



Gatelangs

Natteravnene - Gatelangs siden 1990
Nummer 1 - mars 2020 - 19. årgang

**Tema:
Kreativ
gaming**

LAN-HELG:
SOSIALT OG VIKTIG

GAMINGMOR:
HA EN ÅPEN DIALOG



SOLOPPGANG ELLER SOLNEDGANG?

Det er godt å ha med seg Ali Kaffe på termosen, en skikkelig oppkvikker varmt når på døgnet du måtte trenge det.
Perfekt følge til turen, enten det er for å oppleve soloppgang eller solnedgang.



ALI KAFFE KURERER GRUFF

100% JORDANBESONN KAFFE AS – kjent for god kaffe siden 1966 – www.alikaffe.no



ER DU REDD FOR
Å GÅ HJEM?

116 111
ALARMTELEFONEN
for barn og unge

ER DU REDD FOR Å GÅ HJEM?

Blir du utsatt for vold eller overgrep?

Eller ruser de voksne seg?

Då kan du ringe gratis på 116 111. Vi kan hjelpe deg.

Ring også hvis du tror at noen har det sånn.

På dagtid kan du kontakte det lokale barnevernet.

Åpningstid kl. 15.00–08.00 på hverdager,
døgnet rundt i helger og helligdager.

Telefon: 116 111 (gratis)
E-mail: alarm@116111.no
SMS: 41 71 61 11
Telefon fra utlandst: +47 55 41 17 55
www.116111.no

116 111
ALARMTELEFONEN
for barn og unge



Gatelangs

ISSN 1891-6856

ANSVARLIG REDAKTØR:

Lars Norbom

gatelangs@natteravnene.no

REDAKTØR:

Anette Haugen

gatelangs@natteravnene.no

DESIGN OG PRE-PRESS:

Per Frederiksen • vinceweb.no

TRYKK:

Zoom Grafisk • Drammen

ANNONSER:

Norske Publikasjoner as

Telefon: 22 90 71 90

BESØKS- OG

POSTADRESSE:

Natteravnene Oslo,

Storgata 28,

0184 OSLO

Telefon: 23 00 21 20

NATTERAVNENES STYRE:

Sander Brink (styreleder)

Siri Skrøder

Jan Bøhler

Kim Marius Ilmo Bolin

Eva Raknerud Braathen

Olav E. Storm (vara)

Thomas Evensen (vara)

gatelangs@natteravnene.no

www.natteravnene.no

www.facebook.com/natteravnene1

twitter.com/ravnene

Trykksak



Zoom Grafisk,
Drammen, har rett til
å benytte svanemerket
på sine trykte
produkter.

241 501

Forsidefoto: Anette Haugen

Side 3-foto:

Angela Compagnone/Unsplash

Kreativ gaming

Begeistringen i heimen var stor, da min far på syttitallet kom hjem fra Tyskland med et TV-spill. Det hadde vi ikke sett før. Spillet skulle forestille tennis og hadde to «spillkonsoller», naturligvis med ledninger. Verden var langt fra trådløs på den tiden. Spillet havnet i kjellerboden etter et par uker. Der endte det sine dager.

Den tid er forbi. Nå har vi svært avanserte dataspill til glede for ungdom og kanskje til fortvilelse for enkelte foreldre. Men er det så galt da? Kanskje man både kan bli mer kreativ og lære noe av disse spillene.

Kreativ gaming er tema for denne utgaven. Vi ser nærmere på hvordan data-spill-aktiviteter kan organiseres, men også begrenses, slik at man unngår eventuelle skadevirkninger.

Vi besøker Nordstrand Gaming Center og et LAN-party på Vassbonn fritidsklubb, hvor myten om at dataspill alltid er usosialt, gjøres til skamme.

Vi får også høre mer om Norges første nasjonale dataspillstrategi og at spillavhengighet blir offisiell diagnose i 2022.

Et av rådene som går igjen hos alle vi har besøkt, er at foreldre må engasjere seg i ungdommens data-spill på lik linje med idrettsaktiviteter. Derfor sier vi denne gang:

God gaming – også til foreldrene!



Innhold

Leder	3
Landet rundt	5
Sosial gaminghelg	6
Populært gamingsenter i bydelen	8
Dataspillavhengighet offisiell diagnose	10
Norges første dataspillstrategi	11
En god og verdig hobby	12
Ha en åpen dialog	14
Natteravnskolen	16
Nytt om Natteravnene	18
Strategi: Spillerom	20
Både hyggelig og viktig	23
Portrett: Utvider vandringsområdet	24
Fra arkivet: Nytt navn og design	28
Ungdommens stemme	30



Se side 24

Neste Gatelangs kommer i juni.
Frist for innspill er 1. mai 2020

Tips oss!

Skjer det noe i ditt nærmiljø eller i din natteravngruppe som Gatelangs bør skrive om?

Tips oss!

Send en mail til gatelangs@natteravnene.no

Natteravnner landet rundt...

Harstad

Etter at leder av Natteravn Harstad gjennom 15 år, Hanne Holte, gikk ut i Harstad Tidende og etterlyste flere natteravnner, meldte 33 nye sin interesse, melder lokalavisa. Tirsdag 14. januar ble det innkalt til møte, med håp om at de skulle kunne være aktive igjen allerede påfølgende helg. Natteravnene i Harstad har slitt med rekrutteringen og måtte derfor legge hele ordningen på is i høst. Om alle de nye følger opp er det håp om full aktivitet igjen.



Sortland

Natteravnene i Sortland var en av flere aktører som stilte opp da FAU ved Sortland ungdomsskole inviterte til allmøte like før jul, meldte Vesterålen online (vol.no). Tema var oppvekstmiljøet på stedet – og formålet var å skape en felles arena for alle aktørene som på hver sin måte har en rolle i ungdommens oppvekstmiljø. Blant de øvrige som deltok var: Politiet, frivilligsentralen, elevrådet, ungdomsrådet, rektor, representanter for kjøpesentrene, kulturfabrikken, oppvekstsjef, kommune-psykolog og SLT-koordinator.

Ski/Langhus/Siggerud

Natteravnene i Ski og på Langhus, ser åpenlys dealing og fester som er ute av kontroll når de er ute og går i helgene, meldte Østlandets blad før jul. De lokale natteravnene mener ungdomsmiljøet på stedet er blitt røffere og er ikke i tvil om at det er nødvendig at de finnes. Samme lokalavis melder også om at Natteravnene på Siggerud ser urovekkende ting, blant annet unger ned i 11-årsalderen i rusmiljøet. De mener en del foreldre er fraværende og må komme mer på banen.

Tvedestrand

Natteravnene i Tvedestrand var ute og gikk nyttårsaften og var, blant annet sammen med politiet, til stede ved rutebilstasjonen, der mange unge møtes for å skyte opp raketter midnatt, melder Tvedestrandposten. Natteravnene som var ute og gikk fortalte til avisa at det hadde vært en rolig kveld, kun med litt småslåssing på utsiden av rådhuset på brygga, der det var en russefest.

Råde

Ordfører Rene Rafshol og Råde Rotary ved Einar Smedsvig signerte før jul en ny samarbeidsavtale for å sikre videreføring av natteravnordningen i Råde de neste to årene, skriver Råde kommune på sine nettsider. Kommunen påpeker videre at de har mange engasjerte innbyggere som stiller opp – og at organiseringen gjøres med stor hånd av Råde Rotary. De takker alle som bidrar ved å ha trygge voksne ute på kveldene.

Sandefjord

Sandefjord frivilligsentral var én av tre organisasjoner som mottok en før-julsgave fra den lokale Odd Fellow Ordenen, da sistnevnte markerte sitt 200-årsjubileum, melder Sandefjord Blad. De fikk tildelt en sjekk på 25 000 kroner, en gave daglig leder i frivilligsentralen sier skal gå til nytt utstyr på Utlånssentralen og til Natteravnene. De to øvrige organisasjonene som mottok gaver var ungdomsklubben for ungdom med nedsatt funksjonsevne og Dakota Norway, som gir kreftsyke barn muligheten til å fly.





Gøy: Kristoffer Holma, Axel Johansen og Jonas Giverholt synes det er gøy med LAN-party, der de ikke minst fremhever det sosiale ved arrangementet.

Sosial gaminghelg

Det er fredag kveld og en nesten litt elektrisk stemning på Vassbonn fritidsklubb på Kolbotn. Denne helgen er det nemlig LAN-party, der 45 unge i alderen 13-18 skal være sammen hele helgen for å spille, spise og hygge seg sammen.

Tekst og foto: Anette Haugen

Det småregner ute, men i halvmørket inne på Vassbonn fritidsklubb er det varmt og godt – samtidig som det lyser fra nesten 50 PC'er. Klokka har passert 20 og LAN-partyet er godt i gang. Noen spiller Fortnite, andre Counter Strike eller andre populære spill. Det er mest gutter her, men et par jenter er også med. Det summer i stemmer og på bordet i gangen er det pizza.

– Det er gøy å game og moro å dra på

LAN-party med overnatting. Forskjellen fra å sitte hjemme og spille er stemningen i tillegg til det sosiale. Her er du med venner og treffer også nye folk som du ikke ellers hadde møtt. Det er kule konkurranser og kule folk her, sier Axel Johansen (15) og Jonas Giverholt (15), som begge går i tiende klasse på Ingieråsen skole og har deltatt på Lan-party mange ganger.

Populært

LAN-partyene på Vassbonn kan sammenlignes med The Gathering i Vikingskipet på Hamar, som i årrekker har samlet flere tusen ungdommer til datatreff i påsken, men det er selvfølgelig i mye mindre format. Det har vært arrangert i 10-12 år, der de én gang i året har et litt større LAN-party i Kolben kulturhus og minst to ganger årlig har arrangementer i klubbhuset.

I Kolben er rekorden på 220 deltakere,

mens de har hatt opptil 60 stykker på fritidsklubben. Det er såpass populært at det også hender de for eksempel arrangerer mindre bursdags-LAN, som kun går over ett døgn. De større arrangementene varer fra 18-tia på fredag til søndag formiddag.

– Årsaken til at vi har et større arrangement i Kolben én gang i året, er at det var en del unge som hadde deltatt på The Gathering som ønsket noe tilsvarende her, samtidig som de begynte å vokse litt fra fritidsklubben. På treffet i Kolben er øvre aldersgrense 25 år, mens på fritidsklubben er deltakerne fra 13-18 år. Det vil si, i tillegg får sjuendeklassinger lov til å delta fra fredag til lørdag, forklarer Christian Lund, som er leder for Vassbonn fritidsklubb.

Ungdommen selv

Christian Lund forteller videre at noe av poenget med LAN-partyene er å gjøre en mindre sosial aktivitet til en sosial aktivitet. De kobler maskinene opp mot hverandre, arrangerer turneringer, diskuterer og prater sammen. I tillegg spiser de middag, frokost og lunsj sammen – og innimellom spilles det også bordtennis og vanlige brettspill.

– Noe annet som gjør dette til en viktig happening, er at det er initiert av ungdommen selv. De har et eget crew som er med på planleggingsmøter, på å koble opp maskinene og på å legge programmet for turneringene. Det synes de er moro – og for mange er planleggingen en vel så viktig del som selve gamingen, sier fritidsklubblæderen.

Han sammenligner det litt med da den nåværende voksengenerasjonen møttes og hørte på LP-plater sammen. Mange spilte også i band selv. Ikke alle var like gode, men det var en sosial greie der man møttes, kanskje på kulturhuset, spilte og hørte på «rock, n'roll» sammen.

Mestring

Dataspill og gaming er noe som opptar ungdom. Det er noe de bruker mye tid på, derfor er det viktig at de voksne setter seg



Sosialt: Under LAN-party på Vassbonn fritidsklubb er stemningen høy. Det spilles, skravles og spises pizza. Innimellom spiller noen bordtennis, airhockey eller hører på musikk.

inn i dette. Christian Lund vet at det er en del familiediskusjoner rundt temaet, men han tror også at flere og flere foreldre ser positive sider ved gamingen.

– Det er med dataspill som alt annet, det har med den totale mengden å gjøre. Når foreldre kommer hjem fra jobben er ofte ungdommen akkurat ferdig med lekser. De har satt seg ned for å spille og er midt i en turnering når middagen er klar. Da er det vanskelig å rive seg løs. Ungdom er ikke alltid så flinke til å planlegge, men ta ikke diskusjonen der og da, ta den og videre planlegging av databruk når turneringen er ferdig, råder Christian Lund.

Noe annet han påpeker er at vi voksne ofte fremhever idrettsstjerner som Northug og Messi. Men det finnes noen «Messier» blant de som gamer også. Skal du vinne en turnering kan du ikke dope deg, men må trene hardt og ha hodet og konsentrasjonen på plass. Fritidsklubben holder for øvrig på å inngå samarbeid med flere av idrettslagene i kommunene, der i hvert fall et av dem så langt har begynt å satse på e-sport.

En annen positiv sak med gaming, er at den kan hjelpe ungdom som kanskje ikke fremhever seg på skolen eller i idretten til å føle mestring. Når en 13-åring slår en 20-åring i en turnering føles det ganske stort. Gjennom et LAN-party lærer de unge av

hverandre og får nye venner, så det er mye positivt med dette.

Mye å lære

– Gjennom gaming lærer du mye engelsk og også andre språk om du vil. Du kan jo bruke det språket du ønsker. Det er også en sosial arena, der du treffer folk du ikke ellers ville møtt, påpeker Jonas Giverholt.

– Når du spiller må du være konsentrert og reflektert. Den mentale biten er viktig. Det krever øvelse. Blir du god er det mulig å tjene penger på dette, bifaller Axel Johansen.

Begge medgir at de gamer en del hjemme, men ingen av dem har spesielle regler å forholde seg til. Det vil si, lekser må selvfølgelig gjøres først og det skal heller ikke gå utover søvn og leggetid. Det er klare forutsetninger. Så lenge dette følges virker det som foreldrene synes det er greit. Ingen av dem har store diskusjoner i hjemmet rundt spillingen.

På spørsmål om de ser noen negative sider ved gamingen, svarer de at det i så fall må være at det er lettere å si negative ting på nett når du ikke ser den du snakker til.

Begge to har for øvrig i flere år nå vært med i crewet som arrangerer LAN-partyene på Vassbonn. Det synes de er gøy – og det er også noe de lærer mye av, ikke minst når

det gjelder organisering. Helgen har så vidt begynt, nå gleder de seg til resten – og tar igjen plass foran PC'ene, der mer spill og nye turneringer venter.

Pionerene

Pionerene i Norge på det å arrangere LAN-part var KANDU – Norsk Dataungdom, som ble stiftet i 1996. De flyttet The Gathering inn i Vikingskipet på Hamar, der det ble et av verdens største datatreff.

Med over 7000 medlemmer er KANDU Norges største organisasjon for datainteressert ungdom. Om de er best kjent som arrangøren av The Gathering, som hver påske samler over 6000 mennesker i Hamar, jobber de året rundt for å skape mer og bedre datakultur i det norske samfunnet, støtte lokale initiativer rundt i Norge og øke det sosiale arrangementstilbudet for interessegruppene de representerer.

Navnet KANDU er opprinnelig en forkortelse for Kreativ Aktiv Norsk DataUngdom. De er en demokratisk medlemsorganisasjon for ungdom som driver med datakultur og datarelaterte hobbyer. (Kilde: kandu.no)

Populært gaming-senter i bydelen

I august i fjor åpnet Nordstrand Gaming Center på Lambertseter som Oslos første gratistilbud for unge gamere. Siden har flere bydeler vært innom for å lære. Selv hentet Utekontakten på Nordstrand mye inspirasjon fra Spillhuset i Bærum før oppstart.

Tekst og foto: Anette Haugen

Det er onsdag kveld og under en uke igjen til julaften. Hos Nordstrand Gaming Center er det god stemning, for straks skal de i gang med en Fortnite-turnering. Ungdommen som får delta der er fra 12 år og opp, men akkurat nå er det også en del yngre som sitter ved spillmaskinene. Juniorklubben, for de fra fjerde til sjuende klasse, har nemlig åpent hver onsdag fra 16 til 18.

Gamingsenteret holder til i samme hus som Fritidsklubben på Lambertseter. Den ligger nær skolen, kjøpesenteret, buss og t-bane, så det er enkelt å finne fram. I løpet av det halve året Nordstrand Gaming Center har holdt åpent, har det vært stor pågang. Totalt har de kjøpt inn seks gaming-PC'er og én Nintendo switch. De som vil komme hit for å spille booker tid på nettet eller de kan prøve å droppe innom for å se om det er ledig tid.

Drevet av ungdommen

– Vi åpnet i august, men jobbet med forberedelsene cirka ett år i forkant. Vi søkte og fikk en god del midler både fra byrådsavdelingen i Oslo og fra ungdomsrådet. Samtidig hadde vi møter med ungdom som stort sett ble rekruttert gjennom ungdomsskolene. Vi har hatt 14 ungdommer med på laget, påpeker Lise-Lotte Ramdahl hos Utekontakten i bydel Nordstrand.

Om det er Utekontakten som har tatt initiativet og står bak, understreker hun at det er viktig at dette er ungdomsdrevet, slik at alt som skjer på gamingsenteret er på deres premisser. De holder åpent tre dager i uken, og i tillegg til at Utekontakten er til



Mentorer: Mathias Holthe Kaasa og Anders Bjertnæs Natvig får god arbeidserfaring gjennom jobben som gamingmentorer.

stede, er det alltid to gamingmentorer på plass. Det er to nittenåringer som har lang erfaring på området.

Mandager og fredager er senteret åpent for bydelens ungdom i alderen 12-23 år. Onsdager er det juniorklubb fra klokka 16 til 18 for de fra fjerde til sjuende klasse, mens de fra 12 og opp kan bruke senteret 18-21.30. Onsdager og fredager er for øvrig fritidsklubben åpent parallelt. Når brukerne booker tid får de normalt halvannen til to timer på maskinene.

Felles sosial arena

– Tanken bak gamingsenteret er å skape en felles sosial arena for ungdom med interesse for dataspill, der de også kan treffes fysisk. Vi ser jo at de snakker sammen og sosialiserer også utenom spillingen når de er her. Noe annet er at det gir oss anledning til å komme i kontakt med en bredere ungdomsgruppe, som vi ellers ikke ville møtt, påpeker Lise-Lotte Ramdahl.

På samme måte som det er viktig for Utekontakten at de spillinteresserte selv er med på å drifte gamingsenteret, er det også viktig for dem å vise de unge at dataspill blir sett på som en likeverdig fritids-

aktivitet med andre aktiviteter. Da de skulle sette i gang hentet de mye inspirasjon fra Spillhuset i Bærum, som allerede har holdt på med dette i fire-fem år. I etterkant har flere av de andre bydelene i Oslo vært på besøk hos dem for å lære.

På spørsmål om Lise-Lotte Ramdahl kan nevne noen positive effekter hun ser ved gaming, svarer hun blant annet:

– Det er sosialt. Du blir kjent med mange på nettet. Det er en hel verden der ute. Samtidig er det mye læring, ikke minst gjennom strategispillene. Du utvikler mange gode evner her. Det er også bra for språkutviklingen, siden det aller meste skjer på engelsk. Alt dette er veldig positivt, men det aller viktigste er nok likevel det sosiale. Det er en arena der også de som kanskje er redd for å møte mennesker fjes-til-fjes kan delta.

Hjulpel sosialt

De to mentorene som alltid er til stede når gamingsenteret er åpent, er Mathias Holthe Kaasa (19) og Anders Bjertnæs Natvig (19). De har begge selv vokst opp i bydelen og har gamet siden de var ganske små. Jobben deres består i å hjelpe de unge med

spillene og eventuelt det tekniske. De følger også med på at det ikke blir bråk og av og til spiller de litt med dem.

– Jeg begynte vel å game da jeg var cirka ti år. Først med konsoll på Playstation, siden på PC da jeg var 12-13 år. Vi hadde noen regler hjemme, slik som at spilling ikke måtte komme foran skolen og at jeg ikke måtte holde på for sent om kvelden. Det hendte noen få ganger i starten at foreldrene mine kuttet ut nettet, men det ga de seg fort med, sier Anders.

Han understreker at selv om han spilte en del gikk det sjelden utover skolen. Han har klart seg bra der. Gamingen hjalp ham imidlertid sosialt. Han har til tider hatt det vanskelig og slitt både med angst og depresjon. Det har vært tøft å gå på skolen og å snakke med folk.

– Ved å snakke med folk på nettet gjennom spillingen, har det også blitt enklere å snakke med folk jeg møter fysisk. Spillingen har dessuten vært et slags «escape room», der jeg har fått en pause når det har vært tøft. Det er fint med en slik virkelighetsflukt, bare du vet når du skal stoppe, påpeker gamingmentoren.

Lærekurve

Mathias forklarer at han var fem-seks år da han begynte å spille et Scooby Doo-spill, deretter ble det Pokemonspill på Nintendo DS. Siden fulgte Minecraft og diverse spill på Playstation. På spørsmål om hva slags regler han har hatt rundt gaming hjemme, svarer han:

– Det hendte i starten at de tok fra meg spillkonsollen eller kuttet nettet. Vi har hatt en del regler, men jeg har hele tiden hatt en grei dialog med foreldrene mine. Det er en lærekurve også for dem hvordan de skal håndtere dette.

Mathias forklarer videre at spillingen har hjulpet ham til å bli god i engelsk. Da moren hans så det, forsto hun at dette ikke bare var noen han sløste bort tiden sin på. Som for Anders har gamingen også hjulpet Mathias i forhold til angst og depresjon – og bidratt til at han er blitt bedre på den sosiale arenaen.

God jobbtrening

For begge de to mentorene er arbeidserfaringen de får på gamingsenteret verdifull. Her får de erfaring med å jobbe med barn og unge, der de ved siden av å hjelpe dem med spillene også lærer bort IT-kunnskap. I tillegg har de ansvar for at alt går rolig for seg, noe som ikke alltid er like lett med en gjeng barn og unge.

– Jeg hadde en samtale med Utekontakten før oppstart, der de sa at de skulle åpne et gamingsenter og lurte på om jeg ville være med og hjelpe til. Det syntes



Fortniteturnering: I kveld er det turnering på Nordstrand Gaming Center.

jeg hørtes interessant ut, dermed spurte jeg Mathias om han også kunne tenke seg å være med, forteller Anders.

Begge deltok litt under forberedelsesfasen og jobber nå på gamingsenteret de tre kveldene i uken det er åpent. Ingen av mentorene har angret på at de sa ja til jobben.

Ikke minst er det kult å se hvordan gamingsenteret gir barna og de unge som kommer sosialtrening, slik at de blir mer åpne og snakker med andre. Det virker også som om foreldrene til barna som bruker senteret er svært positive og vet å sette pris på at de unge har gamingsenteret.



Egen diagnose: Fra 1. januar 2022 blir dataspillavhengighet en offisiell diagnose. (Foto: Medietilsynet)

Dataspillavhengighet er nå en offisiell diagnose

Verdens helseorganisasjon (WHO) har nå bestemt at dataspillavhengighet er en offisiell diagnose. Ifølge WHO er forutsetninger for diagnosen at spilleren mister kontroll og prioriterer spillingen fremfor andre ting over tid, og fortsetter å spille selv om det får negative konsekvenser.

– WHOs beslutning kan gi problemspillere et bedre behandlingstilbud. Men vi må passe oss for å stigmatisere barn og unge som har dataspill som fritidsaktivitet, sier Mari Velsand, direktør i Medietilsynet.

Forslag skal nå tas inn i diagnoseapparatet

WHO la sommeren 2018 frem et forslag om å gjøre «Gaming Disorder», på norsk «dataspillavhengighet», til en offisiell diagnose. Nylig stemte de 194 medlemslandene for å godkjenne forslaget.

– En offisiell diagnose kan gjøre det let-

tere for spesialisthelsetjenesten å prioritere nye og bedre hjelpetiltak og kompetanseheving blant fagfolk. På den måten er det større sjanse for å fange opp spillere som får alvorlige problemer som går over i avhengighet, sier Velsand.

Advarer mot stigmatisering

Tall fra Medietilsynets Barn og medierundersøkelse 2018 viser at 63 prosent av jentene og 96 prosent av guttene i alderen 9-18 spiller dataspill. Dataspill er med andre ord en fritidsaktivitet svært mange barn og unge holder på med i løpet av oppveksten.

– Selv om noen barn og unge spiller mye dataspill i perioder, betyr ikke det at de er avhengige. Denne diagnosen må brukes med forsiktighet, sier Velsand.

– I mange tilfeller der barn og unge spiller så mye at det går ut over dagliglivet, viser det seg å være andre årsaker som ligger bak. Spillingen blir et symptom på at noe er galt. Ofte kan disse periodene være begrenset til en fase i livet, og for mange

går det over uten at problemene er av en slik art at det er snakk om avhengighet, sier Velsand.

Må ha omfattende problemer over tid

Diagnosen blir tatt i bruk fra 1. januar 2022. For å få diagnosen som dataspillavhengig må følgende tre punkter være oppfylt over en tid på 12 måneder eller mer:

1. Manglende kontroll over spillingen med hensyn til for eksempel frekvens, intensitet, varighet og evne til å avslutte
2. Spillingen prioriteres foran andre normale aktiviteter og interesser i livet
3. Spillingen fortsetter eller øker til tross for de negative konsekvensene den fører med seg til den går ut over normale hverdagsaktiviteter som skole/jobb, familieliv og det sosiale livet

PS: Artikkelen har tidligere vært publisert på Medietilsynets nettsider (30.05.19) og gjengis med deres tillatelse.

(Kilde: <https://medietilsynet.no/om/aktuelt/dataspillavhengighet-ny-diagnose/>)

Spillerom

– Norges første dataspillstrategi



Aller første: Det var stor interesse da Norges første dataspillstrategi ble lansert. (Foto: Kjartan Sverdrup/Kulturdepartementet)

I september 2019 la kultur- og likestillingsminister Trine Skei Grande fram Norges aller første dataspillstrategi – som har fått navnet Spillerom. Tanken bak å lage en slik strategi, er å løfte dataspill fram som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet.

Den nye dataspillstrategien, som ble presentert av Trine Skei Grande under et besøk i Bergen 04. september 2019, skal gjelde fra 2020-2022. Med strategien Spillerom ønsker regjeringen ikke bare å løfte gaming-kulturen, men også å utvikle norsk næringsliv slik at Norge får en spillbransje som kan hevde seg internasjonalt.

– Dette har jeg gledet meg til. Mitt ønske er at alle som har en nysgjerrig og leken spiller eller spillutvikler i magen skal ha spillerom til å utvikle seg, teste egne grenser og få utløp for sin kreativitet. Skaperkraften må frem, og den skal vi få

frem med denne strategien, sa kultur- og likestillingsminister Trine Skei Grande da strategien ble presentert.

Fire hovedmål

I strategien er det satt fire hovedmål for dataspillpolitikken:

- Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet.
- En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje.
- Gjennomslagskraft for norske dataspill.
- En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur.

I en pressemelding der regjeringen redegjør for bakgrunnen for at de nå har laget Norges første dataspillstrategi, skriver de:

«Dataspill er en viktig bransje i den kulturelle og kreative næringen som regjeringen vil legge til rette for, og det skal sørges for rom for utvikling både for spillere og spillutviklere.

For å stimulere til vekst og utvikling i spillbransjen vil regjeringen gi bransjen gode og forutsigbare rammevilkår, slik at

bransjen kan utvikle seg mest mulig på egne premisser.

Det skal også satses på spillmiljøer i hele landet gjennom blant annet tilskudd fra Norsk filminstitutt og regionale filmvirksomheter. Regjeringen vil også tilrettelegge for formidling av dataspill og arenaer der spill kan bygge fellesskap og sosiale nettverk.

– Med denne strategien viser regjeringen at vi lytter til gamerne og tar dataspill på alvor. Vi må heie på gamerne slik at vi får flere som Emil. (Norske Emil «Nyhrox Bergquist Pedersen, som har vunnet VM i Fortnite, red. anm.) Slik at det neste Minecraft eller Fortnite kommer fra norske utviklere, sier statsråden.

– I dag ligger det 30 millioner i spillpoten, men jeg vil jobbe for en dobling av denne i løpet av strategiperioden, avslutter statsråden.»

Kilde:
Regjeringen.no: <https://bit.ly/37A3LnY>
Hele strategien finnes på lenken:
<https://bit.ly/37sGBQ3>

PS: Les også forord og innledning til strategien på side 20-21.

En god og verdig hobby

Gaming er en god og verdig hobby, helt på linje med mange andre fritidsaktiviteter. Den aller viktigste verdien er at vi blir underholdt og har det fint mens vi spiller. Det er ikke alle rundt om i verden som er det forunt, påpeker psykolog og tidligere spillutvikler Gaute Godager.

Av Anette Haugen

Dataspill og regulering av skjermbruk er et vanlig og ekstremt betent konflikttema i mange familier. Om barna plutselig gjør det dårligere på skolen, er trøtte, slutter å lese eller får andre problemer, har vi lett for å gi databruk og spilling skylden. Med tre sønner i alderen ti til sytten år, kjenner familien Gaute Godager seg godt igjen.

I motsetning til en del andre foreldre sitter han imidlertid på mye relevant fagkunnskap om temaet. Blant annet er han utdannet psykolog og driver sin egen private praksis, der en del av jobben er å gi råd til foreldre. Han er også tidligere spillutvikler, mens han i dag jobber for et firma som gir undervisning ved hjelp av dataspill. For eksempel bruker de metoden til å lære voksne å snakke med barn om ulike, vanskelige temaer.

Mye bra

— Man kan jo undre seg over hva våre foreldre brukte tiden på? Når mine barn ikke sitter ved skjermen bråker de mer. Så kanskje brukte våre foreldre mye tid på å hysje på oss og få oss til å slutte å slåss eller forhindre at vi slo hverandre i hodet med en stein. Slik sett har vi det mer behagelig i dag, men kanskje barn trenger å slåss litt eller slå med stein, under psykologen.

Han er uansett veldig klar på at det er mye bra knyttet opp mot gaming, aktiviteten som så mange barn og unge er opptatt av. Først og fremst er det veldig underholdende. Det gir oss en god følelse og er også utrolig sosialt. Du spiller og konkurrerer med venner, noe mange liker. Gjennom spill lærer barna også å samarbeide, løse opp-

gaver og være kreative, samtidig som mange blir svært gode i engelsk.

— Det eneste problemet er at det kan bli for mye av det gode. Noen bruker for mange timer på det, på bekostning av annet. Spill i seg selv er ikke en mindreverdig hobby i forhold til fotball eller speider. Det er en bra hobby. Alle hobbyer har ulike verdier og vi trenger alle typer mennesker i samfunnet. Utfordringen er å regulere tidsbruken, påpeker Gaute Godager.

Trenger hjelp

At barn og unge trenger hjelp til å regulere tiden de bruker på spill er normalt. Det er akkurat som med å gi barna godteri på lørdag. Du lar ikke barna spise så mye de vil. Det blir feil og er ikke sunt. Han sammenligner lørdagsgodteri med gamingtiden som må reguleres — og leksene med å ta tran eller spise torsk og poteter. Der overspiser barna sjelden. De stopper av seg selv.

Om han skal gi noen råd om hvordan foreldre skal gå fram for å finne ut av hvor mye tidsbruk barnet skal få bruke på spill og hvor mye hjelp de trenger til regulering, så oppfordrer han først til å gjøre en vurdering av hvor modent barnet er.

Har du en pliktoppfyllende 15-årig jente, da er det ikke sikkert hun trenger hjelp i det hele tatt. Har du imidlertid en 7-årig gutt med ADHD kan det hende han trenger mye hjelp.

Modenhet

— Du må sette i gang tiltak og tilpasse ut fra modenhet. Her er det forskjell både på alder, kjønn og sårbarhet. Lillebror på sju og storebror på femten skal ikke ha samme regler. Videre må du hjelpe barnet til å bli god på å regulere bruken selv, sier psykologen og legger til:

— Om barnet greier å avslutte spillingen selv, kan du kanskje løsne opp litt, men blir det rasende, er det ikke modent nok ennå. Så snart de kommer i puberteten gjør de uansett mer som de vil. Det er en del av det å være i puberteten, men du må hjelpe dem i overgangen slik at de får en god, digital selvregulerende evne.

Noe annet som er viktig er at man setter



*Underholdning: Gaming er god underholdning og gjør deg glad. Det gjør det til en verdig hobby så god som noen.
(Foto: pexels.com/pixabay.com)*

seg ned sammen i fredstid og blir enige om hvilke rammer familien skal ha. Det er liten vits i å forsøke å lage rammer midt i en konflikt klokka 22.00 når alle er slitne. Gaute Godager anbefaler gjerne å sette reglene ned på papiret og henge dem opp på veggen. Han er glad i alt som er skriftlig. Det forplikter litt.

Variasjon

Når rammene for gamingtid og skjermbruk er satt, er det samtidig viktig å passe på å få litt variasjon inn i barnas liv. Med variasjon tenker han ikke minst på trening og kroppslig aktivitet — og om et barn viser tegn på å isolere seg, da må du være ekstra på vakt.

— Om barna eller særskilt ungdommen begynner å skulke skolen, kan det være en indikasjon på at det er noe galt. Det samme gjelder om de sovner i timene, dropper lekser og karakterene går ned. Da kan det være de sitter oppe og spiller hele natten, fastslår psykologen, som også snakker en del med ungdommen selv om gaming og forholdet til foreldrene.

— Hvis de synes det er et dårlig klima



med mye mas og krancling hjemme, forklarer jeg dem at mamma og pappa er redde for dem. Jeg oppfordrer dem for eksempel til å fortelle foreldrene om negative ting de har opplevd på nettet. Da forstår foreldrene at de er oppmerksomme. Og om de nå spiller mindre enn før, er det fint om foreldrene får vite det.

Problemløsning

Men for å gå tilbake til det positive med gaming, kan Gaute Godager nevne enda mer enn det som allerede er trukket fram, slik som at mange blir gode på problemløsning. De lærer å ta et stort og vanskelig problem å bryte det ned i biter. Noe annet er at de tilegner seg en rekke gode, prososiale ferdigheter. De lærer å vente på tur, de lærer seg ulike kulturer, de lærer sosiale regler og normer – og de lærer å gi og ta.

– Noen få oppnår også å bli profesjonelle gamere og begynner med esport, men å trekke fram det for ungdommen blir litt som å si til en som spiller revy på en lokalscene i bygda at han kan ende opp som skuespiller i Hollywood. Sjansen for å havne i eliteklassen er ganske liten, fastslår familie-



Regulering: Gaming er en fin fritidsaktivitet, men barn trenger hjelp til å regulere tidsbruken, påpeker psykolog og tidligere spillutvikler Gaute Godager. (Foto: privat)

fare, som heller ønsker å trekke fram det aller mest elementære:

– Å game er god underholdning som gjør deg glad. Det er en god nok verdi i seg selv. Det er nok av folk i verden som bare over-

lever i hverdagen, og som ikke er forunt å kunne hygge seg med spill. Slik sett er gaming i seg selv en verdig hobby, så god som noen.

Ha en åpen dialog

Som kommende tenåringsmor syntes Camilla Lynne Bakkeng det begynte å bli mye mas rundt gaming hjemme. Hun var ikke så bekymret, men sønnen spilte en del og alt hun fant av råd handlet om tidsbruk. Så endret hun strategi og satte seg inn i hva sønnen faktisk holdt på med.

Tekst og foto: Anette Haugen

Camilla Lynne Bakkeng (46) bor på Kolbotn utenfor Oslo og er mor til to ungdommer på 12 og 14 år. For et par år siden ble hun kjent som «gamermamma» etter å ha skrevet et blogginnlegg på nettsidene til Akan kompetansenter, der hun jobber. I bloggen tok hun et oppgjør med seg selv og sine egne fordommer mot gaming.

– Jeg jobber hos Akan kompetansesenter, der vi driver med kurs og opplæring for å forebygge og håndtere rus- og avhengighetsproblematikk i arbeidslivet. Der får vi til tider også inn spørsmål rundt gaming. På nettsidene våre har vi en blogg der vi kan skrive litt friere og ikke bare strengt faglig, men der vi samtidig gir råd og tips, forklarer hun.

Endret strategi

Det var på denne bloggen Camilla skrev et innlegg i april 2018, som ble fanget opp av

flere medier. Hun understreker at hun aldri har sett på sønnens gaming som noen avhengighet. Han gjør mye annet og har blant annet drevet med fotball og langrenn, men hun var frustrert over alt maset som fulgte i kjølvannet av at hun prøvde å sette tidsbegrensninger for databruken.

– Jeg var ikke veldig bekymret, men all masingen om for mye skjermtid og når han måtte skru av skapte en dårlig stemning hjemme. Når jeg lette etter råd på nettet, fant jeg stort sett ikke annet enn det som gjaldt tidsbruk og skjermbegrensning, sier tobarnsmoren.

Hun bestemte seg for at noe måtte gjøres og begynte å engasjere seg i sønnens spillverden. I tillegg til å spørre ham direkte, googlet hun og så på trailere fra spillene. Da det var tid for VM i spillet League of Legends, satte hun seg ned og så på det sammen med sønnen. Han fortalte med stor iver om alt som skjedde. Det ble en fin stund. Her var han mesteren, som kunne forklare moren om en verden hun ikke hadde særlig kjennskap til.

Avbryte en kamp

– Da begynte jeg etter hvert å forstå litt mer av gamingen – og også at jeg ikke hadde fulgt med i timen. Ingen foreldre ville funnet på å gå ut på fotballbanen for å si at nå må kampen stoppes fordi sønnen eller datteren må hjem for å spise middag.

Da taper jo hele laget. Det samme gjelder i spill. De varer så og så lenge. Slår én deltaker av maskinen før de er ferdig går det utover resten av laget. De spiller jo som regel sammen med andre, påpeker Camilla.

Det er helt klart en generasjonskløft her, slik det har vært gjennom alle tider rundt nye aktiviteter. Det er bare stadig nye, ukjente ting og problemstillinger som dukker opp. For å forstå hva de unge holder på med må du bruke tid på å sette deg inn i det de interesserer seg for. For Camilla var gamingverdenen noe helt fjernt, blant annet fordi hun ikke har den store spillinteressens selv.

– Jeg forsto ganske fort at fordommene mine mot spill var destruktive. Mine tanker om at familien må ut i frisk luft på søndagstur krasjer nok litt med barnas oppfatning, selv om det naturligvis er viktig å variere og drive fysisk aktivitet også. Det ene skal imidlertid ikke overta for det andre. Det må være en tid for alt, tenker hun.

Positive sider

Som foreldre behøver du ikke nødvendigvis sette deg ned å spille selv, om du ikke synes det er gøy, men du må engasjere deg, sette deg inn i barnas verden og følge opp på samme måte som du gjør med skolen, fotballen eller korpset. Det er også viktig å verdsette gaming som en fritidsaktivitet på linje med andre aktiviteter. Det er mye positivt med gaming.



– Det er en sosial arena der du både treffer gamle venner og nye bekjente. Barna lærer også å legge strategier, som de følger. De blir flytende i engelsk og de lærer mestring. Min sønn har blant annet tatt på seg en laglederrolle, forteller gamingmoren.

Samtidig er det viktig at foreldre følger med og spør hva barna har spilt, om de har vunnet etc, på samme måte som etter en fotballtrening eller kamp. Det er videre viktig at foreldre holder et øye med det som skjer, for som i skolegården kan det også skje ugreie ting på nettet, der noen kan bli holdt utenfor og der språket enkelte ganger kan være tøft.

Camilla har blant annet opplevd en diskusjon der en mor påpekte at sønnen ble holdt utenfor, mens de øvrige sa det var fordi han ikke fulgte regler. Alt dette er det viktig at foreldre vet om og deltar i, slik at de kan hjelpe til med å skape trygghet.

Ikke kjeft

At ungdommen både ønsker og trenger regler er ganske sikkert, men kjeft trenger de ikke. Gamingmoren trekker her fram en uttalelse hun har fra en ungdom på Spillhuset i Bærum, der de har hatt et eget gamingsenter for de unge i noen år: «Endelig er det en voksen som vil snakke med meg og ikke kjeft.»

Det er en del foreldre med svært oppegående og faglig sterke barn som henger



Snakk med barna: Sett deg inn i barnas nettverden og lag noen rammer sammen som alle kan akseptere. Det er noen av rådene gamingmor Camilla Lynne Bakkeng gir.

seg så mye opp i tidsbruk at de glemmer å se det positive ved gamingen. Her er det viktig å sette seg ned sammen med barna i en rolig stund og lage et sett med familieregler.

– Samtidig er det viktig at vi setter oss inn i de enkelte spillene og vurderer dem opp mot våre egne barns modenhet. Alle aldersgrenser er veiledende. Én tolvåring kan tåle et spill med veiledende alder 16 ganske bra, mens en annen er langt fra moden for det samme spillet som fjortenåring. Alle barn er forskjellige, så vi må ikke bare se på alderen, fastslår hun.

Rammer for ungdommen

Etter at Camilla Lynne Bakkeng endret strategi på hjemmebane og satte seg inn i gamingens verden, har familien fått en mye bedre hverdag med mye mindre mas og krangling.

Det er fremdeles ikke fritt fram for å spille eller være på sosiale medier hvor mye og når barna vil, men de har laget noen rammer som alle kan akseptere – og som ikke minst gir ungdommen rom for planlegging.

De tre hovedpunktene de har satt opp er:

- Lekser og aktiviteter først.
- Aldri PC, mobil, Ipad i sengen.
- Skru av ved avtalt tid.

Tips til foreldre

Når det gjelder foreldrene har gamingmoren også noen råd å komme med, som for øvrig ikke bare gjelder spill, men sosiale medier og nettet for øvrig.

Her har hun følgende hovedtips:

- Gjør deg kjent med spillet: Mål/formål, grafikk, hvor lang tid tar en runde?
- Vis interesse. Spør gamern'n din om hvordan runden/matchen gikk. Hvem han/hun spilte med osv.
- Avklar på forhånd når han/hun må skru av for å spise, legge seg eller drive andre aktiviteter. Gi alltid 30 minutters varsel i forkant.



Starte en gruppe?

Ønsker du å starte opp en natteravngruppe der du bor, så kontakt natteravnskoret på telefon 23002120 eller via nettsiden vår: natteravnene.no. Innenfor blant annet Oslo og Viken kan vi hjelpe til med igangsettelse, delta på møte med foreldrene i nærmiljøet og bidra med oppstartsmateriell.



Gratis mosjon

En natteravn går i gjennomsnitt 15 097 skritt på seks timer. Så langt gikk i hvert fall fem vandrere i snitt da de ble utstyrt med skrittellere en lørdagskveld. En måling på anbefalt daglig aktivitet ser slik ut:

Antall skritt:

2 000 – 4 000:	Svært inaktiv dag
4 000 – 6 000:	Inaktiv dag
6 000 – 8 000:	Moderat aktiv dag
8 000 – 10 000:	Aktiv dag



Tre til fem

Det er vanlig med tre til fem personer i en natteravngruppe. Hver gruppe har en leder. Tidlig på kvelden blir gruppen enige om hvem som går hvor, og så legger man ut på vandring. I løpet av kvelden har gruppene kontakt via

Natteravnene



En fredag

Det er 104 fredags- og lørdagskvelder i året. Kan du bruke én av dem på natteravn er det supert. Du forplikter deg ikke på noen annen måte enn å møte opp denne ene kvelden.

Vil du ha Gatelangs i postkassa?

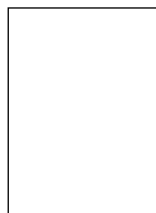
JA, jeg vil ha et gratis abonnement på Gatelangs!

Navn:

Adresse:

.....

Postnr/-sted:



Til:

Natteravnene Oslo
Storgata 28 B
0184 OSLO

Gatelangs kommer ut fire ganger i året.

Foruten å skrive om hva som rører seg rundt omkring gatelangs der Natteravnene er til stede, tar vi opp viktige temaer, som diskriminering, ungdom og fritid, foreldrerollen, ildsjeler, frivillighets-Norge med mer.

Vil du ha bladet rett hjem i postkassa – helt gratis?

Send en mail til gatelangs@natteravnene.no skriv «Nytt abonnement» i emnefeltet og adressen din i mailen, så kommer bladet hjem til deg fire ganger i året.

Eller du kan fylle ut slippen til høyre og sende i posten.

e i et Fugleperspektiv



Griper ikke inn

Du trenger ikke kunne kampsport eller klare å løfte ti kilo i benkpress for å bli natteravn. Natteravnene griper aldri inn i voldssituasjoner, men kontakter politiet ved behov.

Lærerikt

Du får ikke én krone i lønn for å gå natteravn, men kunnskap om hva barn og unge gjør i helgene, god mosjon, frisk luft, nye venner – for ikke å snakke om god, sosial samvittighet.



Utstyr

Alle vandrere har på seg lett gjenkjennelige gule refleksvester eller jakker med natteravnlogo. De er i tillegg utstyrt med førstehjelpsutstyr og mobiltelefon.

Er du en natteravn?

Test deg selv:

	Ja	Nei
Er du mellom 18 og 90 år?	☐	☐
Trives du blant mennesker?	☐	☐
Har du et positivt menneskesyn?	☐	☐
Er du utrustet med sunn fornuft?	☐	☐
Liker du frisk luft og mosjon?	☐	☐

Fikk du fem «ja»? Da er du sannsynligvis den perfekte natteravn! Ta kontakt med din lokale natteravngruppe eller kontoret på telefon 23002120 eller via nettsiden vår: natteravnene.no.

Mangfold

Natteravnene består av foreldre, besteforeldre, gifte, single, venner, venninner, unge, gamle, yrkesaktive, pensjonister – kort sagt alle slags mennesker som bryr seg om andre. Mange grupper er organisert gjennom ungdomsskoler, bydeler eller frivilligsentraller – og det finnes grupper over hele landet.

Førstehjelp

Det er kjekt å kunne førstehjelp både hjemme og når du går ute som natteravn. Som natteravn i Oslo og Akershus har du mulighet for å delta på gratis førstehjelpskurs.

«Natteravnene var der da det ikke skjedde. Å være natteravn handler om alt som ikke skjer. Slagsmålet som ikke begynner. Voldtekten som ikke finner sted. Ved å vandre gatelangs virker Natteravnene dempende på vold og konflikter. Å være natteravn er sosialt, hyggelig og meningsfylt. Og noen ganger uendelig viktig.»

(Reklameteksten som ble brukt på TV da Natteravnene vant «Reklame for alvor» i 2003.)

Starten

Det var to politimenn som startet Natteravnene i Norge. Vinteren 1990 var Dag Halgard og Gudmund Johnsen på studietur i Karlstad i Sverige. Der ble de presentert for «Nattugglorna», som kort fortalt gikk ut på at voksne, edru mennesker vandret sammen i grupper i sentrumsgatene på kvelds- og nattestid i helgene. Tanken bak var at vanlige folk kunne være med å redusere vold, rus og hærverk ved å være til stede. Politimennene brakte med seg ideen hjem til Norge. Senere har Natteravnene blitt en selvstendig organisasjon.

1. mai 1990

300 mennesker møtte opp utenfor Oslo rådhus for å være med på den første vandringen natt til 1. mai 1990, i regi av Oslo politikammer. I 1991 ble prosjektet omdannet til en selvstendig organisasjon. På samme tid ble det startet opp natteravngrupper i andre norske byer.

Hva er Natteravnene?

Det er en frivillig organisasjon der voksne, edru mennesker i organisert form vandrer i lokalmiljøet på kvelds- og nattestid i helgene. Natteravnenes oppgave er å være synlige og tilgjengelige, i håp om at dette i seg selv virker dempende på vold og skadeverk. De bistår også personer som av en eller annen grunn ikke er i stand til å ta vare på seg selv, noen ganger ved å formidle kontakt til det offentlige hjelpeapparatet.



Takknemlig: Generalsekretær i Natteravnene, Lars Norbom, fikk overrakt en fin julegave av John Anders Henriksen i Oslo Handelsstands Forening rett før jul.

En fin julegave

Rett før jul mottok Natteravnene en fin julegave fra Oslo Handelsstands Forening (OHF) – en sjekk på 60 000 kroner. Med ønske om å støtte en organisasjon som gjør noe bra for barn og unge – og samtidig trekker inn frivillige over hele byen, ble Natteravnene et naturlig valg.

Tekst og foto: Anette Haugen

Oslo Handelsstands Forening har i mange år bidratt med å gi noe tilbake til byens befolkning gjennom ulike legater, der de har stort fokus på å hjelpe barn og unge og gi sosialt støtte. I år besluttet OHF sitt Understøttelseslegat, et av flere stipend/legater de forvalter, å gi 60 000 kroner i støtte til Natteravnene.

– Det var ikke vanskelig å velge Natteravnene i år. De er synlige på møteplasser over hele Oslo, trekker inn mange frivillige og bidrar med noe svært positivt for barn og unge, sa John Anders Henriksen, næringspolitisk direktør i OHF, da han overrakte sjekken til Lars Norbom, generalsekretær i Natteravnene.

Viktig bidrag

– Dette er et meget godt formål, så det er en glede å støtte opp om Natteravnene. Da de sto i fare for å få redusert sin støtte i 2020, var det naturlig for OHFs Understøttelseslegat å gi et bidrag til dette gode,

private initiativet. Natteravnene bidrar blant annet til trygge møteplasser og byrom der folk ferdes og der våre medlemmer driver sine forretninger, sa John Anders Henriksen videre.

Byrådet hadde i sitt opprinnelige budsjett kuttet støtten til Natteravnene for 2020, men etter en høst med økt vold i hovedstaden, ble det bestemt likevel å løfte støtten til nær 2019-nivå da budsjettet ble vedtatt.

– Det gleder oss at kommunen ser at det forebyggende arbeidet som gjøres av private, frivillige organisasjoner har stor verdi. Nabolag, bedrifter og foreninger betyr mye for å skape trygghet i nærmiljøet, og vi gjør ved denne tildelingen to ting: Vi støtter Natteravnene med litt økonomisk bistand til utstyr og arrangementer, men enda viktigere er det å skape oppmerksomhet rundt Natteravnenes funksjon. Vi oppfordrer både våre medlemmer, venner og politikere til å være med å gå natteravn eller støtte dem på egnet vis, avsluttet Henriksen.

Betyr mye

– For en liten organisasjon som oss, betyr en slik støtte veldig mye, sa generalsekretær for Natteravnene, Lars Norbom, da han møtte John Anders Henriksen på Youngstorget i Oslo sentrum kun få dager før jul og fikk beskjed om den rause gaven på 60 000 kroner.

Allmøte i Oslo sentrum

I slutten av november ble det holdt allmøte for Natteravnene i Oslo sentrum. På agendaen sto blant annet følgende:

- 1) Informasjon fra administrasjonen: Organiseringen av administrasjon og styre – hvem gjør hva? Hvem skal kontaktes ved spørsmål eller om noe er vanskelig å tenke på etter vandring.
- 2) Kommunikasjon mellom natteravnere på vandring – og at man er bevisst på samtaleemner.
- 3) Scenarier som kan oppstå under vandring: Telefonnummer til ulike hjelpeinstanser er lagret på gruppetelefonene. Dette inkluderer politi, uteseksjonen, legevakten og psykisk helseteam.
- 4) Bruk av bilene på vandring.
- 5) Forventninger til deg som natteravn.
- 6) Å ta imot nye vandrere og få dem til å føle seg velkommen.
- 7) Eventuelt.



Natteravnene 30 år

Jubileum: Natteravnene fyller 30 år 1. mai i år. Det var da den aller første vandringen fant sted i Oslo. Dette vil vi selvfølgelig markere, blant annet med en mottakelse i Oslo rådhuset 30. april. Følg med på nettsidene våre, Facebook og Instagram for å få med deg hva som skjer. Du kan også lese mer i neste nummer av Gatelangs, som blir vårt jubileumsnummer.

Frivillighetens dag

For alle: Natteravnene var til stede da FNs internasjonale dag for frivillighet ble markert på Sentralen i Oslo den 5. desember. Tema for dagen var «En frivillighet for alle», der noe av det som ble diskutert var: Samfunnstrender, hva endrer seg og hva må frivillig sektor forberede seg på? Hva skal være frivillig sektors samfunnsrolle og hvordan opprettholder vi den høye tilliten i befolkningen? Barrierer for deltakelse, sosiale forskjeller og utenforskap. Dagen ble fylt både med fag, fest og tid til å snakke sammen. (Foto: Natteravnene)



Kaffetesting

Kaffetørste: Natteravnene er synlig på mange områder, nå også som testpanel. God kaffe er viktig for Natteravnene – og i Matkontrollen på TV2 tidlig i januar var Natteravnene med på å teste pulverkaffe. (Foto: Natteravnene)



Ungdomskriminalitet

Debatt: Generalsekretær i Natteravnene, Lars Norbom (t.v.), var 14. desember invitert til TV 2 Nyhetskanalen, der temaet var ungdomskriminalitet. (Foto: Natteravnene)

Spillerom – Norges første

I fjor høst la regjeringen fram Norges første dataspillstrategi (les mer på side 11). Under følger strategiens forord, skrevet av kultur- og likestillingsminister Trine Skei Grande – i tillegg til deler av innledningen, der bakgrunn og prosess er beskrevet.

Jeg spiller dataspill for å koble av – for å tre ut av denne verdenen og inn i en annen. Et sted som stiller andre krav, hvor jeg kan hente krefter og underholdes.

Andre spiller for å koble seg på – for å hoppe inn i en større verden der man kan være seg selv, fullt og helt. Kanskje bare på en litt annen måte. Et sted der man kan være sammen med andre og knytte sosiale bånd. En måte å utvikle ulike ferdigheter og lære på.

Uansett om du er typen som kobler deg av eller på, så er sannsynligheten for at du spiller dataspill av og til svært stor. Over halvparten av alle nordmenn spiller dataspill, og andelen er voksende.

Dataspill er mye forskjellig. De fleste spill har likevel til felles at spilleren må ta aktive valg, ta stilling til dilemmaer og møte konsekvensene. Forestillingen om den passive dataspilleren er misforstått. Som spiller er du aktiv. Du må stadig utfordre og bli utfordret.

Dataspill er kunstuttrykk. De beste dataspillene lar oss se verden med nye øyne. Det kan gi unik innsikt i andres situasjon og det kan lære oss om oss selv.

Å skape disse opplevelsene krever store mengder vilje og skaperkraft. Bak hver eneste utgivelse er det mange kreative, iherdige og dyktige mennesker.

Jeg ønsker at alle som har en nysgjerrig og leken spiller eller spillutvikler i magen skal ha spillerom til å utvikle seg, teste egne grenser og få utløp for sin kreativitet. Skaperkraften må frem.

Dette dokumentet er regjeringens strategi for dataspill for perioden 2020-2022. Regjeringen skal de neste tre årene bidra til å løfte dataspill – som kulturuttrykk, næring og fritidsaktivitet.

Takk til Norsk filminstitutt, Kulturtanken, Medietilsynet, Virke Produsentforeningen, KANDU – Norsk dataungdom, Hyperion – norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser, regionale filmvirksomheter og alle andre som har gitt verdifulle innspill i prosessen.

Trine Skei Grande
Kultur- og likestillingsminister



Lansering: Kultur- og likestillingsminister Trine Skei Grande har skrevet strategiens forord. Hun var også selv til stede da den ble presentert i september i fjor. (Foto: Kjartan Sverdrup/Kulturdepartementet)

Innfelt: Spillerom: Norge har fått sin aller første dataspillstrategi. (Faksimilie: Regjeringens spillstrategi)

Strategiens innledning:

1.1 Bakgrunn og prosess

Med denne strategien vil regjeringen løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet. Dataspill er et relativt ungt kulturuttrykk, men er like fullt en selvstendig og viktig del av norsk kulturliv. Kultur handler om å skildre og fortolke den tiden og det samfunnet vi lever i, bearbeide kulturelle fenomener, historiske begivenheter og sosiale konflikter og gjøre det på en måte som engasjerer, utfordrer, underholder og begeistrer. Dataspill er en naturlig og vesentlig del av samtidsskulturen.

Mål for dataspillpolitikken:

- Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet.
- En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje.
- Gjennomslagskraft for norske dataspill.
- En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur.

turen. Det er viktig å ta ansvar for den videre utviklingen av et kulturuttrykk med stor utbredelse og innflytelse.

Dataspill byr på nye former for formidling og interaksjon. I motsetning til i andre kunstformer, som ofte baserer seg på å formidle ferdige verk, inntar spilleren en mer aktiv rolle og blir i større grad medprodusent for opplevelsen. I noen spill kan brukerne interagere og kommunisere med hverandre direkte i spillet.

Dataspill tar opp i seg flere kunstarter som visuell kunst, musikk, arkitektur og historiefortelling. Spill kan gjerne oppleves som en film, utstilling og konsert på en gang. Som kunstform byr dataspill på et mangfold av kreativ utfoldelse og kan oppleves på helt unike måter.

I Meld. St. 8 (2018-2019) «Kulturens kraft. Kulturpolitikk for framtida» er et av tiltakene at det skal utarbeides en strategi for dataspill som blant annet skal se nærmere på rammevilkårene for spillbransjen og sette mål for spillpolitikken. Dataspillfeltet ble sist gjennomgått i St.

dataspillstrategi



meld. nr. 14 (2007–2008) «Dataspill». Både dataspill, bruken av disse, bransjen og markedet har endret seg mye siden da. Det er behov for en gjennomgang av feltet og en tydelig retning for dataspillpolitikken.

Denne strategien gjelder for perioden 2020–2022. Strategien er utarbeidet av Kulturdepartementet sammen med Norsk filminstitutt, Kulturtanken og Medietilsynet. Departementet har mottatt muntlige og skriftlige innspill fra bransjen, spillinteresserte, offentlige virksomheter, andre departement og andre aktører på feltet.

I innspillene til departementet legges det særlig vekt på behovet for en egen satsing på dataspill, og at spill bør synliggjøres og anerkjennes som et eget kunst- og kulturuttrykk og en egen bransje. Flere peker på behovet for utvikling og vekst i bransjen gjennom styrking av etablerte bransjeaktører samt av eksisterende ordninger og virkemiddelapparat. Støttepillere på regionalt nivå fremheves som

viktig både for å rekruttere og utvikle talenter og for å stimulere regional bransje. Andre trekker frem forbrukerperspektivet og at det skal være enkelt for alle å være en del av den digitale spillkulturen. Flere ønsker seg også et kulturelt og språklig mangfoldig dataspilltilbud, som når ut til brukerne på deres eget språk.

Dataspill er et vidt begrep som spenner fra store kommersielle titler og kasinoliknende spill, til mindre nisjespill. Det finnes også læringsspill og simuleringsspill som har flere formål enn å underholde. Statlige tilskudd til dataspill gis etter «Forskrift om tilskudd til audiovisuell produksjon». Her defineres spill som et digitalt audiovisuelt verk som forutsetter brukermedvirkning. Forskriften avgrenser mot spillprosjekter som primært markedsfører kommersielle produkter, språkversjoner av eksisterende prosjekter eller lignende og mot opplæringsprodukter, pedagogiske verktøy, oppslagsverk og manualer. Strategien skal primært stimulere den delen av dataspillbransjen som utvikler spill med kulturelt og

kunstnerisk innhold, jf. avgrensning i gjeldende forskrift.

Medietilsynet har ansvar for å forebygge problemskapende bruk av dataspill gjennom Handlingsplanen mot spilleproblemer. Denne strategien behandler ikke slike spørsmål.

Kulturdepartementet vil i 2019 og 2020 legge fram flere strategier og stortingsmeldinger som er relevante for dataspillområdet, som nasjonal bibliotekstrategi for 2020–2023, stortingsmelding om kunstnerøkonomien og stortingsmelding om barne- og ungdomskultur (sammen med Kunnskapsdepartementet).

Tiltak som presenteres i strategien kan gjennomføres innenfor Kulturdepartementets gjeldende budsjettammer.

Kilde: Les hele strategien på Regjeringens nettsider, på lenken: <https://bit.ly/37sGBQ3>

Natteravn effekter

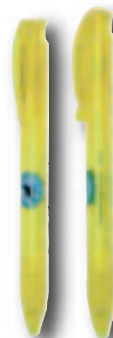
Natteravnene lagerfører et begrenset antall effekter som er nyttige under vandring. På denne måten har din gruppe mulighet til å bestille disse effektene i små kvanta. Nedenfor ser du vårt utvalg:



Refleksvest



Ryggsekk



Kulepenn



Bærenett



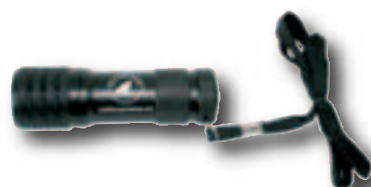
Midjetaske til førstehjelpsutstyr



Rapportblokk



Ansiktsmaske



Lommelykt

Materiell kan bestilles på:

<http://www.natteravnene.no/bestilling-av-vandringsmateriell>

*Støtt oss med
ditt bidrag
i dag!*



Send sms
977482518
til 2020



Natteravnenes
VIPPS nummer

73962

Trygge voksne: Det kan gjøre en forskjell at vi er der ute, påpeker Steffen Andersen, som har gått natteravn lokalt på Veitvet i Oslo i fire-fem år. (Foto: privat)

Både hyggelig og viktig



Steffen Andersen har gått natteravn på Veitvet i fire-fem år. Han ser på det å gå natteravn som en todelt sak. Den forebyggende delen er naturligvis viktig, samtidig som det er hyggelig å treffe naboer og få en god prat mens de går rundt i nabolaget.

Av Anette Haugen

Som pappa til to barn som nå er seks og ni år, ble Steffen Andersen (42) – bosatt på Veitvet i Oslo – introdusert til Natteravnene gjennom skolens FAU. Natteravngruppen på Veitvet er forankret og organisert gjennom FAU for å sikre en kontinuitet, men de som går natteravn er ikke nødvendigvis foreldre tilknyttet skolen.

– Gruppen her har vært organisert litt annerledes tidligere, så vi som er koordinatorene har arvet en liste med interesserte, der det både er med småbarnsforeldre, ungdomsforeldre og besteforeldre. Vi har en god gruppe med gjengangere, i tillegg til noen nye, sier natteravnen.

Blandet gjeng

Selv synes Steffen det er fint å gå natteravn nå mens barna er små. I tillegg til at han blir godt kjent med nærmiljøet de skal vokse opp i, har han en mulighet til å være med på å forebygge og sørge for at det blir et trygt sted å vokse opp. Han tror også at barna kanskje ikke synes det er like morsom å skulle treffe på pappa ute når de kommer i ungdomsskolealderen.

Samtidig ser han fordelen av at de har med seg en del ungdomsforeldre når de er ute. De har et større kontaktnett når det gjelder

dagens ungdom og kjenner bedre til hvem de treffer på og har kanskje hørt om hvor det kan være alenehjemmefester i nabolaget.

Det er vanligvis ganske stille når Natteravnene på Veitvet er ute og går, men Steffen Andersen kan fortelle om enkeltopplevelser som små slåsskamper, en person som bokstavelig ramlet full ut av den lokale puben og ble kjørt hjem – og noe hasjryking.

Godt mottatt

Natteravnene på Veitvet er ute både fredager og lørdager fra klokka 21 til midnatt, men tar pause i feriene. Blant stedene de er innom er ungdomsklubben og bowlingen.

– Vi vet at både de som driver bowlingen og lederne på ungdomsklubben setter stor pris på at vi kommer innom og at vi vandrer i nabolaget. Vi hører sjelden så mye direkte fra de unge, men gjennom SaLT-undersøkelser og lignende vet vi at de synes det er hyggelig at vi er der. De eneste som kanskje ikke er like positive, er nok de som driver med litt lyssky virksomhet, påpeker tobarnsfaren.

Ellers ser han på det å gå natteravn som en todelt sak. Samtidig som det forebyggende er viktig, er det hyggelig å treffe naboer, ha en god prat og bli godt kjent i nabolaget der barna vokser opp.

En forskjell

Da Steffen Andersen startet med å gå natteravn gikk han ganske ofte. Nå anslår han at han går to ganger per semester. Han tenker at den forebyggende delen er så viktig at han vil oppfordre også andre til å sette av noen timer til å gå natteravn.

– Det å være den edrue voksne som passer på er en fin ting. Det er betryggende for de unge å vite at det er voksne der ute med hyggelige hensikter. Det kan gjøre en forskjell at du er der ute, fastslår natteravnen.



T-banen: Natteravnene tar t-banen fra endeholdeplassen på Bergkrystallen, ned til Ensjø og tilbake. Selv om det er ganske tidlig, er betraktelig mange flere på vei hjem enn til sentrum.

I sin nåværende form har Natteravnene på Karlsrud vært å se i gatene i nærmiljøet i rundt ti år. Det siste året har de utvidet området og tidsrommet de vandrer litt, etter tips fra politiet. To ganger i året inviterer nemlig SaLT-koordinatoren i bydelen til fellesmøter.

Tekst og foto: Anette Haugen

Vi er i slutten av januar og temperaturen ute er langt over normalen for årstiden. Det er fredags kveld, klokka er 20 og på bensinstasjonen rett ved Lambertseter kjøpesenteret i bydel Nordstrand i Oslo, møtes Natteravnene på Karlsrud for sin vante runde i nærmiljøet. De siste ti årene har disse vandringene vært fast rutine. Det vil si, de følger skoleåret og tar fri i ferien.

Selve vandringstidspunktet og området de vandrer i er imidlertid litt endret det siste året. På oppfordring fra politiet starter de nå opp klokka 20, mot tidligere klokka 21. Målet er å gå fram til midnatt. Tidligere vandret de mest i eget område på Karlsrud, men nå prøver de å dekke et litt større område, som blant annet inkluderer Lambertseter, Sæter og t-baneturer.

Sosialt

I dag er det fire natteravnere som har møtt opp til vandring. De må minimum være to, men normalt kalles seks stykker inn hver fredag, slik at de skal unngå å kansellere. Noe frafall er det gjerne. De har i utgangspunktet cirka 80 navn på lista over frivillige, men en del har stått der lenge, slik at det nok er på tide med litt omorganisering for å sikre vandringen framover.

De som er med i dag er Siri Skrøder, Anneli Stenvall, Hanne Bongard og Eirik

Aure. Alle fire er erfarne ravner, som enten har eller har hatt barn på Karlsrud skole. På spørsmål om hvorfor de er med på å gå natteravn, svarer først Hanne Bongard:

— Noe må man bedrive og med tanke på at jeg har ungdom selv, vil jeg jo gjerne også at noen skal følge opp dem, og sørge for at nabolaget er trygt. Samtidig er dette veldig sosialt. Det er fint å være en del av nærmiljøet på denne måten.

Eirik Aure er en engasjert far, som er enig i at det er viktig å stille opp for de unge. I tillegg trekker også han fram det sosiale. De har det veldig hyggelig når de er ute og vandrer — og de blir godt kjent med andre ungdomsforeldre. Det betyr også mye.

Tok ansvar

Anneli Stenvall har vært med på å administrere gruppa de siste fem-seks årene og tenker det er viktig at foreldre viser seg i

Har utvidet vandringsområdet



Fritidsklubben: På fritidsklubben er alle opptatt med sitt og den voksne bemanningen er god, så Natteravnene drar raskt videre.



Idrettsbanen: Som regel er det ungdom ute og spiller fotball på idrettsbanen også om vinteren, men ikke i dag.

nærmiljøet. Hun er litt bekymret over at de stadig opplever at folk ikke stiller på vandringene de er satt opp på. Heldigvis er noen flinke til å bytte, slik som et par har gjort i dag.

Siri Skrøder er en av de andre administratorene og er den som har vært med lengst. Hun var én av fire som tok ansvar da Natteravnene på Karlsrud gjenoppsto

gjennom FAU for rundt ti år siden.

— Jeg vet det har vært natteravn på Karlsrud også tidligere, men jeg vet ikke hvordan de var organisert den gang. For cirka ti år siden, da jeg satt i FAU på Karlsrud skole, var det et ønske om å gjenopprette gruppa. Vi var fire stykker som fikk ansvaret. Da vi etter hvert sluttet i FAU, fortsatte vi likevel som ansvarlige for natteravngruppa, forklarer Siri Skrøder.

Frivillige

Selv om gruppa var tilknyttet FAU, var vandringene basert på frivillige som meldte seg. Det var ikke organisert klasse- eller trinnvis. Etter hvert ga de andre tre seg, men Siri fortsatte, kanskje litt på bakgrunn av at hun er ekstra engasjert og også sitter i styret til Natteravnene sentralt. Hun fikk heldigvis to til med seg på laget for fem-seks år siden, blant annet Anneli.

— Vi ser imidlertid nå at det er behov for å omorganisere litt igjen. En del av de som står på listen er ikke lenger aktuelle. Vi har vært i kontakt med rektor på Karlsrud skole for at ledelsen der også kan holde litt tak i dette. Hun er veldig positiv. Det er ikke skoleledelsen som skal drive det, men det er fint om de kan være en pådriver opp mot FAU, påpeker Siri.

Hennes egen datter går nå i tredje klasse på videregående, slik at hun tenker det er tid for å sende stafettpinnen når det gjelder å holde gruppa i gang videre, og da er det naturlig å involvere FAU mer igjen. Rekrutteringen har i stor grad skjedd gjennom foreldremøter ved skolen — og de har hun ikke lenger oversikt over når skjer.

Fram til nå har ellers fordeling av vakter skjedd ved at hun og de andre ansvarlige har sendt ut vaktlister på epost, der de seks som er satt opp anmodes om å bytte med

Natteravnene på Karlsrud:

- Vandringstid:
Fredager 20.00-23.30/24.00
- Oppmøtested: YX 7-Eleven
på Lambertseter
- Vandringssted: Karlsrud/
Lambertseter/Sæter
- Kontaktperson: Siri Skrøder
- Kontaktinfo:
karlsrud.natteravn@gmail.com



andre om de ikke kan. Deretter sendes det ut en sms-påminnelse tidlig i uka når de skal på vandring – og en ekstra sms kvelden før. Gruppa har så langt ikke hatt en egen Facebookside.

Samarbeidsmøter

Som nevnt har Natteravnene på Karlsrud siden sommeren startet vandringene én time tidligere enn de gjorde før. Politiet har oppfordret dem til dette, fordi de mener behovet er der. De har i tillegg tipset om litt flere områder de bør gå innom, der de ser et økt behov for voksen tilstedeværelse. Å ta en liten tur med t-banen, der det er mye ungdom, er et annet tips.

– SaLTo-koordinatoren i bydel Nordstrand innkaller alle natteravngruppene i bydelen til samarbeidsmøter to ganger i året. På møtene utveksler vi erfaringer og får god informasjon fra politiet og Utekontakten. Disse møtene er veldig nyttige. Vi kan også ringe politiet før vi går ut, for å høre om det er noe spesielt den aktuelle dagen, sier Siri.

Blant noen av områdene de er innom er fotballbanen på Lambertseter, fritidsklubben, biblioteket på senteret, som har ubetjent åpningstid, kinoen, T-banestasjonene, Lambertseter og Karlsrud skole, Sæter og

andre aktuelle steder. Det er litt avstander, så av og til tar de bussen av praktiske hensyn – og noen ganger tar de t-banen opp og ned til Ensjø for å vise tilstedeværelse blant de unge som skal til og fra sentrum.

Kveldens vandring

Med fire erfarne vandrere, er bemanningen i kveld god. Det er ikke meldt om spesielle ting som skjer denne fredagen, så vi tar bare på oss natteravnvestene og noen henter seg en gratis kaffe inne på bensinstasjonen før vi drar av gårde. Praten går lett, for de fleste kjenner hverandre fra før. Aller første stopp blir biblioteket. I dag er det veldig stille her, som det skal være på et bibliotek, men Natteravnene er altså anmodet om å ta en titt innom.

Videre setter vi kursen mot fritidsklubben, der også Nordstrand Gaming Center holder til. Inne er det mye ungdom, men det er godt bemannet med voksne. Alle er ivrig opptatt med aktiviteter, så vi rusler videre ned mot idrettsbanen på Lambertseter. Vanligvis er det unge som spiller fotball her om kvelden også om vinteren, men i kveld er det helt stille.

En voksen som går tur med hunden tipser om noen ungdommer i skolegården, så vi tar turen bortom. Alt ser imidlertid ut til å

Biblioteket: På anmodning fra politiet og Utekontakten stikker Natteravnene innom det åpne biblioteket på Lambertseter. I kveld er det svært rolig og stille her.



Kirken: På gatehjørnet mellom skolen og kirken stopper natteravnene opp for å diskutere hvor de skal gå videre – enten til Bergkrystallen eller ned til Sæter.



Bra oppmøte: I dag er fire natteravnere på plass på oppmøtestedet på bensinstasjonen på Lambertseter. Fra venstre: Hanne Bongard, Siri Skrøder, Eirik Aure og Anneli Stenvall.



Sosialt: Stemningen er god blant natteravnene, som påpeker at det sosiale er en fin og viktig del av vandringene.

gå rolig for seg, så vi tusler videre ned mot kirken og setter kursen mot Bergkrystallen og endeholdeplassen for t-banen. Heller ikke på veien bort dit møter vi annet enn noen personer som enten lufter hunden eller er ute og går.

Vi bestemmer oss derfor for å ta t-banen ned til Ensjø og tilbake. Det er ikke så mange som er på vei ned til byen, men på returen er det desto flere folk, til tross for at klokka bare er 21.30. Igjen er det ingen problemer å oppspore, men tilstedeværelsen av Natteravnene blir tydelig observert og det gis noen positive nikk til gruppen.

Forebyggende

Vel tilbake på Lambertseter takker Gatelangs for seg, mens de fire natteravnene setter kursen ned mot Sæter. Etter utbyggingen med «torget» for et par år siden er det litt mer som skjer her, slik at Natteravnene altså er blitt anmodet om å utvide vandringene sine også til å omfatte dette området.

Selv om det som regel er stille når Natteravnene på Karlsrud er ute, slik som i kveld, har det vært meldt om episoder der barn raner barn, noe som absolutt ikke er hyggelig. Noen vandrerer har dessuten opplevd slåsskamper og andre har fulgt fulle ungdommer hjem. At det er behov for natteravnere i nærmiljøet er de derfor ikke i tvil om, selv om det noen ganger kan være en utfordring å rekruttere nye, fordi de argumenterer med at det er så lite som skjer.

Det er jo imidlertid den forebyggende effekten som er så viktig – og de får da også ofte hyggelig tilbakemeldinger om tilstedeværelsen fra folk de møter på gata. Samtidig understreker de fire natteravnene den sosiale delen av vandringene, hvor viktig det er å ha kunnskap om hva som skjer i nærmiljøet og det å kjenne andre ungdomsforeldre.

Gatelangs dykker ned i arkivet og presenterer artikler som sto på trykk ti år tilbake i tid. De første årene het bladet «Respekt», men nå har vi kommet fram til år 2010 og det første bladet som kom ut under navnet «Gatelang». Saken under er hentet fra det totalt 30. bladet som ble utgitt, nr. 1 – mars 2010. (Første nummer kom ut i juni 2002.)



Nye takter, nytt navn og nytt design

For nøyaktig ti år siden kom vårt natteravnmagasin for første gang ut med sitt nye navn «Gatelangs». Samtidig som bladet fikk nytt navn, fikk det også nytt design. Under kan du lese hva ansvarlig redaktør, Lars Norbom, skrev i bladets leder den gang.

Nye takter

Har du frosset i vinter? Det er vi mange som har. En hard og lang vinter er nå på hell, men det har vært noen utfordrende vintermånedene både for byløver og natteravner. De svært så lave temperaturene over hele landet har medført større fare for forfrysninger og mindre tålmodighet hos alle og enhver. Jeg ønsker å berømme alle natteravner som har trosset den strenge kulden og ofret sin egen komfort til beste for andre mennesker og lokalsamfunnet sitt.

Bladet «Gatelangs» som du nå holder i hånden, er en videreføring av vårt tidligere blad «Respekt». Innhold og fokus vil være det samme som før, men vi går fremtiden i møte med endret utseende og et navn som vi synes gjenspeiler Natteravnenes virksomhet på en bedre måte. Vi håper at bladet fortsatt vil være en viktig kilde til informasjon og inspirasjon til natteravner så vel som alle andre.



For mange bedrifter er det i dag viktig å profilere seg som samfunnsansvarlige. Det kommer ofte frivillige organisasjoner til gode. Er det snakk om ekte engasjement? Og behøver vi strengt talt å bry oss om det er ekte? Les mer om dette i temaartiklene i årets – og historiens – første utgave av «Gatelangs».

Vi sier 2010, allerede ti år siden årtusenskiftet og godt et år siden finanskrisen toppet seg her til lands. Sistnevnte førte til resignasjon på mange områder i samfunnet, men ikke minst også en større orientering mot medmenneskelighet, «anti-kapitalisme» og frivillig innsats. Disse nye taktene håper jeg fortsetter i lang, lang tid fremover.



Fem råd for en tryggere bytur

- Ikke ta pirattaxi
- Ikke hør på musikk om du går alene nattetid
- Oppsøk opplyste gater på hjemturen
- Vær observant og våken
- Forsøk å ta følge med venner, når det er mulig

Natteravnenes tips for en tryggere og hyggelig bytur:

- Hold sammen – pass på hverandre og ikke la noen være alene.
- Planlegg hjemreisen:
Sjekk busstider, ha reservepenger til drosje og ha en god backup-plan (for eksempel overnattingsmuligheter hos venner, avtalt hjemkjøring, ha strøm på mobiltelefonen).
Unngå mørke og lite trafikkerte områder. Velger du å gå hjem – gå i opplyste og befolkede gater.



HVOR ER FLASKEN?

Hvor i verden befinner natteravnflasken seg på dette bildet? Vet du svaret? Send en mail til: gatelangs@natteravnene.no innen 1. mai 2020, så er du med i trekningen av en fin premie.



Løsning på hvor paraplyen var i forrige nummer var: Tinfoss/Notodden. Følg oss også på Instagram og Facebook. Lik siden vår «Natteravnene» og følg med på aktuelle saker og ting som skjer.

Natteravnene takker gode samarbeidspartnere:



Stanley Security AS
som gir oss gratis
alarmtjeneste,
parkering med mer.



Joh. Johannson
som gir oss
gratis kaffe.



Egon Karl Johan
www.egon.no/restauranter/karl+johan
Som spanderer pizza
under vandringer



Hafslund ASA
som bidrar med
engasjement og
økonomisk støtte



Råd: Mathias Holthe Kaasa og Anders Bjertnæs Natvig har noen enkle råd å gi foreldre om spill og regler.

Til gamingforeldre: – Engasjer deg!

To nittenårige gamingmentorere, som jobber på Nordstrand Gaming Center for unge i Oslo, har noen enkle råd til foreldre: «Engasjer deg, prøv å finne ut litt om spillene barna spiller, ikke minst om de kan settes på pause – og si fra 20 minutter før det er middag.»

Tekst og foto: Anette Haugen

I artikkelen «Populært gamingsenter i bydelen» på side 8-9, kan du lese om Mathias Holthe Kaasa (19) og Anders Bjertnæs Natvig (19), som begge jobber som gamingmentorere for barn og unge i Nordstrand bydel i Oslo.

De har begge en del tanker om hva som er positivt ved gaming, og også rundt det som kan være negativt. Samtidig har de noen enkle råd til foreldre som synes det kan være vanskelig å håndtere barnas spil-

ling. Under svarer de på noen spørsmål om dette:

Hva er bra med gaming?

– Du kan lære mye av det. Det finnes spill som lærer deg både matte og språk, dessuten lærer du mye engelsk bare ved å spille siden nesten all kommunikasjon skjer på engelsk.

– Du spiller med en hel verden og får god sosial trening. Det er en fin hobby, der du snakker med mange nye mennesker hele tiden.

– Gaming nærmer seg mer og mer en sport. Vi har allerede det som kalles esports. Blir du god kan gaming også bli en jobb, der du kan tjene mye penger.

Ser dere noe negativt ved gaming?

– Det er om du tar det for langt. Du må kunne stoppe, slik at du ikke blir avhengig. Samtidig er det viktig at foreldrene vet hvilke spill barna spiller. De må følge med og også passe på aldersgrenser. Det finnes for

eksempel spill der du kan bli lurt for en del penger. Slike spill må man være forsiktig med – og disse er det viktig at foreldre har satt seg inn i og kjenner til.

Har dere noen råd til foreldre?

– Engasjer deg! Sett deg inn i spillene barna dine spiller. Prøv å finne litt ut av hva de går ut på og hva slags spill det er. Pass ekstra godt på om barna spiller spill der de kan bli lurt for penger. Finn også ut om et spill kan settes på pause eller ikke – eller eventuelt hvor lang tid hver runde tar. Si alltid i fra minst 20 minutter før barna må slutte for å komme å spise middag eller bli med på andre ting.

Hva tenker dere i forhold til retningslinjer for gaming i hjemmet?

– Hvis man skal ha regler, så ta en samtale og bli enige om hvilke regler som skal gjelde. Det er greit nok å ha regler om at skole og lekser skal komme først, men lag disse sammen.

Oppgradert C-HR Hybrid
DESIGNET FOR
ENDA MER KJØREGLEDE
OG ENDA LENGRE BLIKK



TOYOTA

ALWAYS A
BETTER WAY



fra 331 400,-*

Sørlandsparken

Stemmane2

Tlf.: 38 05 60 00

Toyota Sør AS

www.toyotasør.no



*Inkl. frakt, lev. og reg.omk. 12 200,-. Forbruker blandet kjøring, utslipp CO₂ og NO_x: Toyota C-HR Hybrid fra 0,18 l/mil, fra 86 g/km, fra 5,6 mg/km. Viser forbehold om trykktfeil.



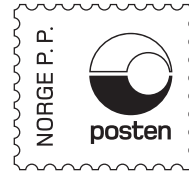
tech
håp &
kjærlighet

LYTT PÅ SPOTIFY ELLER DER DU HØRER PODKAST

NY PODKAST!

For deg med interesse for
psykisk helse, ensomhet
og utenforskap.





Gatelangs

Returadresse:
Natteravnene Oslo
Storgata 28 B
0184 OSLO

SELVAAG

Realiserer id er
— Til glede for generasjonene