkelsen er anonym, og det er KoRus-Sør om behandler alle svarene.

Rammer og ressurser

«Det jeg synes er noe av det vanskeligste med prosjektet her, for jeg har ikke noe kart å gå etter»



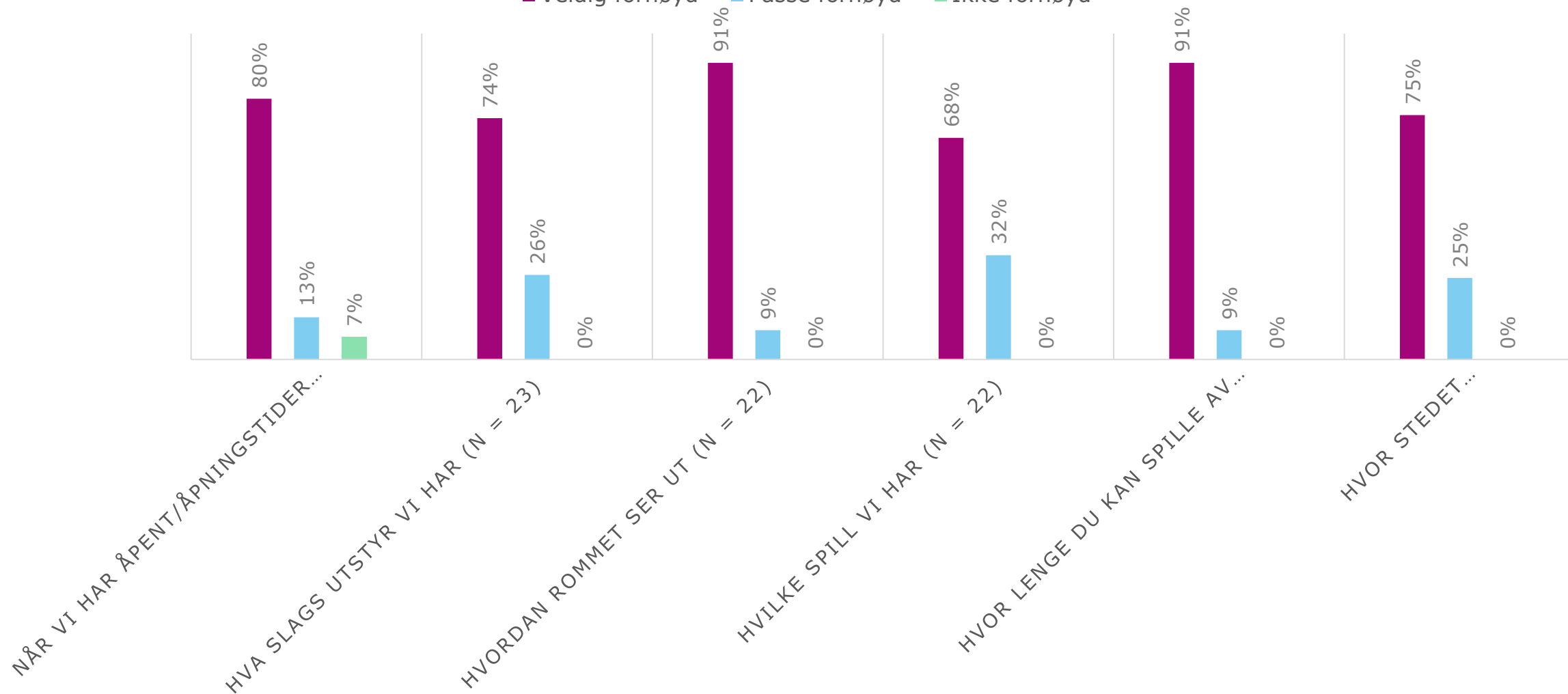
Rammer og ressurser



“Jeg tror ikke vi kunne hatt en bedre lokasjon. Det er det her vi hadde mulighet til å ha. Det kunne egentlig ikke vært bedre. For vi har to minutter å gå så har du tre miljøterapeuter eller ungdomsarbeidere, hvis vi trenger hjelp til noe»

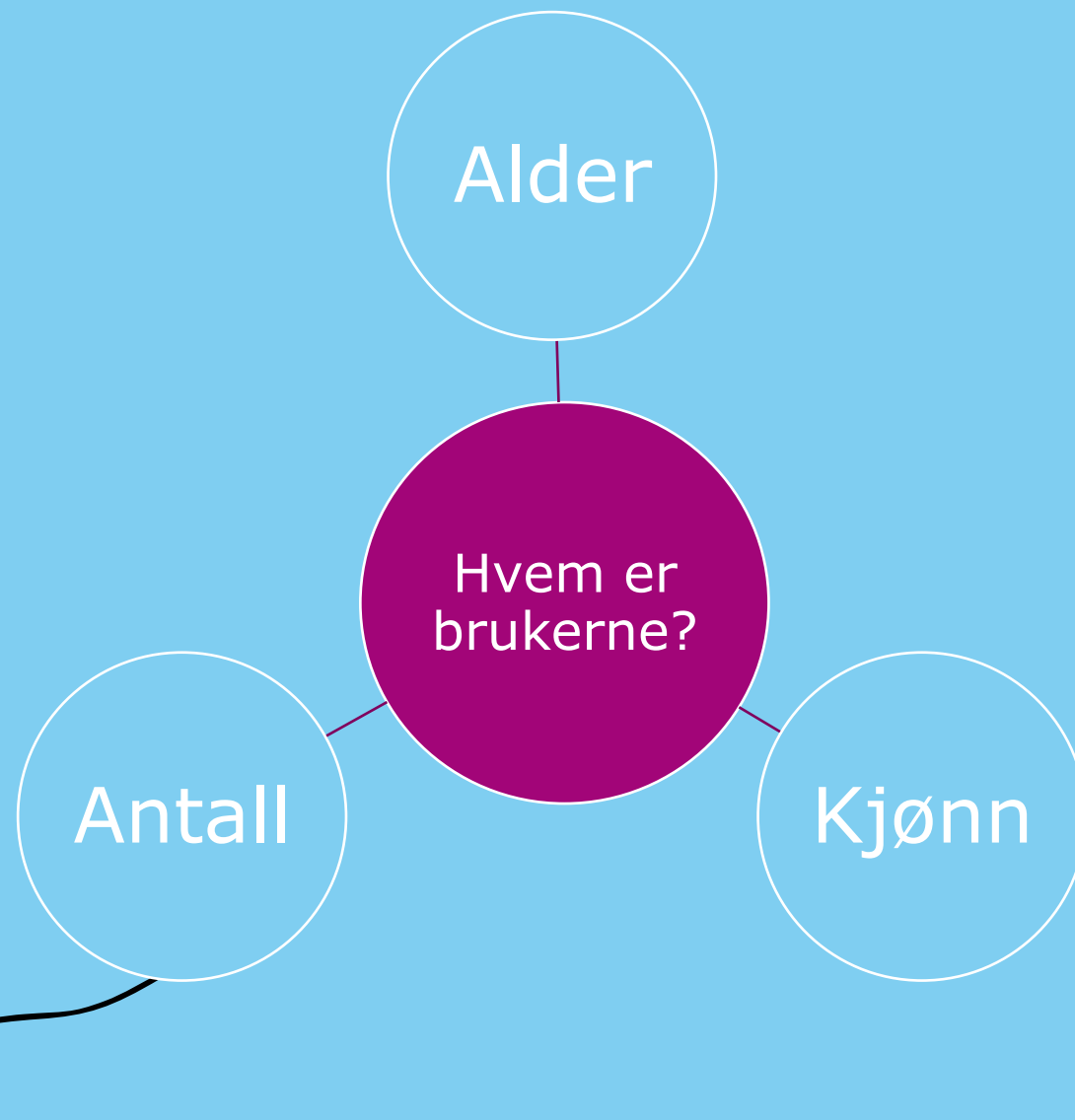
HVOR FORNØYD ER DU MED..

■ Veldig fornøyd ■ Passe fornøyd ■ Ikke fornøyd



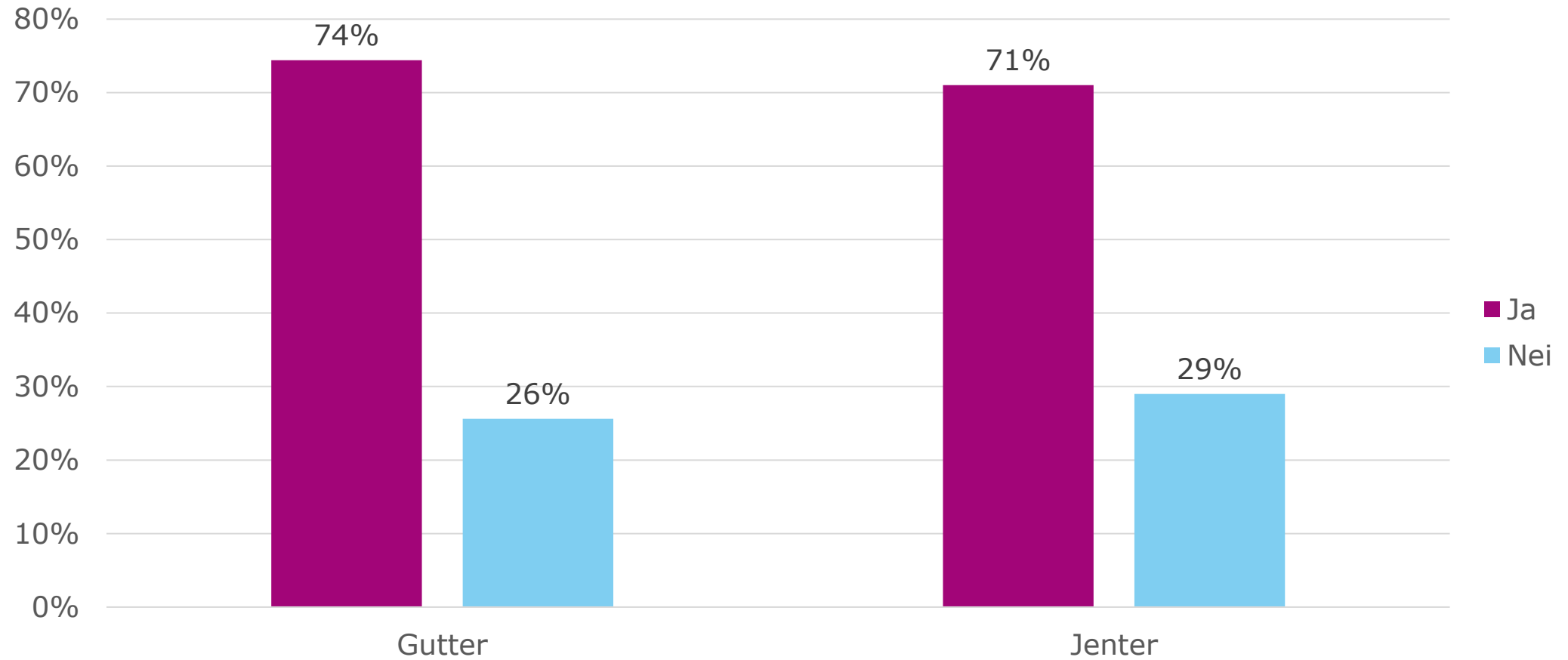
Hvem er brukerne?

«Jentene er der oftere når det ikke er så mange på rommet. Guttene tar så mye plass»



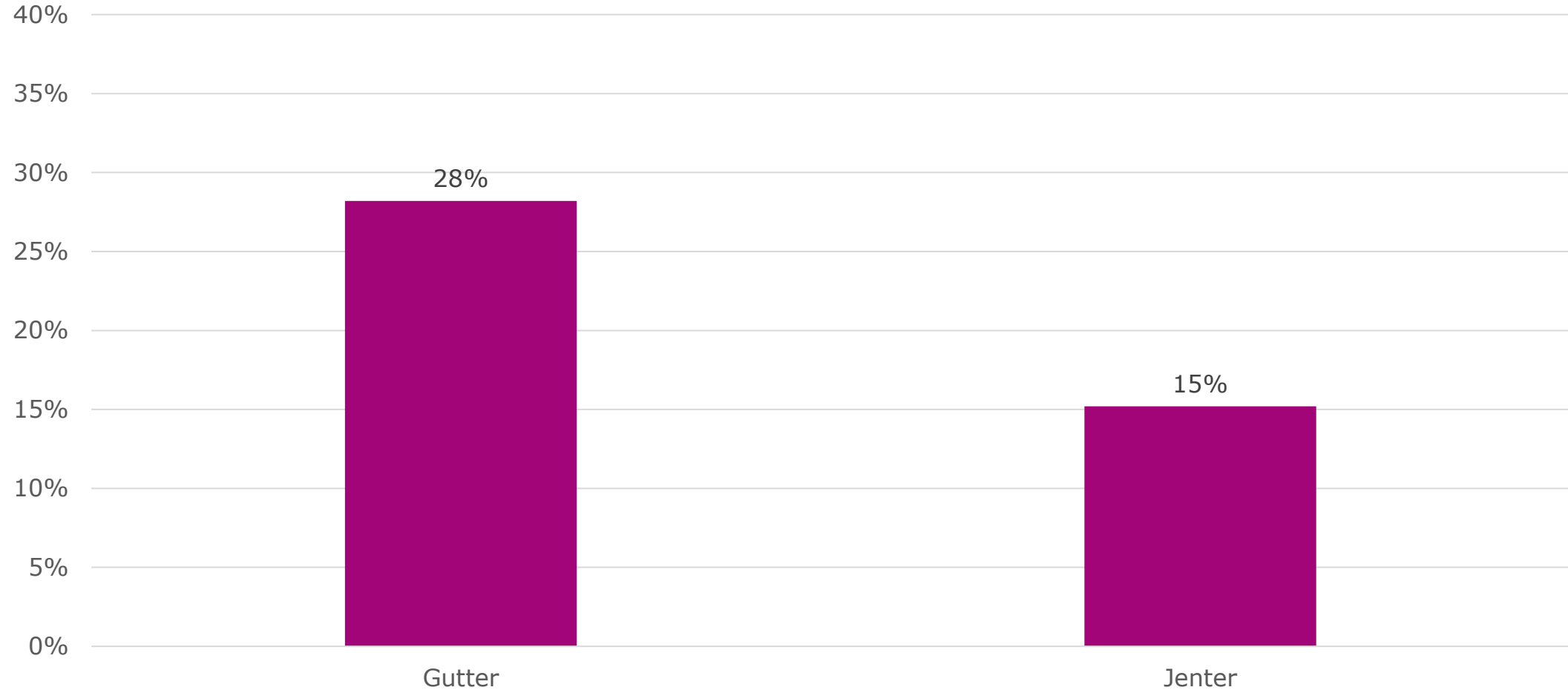


Har du hørt om Spillrommet på Kulturhuset37?



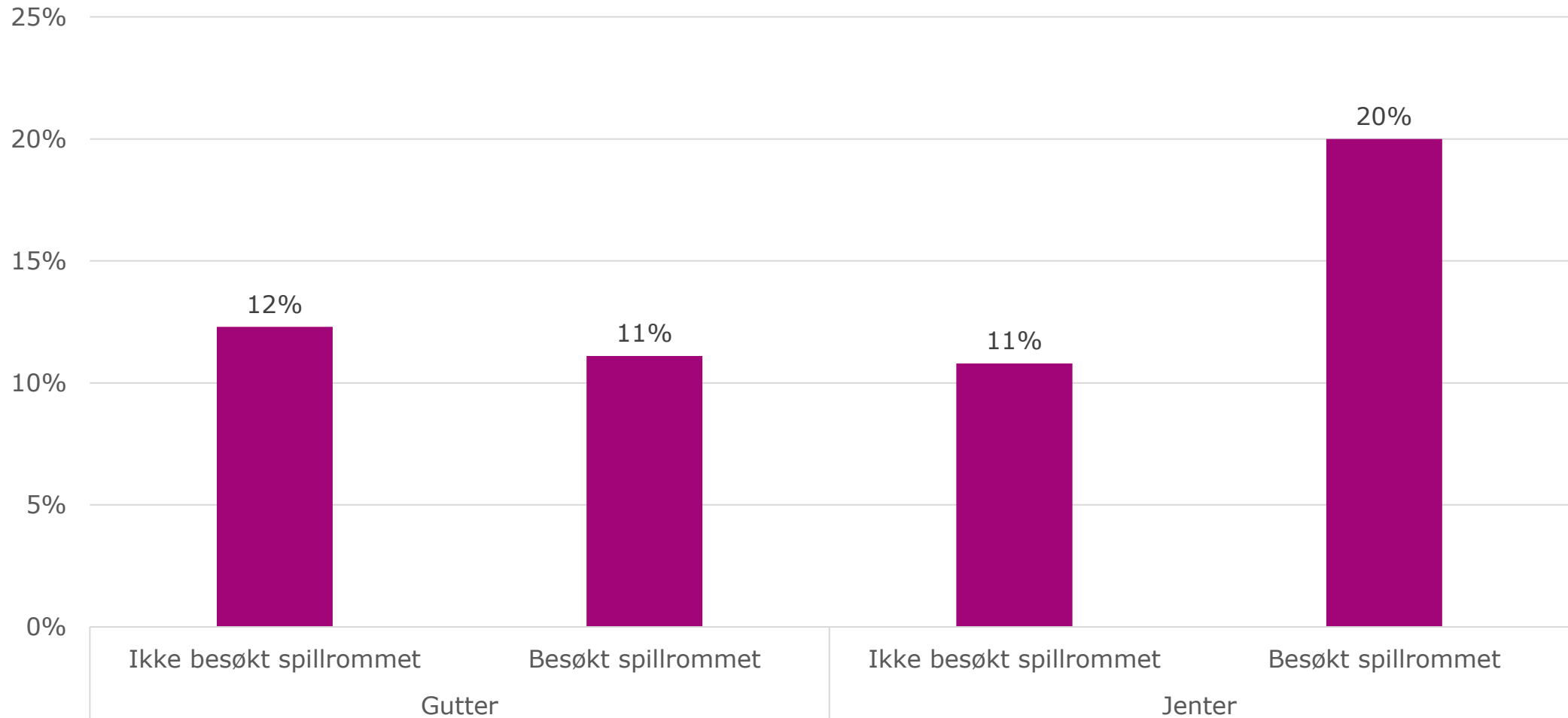


Andel av de som kjenner til spillrommet som har besøkt



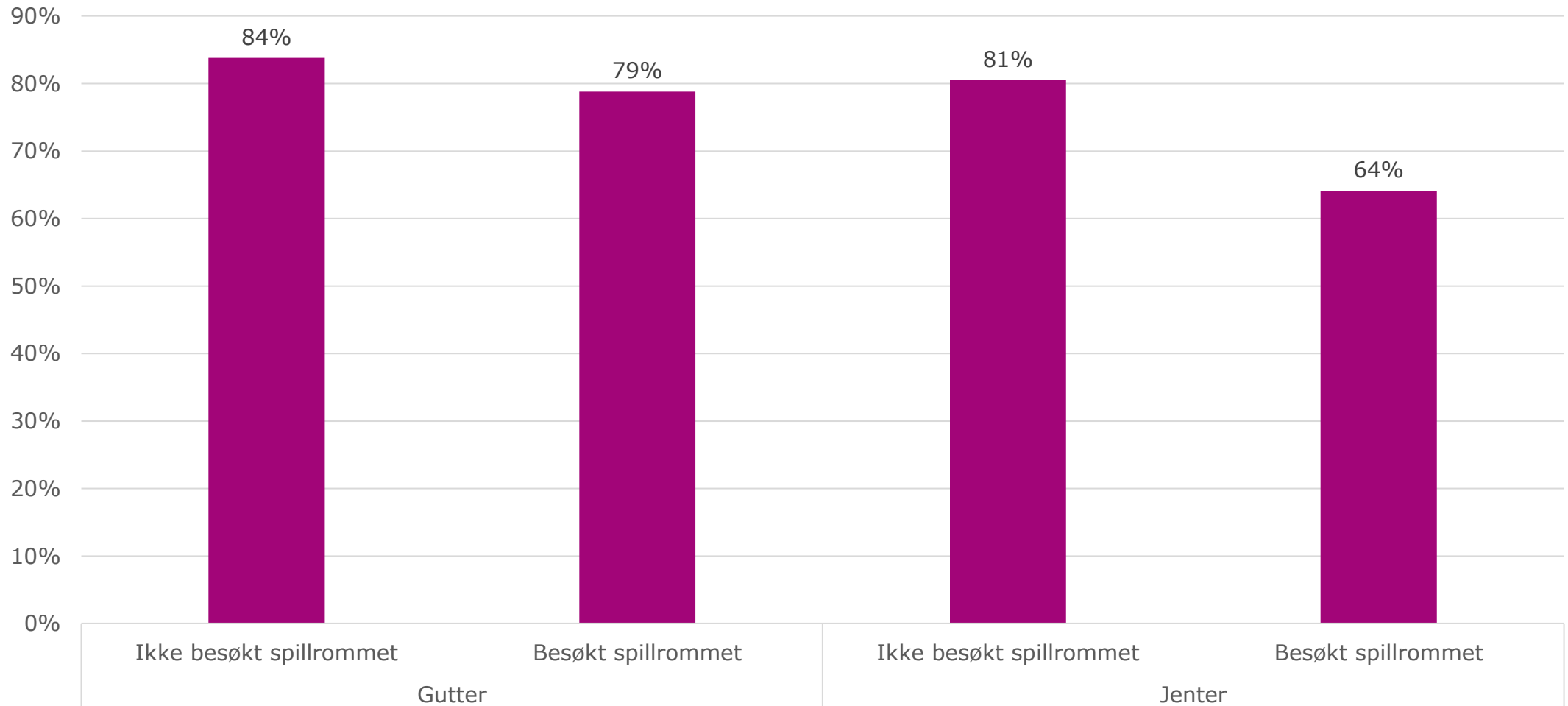


Andel ungdommer som aldri har vært medlem av en klubb, lag eller forening



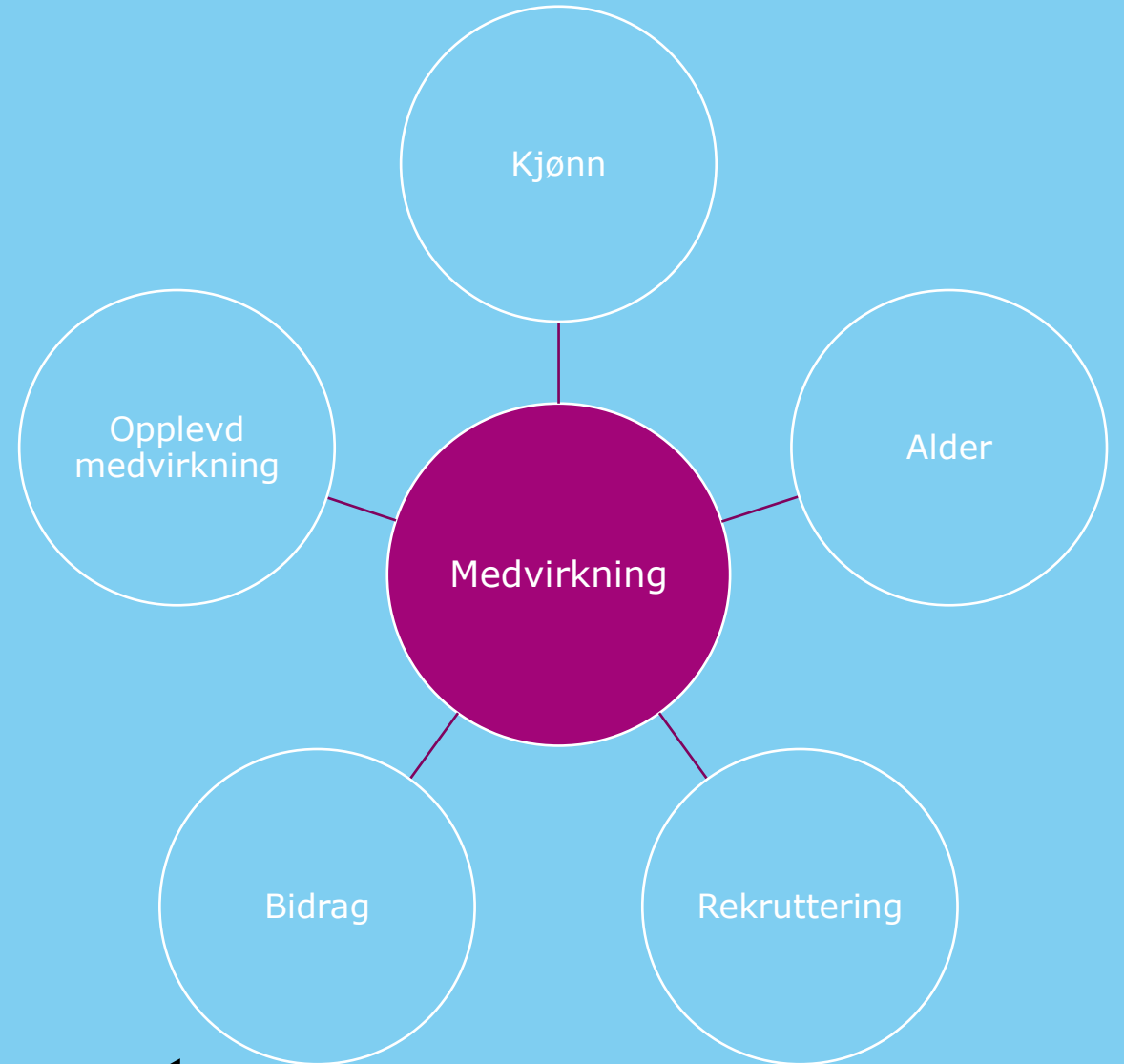


Andel ungdommer som svarer at familien «stort sett har hatt god råd de siste to årene»



Medvirkning

«Han er lyspæra da, så er vi det som gir ham strøm, liksom»



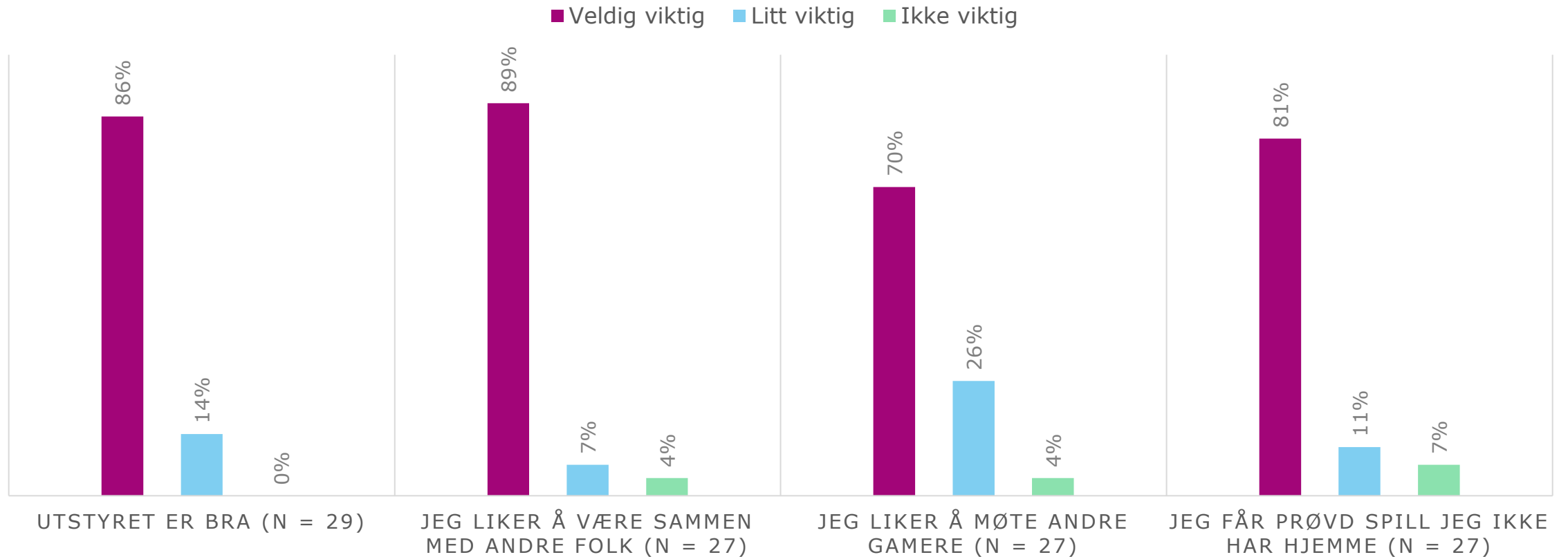
Spillrommet som sosial møteplass

«Det har vært et savn. I starten var det veldig mange som sa, ah, skal dere åpne igjen snart eller? Så det er ikke bare det at det er maskiner her, det er mange som bruker det som sosial arena»

«Så liksom, det er kult å spille online med kompiser, men det er en annen ting å sitte med dem, i samme rommet»



HVA ER VIKTIGSTE GRUNNEN TIL AT DU BRUKER SPILLROMMET?



KORUS

Sør