Prosjektrapport «Spill for å delta»

Bakgrunn for prosjektet

I Norge er det gjort forholdsvis lite innenfor kombinasjonen arbeid med funksjonshemmede barn og spill. Prosjektet «Spill for å delta» ble i utgangspunktet designet for å ta tak i flere områder innenfor dette feltet. Dette kan i korte trekk beskrives som følgende:

- Introduksjon til spill som fritidsinteresse for barn med cerebral parese.
- Workshoparbeid med cerebral parese og spill som tema, fokus på utfordringer diagnosen gir spillere.
- Workshoparbeid som tar for seg spill som supplement til behandling.

Det bør bemerkes at prosjektet hadde ekstremt stor bredde slik det ble skissert. Det ble lagt opp til at aktivitetene skulle spenne mellom det man kan kalle normal lokal fritidsaktivitet i organiserte rammer, og samarbeid med spesialiserte forskere.

Prosjektet var planlagt finansiert hovedsakelig med midler fra Extrastiftelsen, og delvis med egne midler fra Cerebral Parese-foreningen.

Mål

Den overordnede målsetningen for prosjektet var å utforske digitale spill som en kilde til økt sosialt samvær og økt livskvalitet for barn med cerebral parese.

Målgruppe

Målgruppen var barn og unge med CP i alderen 10-15 år.

Organisering av prosjektet

Frem til sommeren 2016 ble styringsgruppen for prosjektet ledet av styremedlem Elisabeth Wilhelmsen i fylkesavdelingen Oslo og Akershus. I tiden etterpå og frem til avslutningen i desember, har Cerebral Parese-foreningens sentralstyre fungert som prosjektets styringsgruppe.

Det ble fra mai tilsatt prosjektmedarbeider i 15% stilling, som har hatt ansvar for gjennomføring av aktivitetene. Prosjektmedarbeider hadde bred kompetanse i spill og tilrettelegging av spillaktiviteter for barn og unge. Hans kompetanse når det gjaldt spill har hatt stor betydning for gjennomføring av prosjektet.

Prosjektmedarbeider har benyttet sitt nettverk, og har skaffet medhjelpere til gjennomføringen av noen av aktivitetene der det var hensiktsmessig å være to som kunne veilede i gjennomføringen av spillkveldene.

I tillegg har to ansatte i sekretariatet bidratt i gjennomføringen av spillkvelder, og fulgt prosjektets framdrift.

Medlemsundersøkelse om spill

I juni ble det sendt ut en medlemsundersøkelse for å få svar på om barn og unge med CP benytter dataspill, og om det er ønskelig med spillaktiviteter.

Svarprosenten var 35 (100 svar). Av de som svarte oppgir 90% av de benytter dataspill på de vanlige plattformene. De spiller spill som er populære blant andre i deres aldersgruppe.

En stor andel (40-70%) har erfaring med spill for å trene på ferdigheter som motoriske ferdigheter, arbeidsminne og skolefag. Vel 60% oppga at de hadde spilt daglig siste måned. En fjerdedel hadde ikke spilt sammen med venner, mens 50% hadde spilt av og til og vel en fjerdedel spilte ofte sammen med venner.

Av de som svarte på om de ville spilt sammen med venner om de fikk muligheten, fordelte svarene seg likt mellom «ja» og «nei».

Det som hadde betydning for hvorvidt barna ville delta på spillkvelder, var om aktiviteten var nært bostedet, at de hadde tilgang til transport, at de kunne ha med seg noen, og at spillet var tilpasset deres funksjonsnivå.

Gjennomføring

Størstedelen av prosjektet er gjennomført som et pilotprosjekt der prosjektmedarbeider har prøvd ut ulike former for aktivitet innenfor digitale spill. Vi har vektlagt tilpasning til brukerne, noe som også utviklet seg underveis. En stor utfordring har innledningsvis vært mangelen på kunnskap om kombinasjonen vi arbeidet med, særlig mangelen på personell med ferdigheter innenfor både cerebral parese og digitale spill. Aktivitetstypene som er gjennomført inkluderer:

- **Spillkvelder med konsollspill.**
  Barna har spilt ulike spill på konsollene Wii U og Playstation. Det har blitt gitt veiledning i å tilpasse kontrolloppsett, samt å dele på kontroller slik at en forelder eller andre kan hjelpe til med spillingen.
- **LAN, helgearrangement med medbrakte datamaskiner.**
  Her spilte vi flere ulike spill på PC. Fordi alderen varierte var vi både innom enkle kreative spill, men også mer avanserte spill som spilles på konkurransenivå.
- **Ekskursjon til SpillExpo, en messe for digital spillkultur.**
  Formålet med ekskursjonen var å oppleve en arena der spillkultur promoteres bredt. Her var det mulig å prøve kommende spill, samt oppleve felleskapet med andre som deler interessen.
- **Ekskursjoner til House of Nerds**.
  Vi har vært på to ekskursjoner til et lokale med mange ulike typer spillmaskiner. Her har vi forsøkt å spille populære og godt utformede spill som ikke vi har hatt tilgang på med egne maskiner.
- **Temakveld med foredrag fra ergoterapeut og nevropsykolog.**
  Fagfolk fortalte om utfordringer barn med CP kan ha med spill, og om behandlingsmuligheter som kan ha positiv virkning. Kvelden ble avsluttet med erfaringsdeling med foreldre og barn. Eksempler ble gitt på hva man kan trenge hjelp til på skolen for elever som har cerebral parese ved kognitive vansker:
  - Arbeidsro
  - Ikke for mange beskjeder eller oppgaver på en gang
  - Lærere som er flinke til å forklare
  - Muligheter for pause pga slitenhet
  - Tilpasninger av lekseplan
  - Bedre forklaringer og enklere oppgaver i matematikk

  Når det gjelder håndfunksjon er disse vanskene typiske for barn med CP:
  - Tommel drar seg inn i håndflaten.
  - Håndleddet bøyer seg og er vanskelig å rette ut.
  - Fingrene bøyer seg og er vanskelige å strekke ut.
  - Underarmen har vanskelig for å komme til høykant (supinere)
  - Albuleddet er bøyd og vanskelig å strekke ut.

På spillkveldene er det blitt gitt veiledning i individuelle metoder som kan benyttes for å få en bedre spillopplevelse på tross av funksjonsnedsetting. Foreldre har også blitt invitert til å samtale om generelle utfordringer knyttet til spilling og onlinekultur.

I løpet av prosjektet har en gruppe barn med CP i Oslo og omegn fått muligheten til å delta på sosiale spillaktiviteter. Deltakerne har gitt uttrykk for opplevd mestring, stor glede og entusiasme knyttet til den sosiale spillopplevelsen med andre deltakere i prosjektet, og de har opplevd at fritidsinteressen blir tatt på alvor av voksne. Foreldre har møtt andre foreldre, de har fått stilt spørsmål om spill og spillvaner, og utvekslet erfaringer med andre foreldre, både om spillaktivitet og om barnets diagnose.

Prosjektet har medført betydelige erfaringer med å organisere aktivitet med digitale spill som innhold, og har bidratt til å bygge entusiasme for spill som metode i CP-foreningen.

Spesifikke utfordringer knyttet til CP/redusert håndmotorikk og digitale spill har blitt avdekket. Det viste seg at mangelfull koordinasjon i en av hendene ofte er en årsak til svekket spilleglede. Når det gjelder mer subtile problemer er det vanskelig å si hva som skyldes diagnosen og hva som skyldes alder eller generelle ferdigheter med spill.

Kommentarer til videre arbeid med temaet

Sett opp mot den opprinnelige prosjektplanen har ikke alle aktivitetene som ble skissert blitt gitt full oppmerksomhet. Dette skyldes i stor grad at omfanget var svært stort og spente over veldig mange områder. I tillegg er arbeid med dataspill for diagnosegrupper relativt nytt i Norge og et uutforsket territorium.

Etter prosjektet kommer det fram flere områder der det er nærliggende å designe nye prosjekter eller faste aktiviteter.

- **Videre arbeid med tilpasninger for bedre spillopplevelse.**
  CP foreningen har alt søkt midler til et prosjekt basert på funn fra «Spill for å delta». Målsettingen er å utvikle rimelige hjelpemidler som kan avhjelpe problemer mange med redusert håndfunksjon/motorikk har med spill.

- **Interessegruppearbeid**
  Internasjonalt eksisterer det flere organisasjoner som arbeider med temaet. Spillindustrien er kjennetegnet av at den sjelden tar hensyn til særlige grupper med mindre det øves press. Andre initiativer for å endre spillutvikling har hatt suksess, herunder arbeidet med å gjøre spill mer kjønnsnøytrale. Det er behov for mer arbeid for å få spillutviklere til å gi spill mer universell utforming.

Oslo, den 26. januar 2017

Felix Vaager
Prosjektmedarbeider

Eva Buschmann
Generalsekretær