

Hjelper fint lite p bry seg når pøblene helt mangler oppdragelse eller kanskje også blir oppfordret av sine foreldre til å ødelegge samfunnet. Det vil bli mere av dette i framtiden. Publikum bør beskytte seg med våpen, de har selv ansvar for eget liv og helse. Politiet kan bare være reaktiv, ikke proaktiv. Når det gjelder disse pøblene, bør de settes i straffeinstitusjoner med militær justis.

  144

Jo flere muslimer som kommer til dekket bord, jo fortere går det før Norge er ødelagt. Jeg har vært så naiv at jeg har trodd at det fantes litt mellom ørene på det norske folk.

   130

Bare vent Norge står øverst på listen for flyktninger, det ryktes over hele verden hvor raus vi er med midler pluss ingen straff for voldtekter, her er det bare og ta seg til rette.

  8

Så en dokumentar på vg tv. Di lever i telt. Jøzz det er det frivillige friluftsfolk gjør. Slutta klaga

Koffer skal folk fra andre land få opphold i Norge. De burde vært sånn at di kunne få beskyttelse i Norge og bli sendt hjem når krigen var over og vist du skule fått pass i Norge burde de vært en prøve tid på 10 år. Norge er verdens sosialkontor. Erna er farlig kommer til og ødlegge Norge på samme måte så Gro. Har meldt oss inn i EØS. Uten og spørt de norske folk. De er en skam sånn politikere vil ikke gamle Norge ha.

  137

Slik blir det med vid åpne grenser og naive politikere som serverer rævva vår på sølvfat til mennesker som helst vil kappe hue av oss alle samma... Det har pågått så altfor lenge, problemet ble ikke tatt ved rota, og kommer bare til å utvikle seg til det værre. Hvorfor skal vi ofre vår velferd og trygghet for de som hater vår kultur?

   91

Steng grensene nååå. Dette komme itje te å ende bra. Me kan itje fulle opp Norge me menn fra Afrika offfff

 17

Å ALLE VIL TIL NORGE Å FÅ TRYGD 😊😊😊

REDUSERE AV OPPLEVELSE AV UTENFORSKAP OG ØKE OPPLEVELSE AV INKLUDERING BLANT UNGDOM I RISIKO VED BRUK AV KONTAKTHYPOTHESEN I SPILL

Send dem i båter til afrika. Vi må begynne nå og gjøre eksempler utav problemet.

  21

I Groruddalen og på Holmlia er 8 av 10 nyfødte av innvandrere bakgrunn. Hvordan tror du fremtiden blir?

   29

De som komme her komme med seg sit kultur å livsstil... i de landene de komme fra de må kjempe seg fram ikke sjelden med vold, ikke mange av dem prøve å forsto våres kultur å leve måte, få det andre de komme fra en land hvor er annerledes klima å trykk i lufta... da ikke nokk at hjerne klare ikke å omstille seg do i tillegg kroppen lide av temperatur foskjell... derfor jeg mener at dem bor aldri komme hit, dem bor få hjelp der de komme fra..

   16

MASTEROPPGAVE AV TONJE VIDRINGSTAD
INSTITUTT FOR PRODUKTDESIGN
VED OSLOMET

Steng grensene! Når foreldre bruker ungene, holder de over røyken fra bål, for å få de til å grine på tv, ja da er det gått for langt. Dette er ikke folk som trenger beskyttelse, men som kommer for å utnytte systemene i Europa, så steng alle grenser!!!!

   16

Her må det militære settes inn og stoppe dem og jage dem tilbake. Ikke en asylsøker med den troen skal inn i Europa. Det må heller begynnes med og sende ut de som allerede er ankommet.

 49

Skjermdump av Sylvi Listhaugs Facebookprofil

«Å ALLE VIL TIL NORGE Å FÅ TRYGD»

REDUSERE AV OPPLEVELSE AV UTENFORSKAP OG
ØKE OPPLEVELSE AV INKLUDERING BLANT UNGDOM
I RISIKO VED BRUK AV KONTAKTHYPOTEESEN I SPILL



Masteroppgave i tjenstedesign av Tonje Vidringstad

ved OsloMet – Storbyuniversitetet,
Fakultet for teknologi, kunst og design (TKD)
Institutt for produktdesign
Våren 2020

Veileder:
Tore Gulden

ABSTRAKT

NØKKEORD: Inkludering, Utenforskap, Tjenstedesign, Kontakthypotesen, Systemorientert Design, Game Dynamics, Double Bind

Det eksisterer et stort mulighetsrom for tjenstedesign i arbeidet med ungdom i risiko. Gjennom et forprosjekt med fokus på Prosjekt-Ung Oslo fikk jeg ta del i deres erfaringer som viser at ungdom i risiko ofte kategoriseres som problembarn. De opplever i større grad en følelse av utenforskap, som igjen øker risikoen for at denne ungdommen faller fra i samfunnet.

Basert på denne innsikten, samt en workshop gjennomført i forarbeidet til denne oppgaven og utforskning av andre eksisterende tjenester innenfor denne problematikken, som Sterk&Klar, Mentorprosjektet, Den norske turbanddagen, og Drikk te med en muslim, søker denne oppgaven å redusere opplevelsen av utenforskap og den generaliseringen ungdom i risiko opplever, men like fullt å skape en diskusjon, gjerne gjennom provokasjon, som får mennesker til å tenke selv rundt denne problemstillingen. Mennesker skaper sine forestillinger over tid, og av og til trenger disse forestillingene å bli satt på prøve. Jeg mener det er sunt å sette spørsmålstejn ved «sannheter» man lever med fra tid til annen. Analyse av disse eksisterende tjenestene har funnet at de er svært tidkrevende og når ut til relativt få personer.

Opgaven tar sikte på å løse disse utfordringene ved utviklingen av et konsept for en digital tjeneste - et spill, med bakgrunn i Kontakthypotesen. Konseptet for den digitale tjenesten inkorporerer også Systemorientert design, Game dynamics, Double bindhypotesen, og nudging. Alle basert på innsikt omkring integrering og inkludering, utenforskap, kjønnsroller, emosjonell intelligens, og hjernens utvikling.

Det utviklede konseptet er et resultat av utarbeidelsen av 6 ulike forslag til tjenester. Én av disse er videreutviklet, da denne kan antas å i størst grad kunne forenes med formålet. Konseptet for den digitale tjenesten videreutviklet har som formål å fremprovosere en utvidet forståelse av andres komplekse livssituasjon, og videre en forståelse/empati for deres handlinger. Like viktig er forståelsen av konsekvenser for handlinger.

Gjennom arbeidet med denne oppgaven bekreftes teori om noen av de tingene som gjør at ungdom befinner seg i en risikosituasjon. Riktignok må tjenesten som presenteres i denne oppgaven anses som et konsept i tidlig fase, som behøver ytterligere testing.

ANERKJENNELSE

Gjennom forprosjektet til masteroppgaven møtte jeg Soufian Hamoud som driver Prosjekt-Ung Oslo (PUO) på Romsås. Der møtte jeg en gjeng flotte gutter som tok meg i hånda og spurte hvordan jeg hadde det. PUO er et prosjekt drevet av en håndfull frivillige lærere som har observert at unge gutter som blir kategorisert som problembarn har vansker med å uttrykke seg. De så at guttene benyttet vold som sitt språk. Soufian og de andre frivillige satte derfor i gang et omfattende arbeid med å endre holdningene og verdiene til disse guttene.

Romsås med dets mange gutter med flerkulturell bakgrunn blir portrettert som et problem i media, som gir grobunn for rasisme. Foreldrene blir stort sett skyldebukken når ting går galt. Er det virkelig sånn at så mange innvandrereforeldre ikke bryr seg nok om barna sine?

Flere av guttene som har «klart seg» og brutt ut av kriminalitet og destruktiv atferd i ungdomsåra, forteller at dette er av all ære til «den ene». «Den ene» er en tilfeldig person de har møtt på et kritisk punkt i livet. Det kan være en nabo eller fotballtrener - hvem som helst. Denne «ene» har sett at gutten sliter og går inn med alt for å hjelpe dem med å få livet på rett kjøll. Ildsjelene bak PUO er slike folk og gjør alt for sine gutter. Dette var en kilde til stor inspirasjon for meg. Det varmet hjertet å se menn på min egen alder nær sagt vie alle døgnets timer til flere titalls gutter som behøver «den ene».

Samtidig som slike historier er inspirerende og hjertevarmende, vekket det også en voldsom frustrasjon i meg at samfunnet ikke i større grad tar ansvaret for denne befolkningsgruppen og at deres skjebner så og si overlates til tilfeldigheter. Det så for meg ut som om at samfunnet pekte finger på «problembarna» uten et videre ønske om å få en økt forståelse av problematikken. Det gjorde meg rett og slett forbanna.

INNHALDSFORTEGNELSE

1. INNFØRELSE

- 1.1 Bakgrunn
- 1.2 Forkusområde

2. FORSTÅELSE

- 2.1 Integrering vs inkludering
 - 2.1.1 Utenforskap
 - 2.1.2 Kjønsroller
- 2.2 Psykologiske mekanismer
 - 2.2.1 Emosjonell intelligens
 - 2.2.2 Hjernens utvikling

3. TEORI

- 3.1 Kontakthypotesen
- 3.2 Systemorientert design
- 3.3 Game dynamics
- 3.4 Double bind-hypotesen
- 3.5 Nudging

4. METODE

- 4.1 Systemintervensjon

5. UTFORSKE

- 5.1 Workshop
- 5.2 Analyse av eksisterende tjenester
 - 5.2.1 Sterk&Klar
 - 5.2.2 Mentorprosjektet
 - 5.2.3 Den norske turbandagen
 - 5.2.4 Drikk te med en muslim
 - 5.2.5 Sammendrag

6. IDÉGENERERING

6.1 Dag 1: Forslag 1

6.2 Dag 2: Forslag 2

6.3 Dag 3: Forslag 3

6.4 Dag 4: Forslag 4

6.5 Dag 5: Forslag 5

6.6 Dag 6: Forslag 6

6.7 Sammendrag

7. LØSNINGSFORSLAG

8. DISKUSJON

9. KONKLUSJON

INNFØRELSE

1.1 BAKGRUNN

Denne masteroppgaven har fått sitt utspring fra et forprosjekt høsten 2019. Forprosjektet ble utarbeidet under emnet *Visualizing Complexity*, hvor målet var å innhente informasjon og visualisere komplekse systemer (se vedlegg). I nevnte prosjekt ble jeg kjent med de frivillige bak Romsåsbaserte Prosjekt- Ung Oslo og ungdommene som deltok i tjenesten. Jeg observerte hvordan ungdom ble sett og ivaretatt, og hvordan de innarbeidet gode holdninger og verdier. Jeg hørte historier om ungdom gikk fra å delta i kriminell aktivitet og voldsutøvelse, til å bli målrettede og positive skoleelever.

Jeg har i denne oppgaven sett nærmere på det jeg kaller *ungdom i risiko*, som er en betegnelse jeg bruker for å beskrive ungdom som av ulike og sammensatte årsaker befinner seg i en situasjon med økt risiko for å «falle ut av systemet». Med dette menes å ikke bruke sine ressurser til å bidra positivt i et samfunnsperspektiv. Ungdom kan regnes for å være i en økt risikosituasjon basert på oppvekstvilkår, mangel på mestringsarenaer, ulike former for stigmatisering og generalisering som videre leder til utenforskap. På bakgrunn av dette er ungdom i risiko ofte *ungdom med flerkulturell bakgrunn*. Flerkulturelle personer, eller med flerkulturell bakgrunn, kan defineres som «mennesker som har bakgrunn fra flere kulturer, for eksempel barn av innvandrere, flyktninger eller foreldre med ulik etnisk bakgrunn» (Eriksen, 2014).

I løpet av prosessen ble det likevel klart for meg at det kan føre til økt opplevelse av stigmatisering og en oss-og-dem-tankegang ved å kun fokusere konseptet (tjenesten) på ungdom i risiko. Jeg valgte derfor å ta for meg all ungdom, og deres møte med samfunnet, med et ønske om å bygge broer mellom disse. Det var dog viktig for meg å få en økt forståelse for hvorfor så mange flerkulturelle ungdommer faller utenfor systemet.

Basert på tilegnet forståelse ønsket jeg derfor å anvende kontakthypotesen for å lage et konsept for en tjeneste, som i all hovedsak er tenkt å skulle forebygge at ungdom faller ut av systemet og engasjeres i destruktiv atferd. I tillegg støttes konseptet på teori fra systemorientert design, gamification og nudging.

1.2 FOKUSOMRÅDE

Målet med oppgaven er å forhindre utenforskap og generalisering ungdom opplever, men like fullt å skape en diskusjon, gjerne gjennom provokasjon, og få mennesker til å tenke selv rundt denne problemstillingen. Mennesker skaper sine forestillinger over tid, og av og til trenger disse forestillingene å bli satt på prøve. Jeg tror det er sunt å sette spørsmålsteget rundt «sannheter» man lever med fra tid til annen, og dette ønsker jeg å oppnå med min oppgave.

Jeg ønsker derfor å se videre på hvordan en tjeneste kan bidra til å redefinere møtet mellom ungdom i risiko og samfunnet. Kan en tjeneste være med på å stille våre forestillinger til veggs, trigge refleksjon og økt forståelse, og på denne måte bidra til økt opplevelse av inkludering? Kan en tjeneste bidra til større grad av harmoni i møtet mellom samfunnet og ungdom i risiko?

FORSKNINGSSPØRSMÅL

Med utgangspunkt i innsikt generert gjennom workshop, intervju, analyse av eksisterende tjenester, og teori som tar for seg kontakthypotesen, systemorientert design, gamification og nudging, har jeg definert følgende forskningsspørsmål:

Hvordan kan kontakthypotesen anvendes i en digital tjeneste for å redefinere møtet mellom unge menn i risiko og samfunnet?

Kan et konsept for en digital tjeneste basert på kontakthypotesen forebygge utenforskap, og øke ungdom i risiko sin opplevelse av inkludering i møtet med samfunnet?

Se jeg var broa mellom svart og hvit og
Alt imellom var som gråsonen på kartet mitt, men
Vi kom oss gjennom og på veien fant vi trappen hit opp
Jeg nådde toppen, så meg rundt og fant ut det va'kke helt hjem
Så hvor er hjem nå?

«Påfugl» Karpe (2012)

FORSTÅELSE

2.1 INTEGRERING VS INKLUDERING

Før jeg går inn på integrering og inkludering, og hvorfor jeg ønsker å fremme inkludering som begrep, vil jeg også definere *assimilering*. *Assimilering* blir beskrevet som en enveisprosess hvor personer av flerkulturell bakgrunn blir utsatt for en fornorskingspolitikk hvor målet er å bli mest mulig lik majoritetsbefolkningen. Det forventes da at man utøver norske normer, kultur og verdier, i tillegg til at man snakker norsk (Wæhle og Tjora, 2019). Norge har en mørk historie med assimilering av norske samer på 1900-tallet.

Integrering blir av SNL (2017) definert som «innlemmelsen av innvandrere i majoritetssamfunnet». Begrepet ble knyttet til innvandrere på 1970-tallet da Norge opplevde en økt grad av innvandring (Brochmann, 2017). Videre fortelles det at «integrasjon» refererer, i sosiologisk sammenheng, til hvordan de ulike elementene forholder seg til hverandre i et totalt sosialt system. Underliggende i begrepet ligger en tankegang om «oss» og «dem», hvor «oss» kanskje er litt bedre enn «dem» (Reiss, 2017).

Integrering skal altså skille seg fra assimilering ved at befolkningen flerkulturell bakgrunn skal få beholde sin kultur og nartulig samspille med hverandre i et system. Asle Toje, medlem i Brochmann-utvalget, fikk i 2017 mye oppmerksomhet da han var sterkt uenig med flertallet i utvalget i rapporten «Integrasjon og tillit: langsiktige konsekvenser av høy innvandring» (2017:2). Toje uttalte i rapporten at han ønsket ytterligere krav til innvandrere, mer spesifikt at de skulle tilegne seg norsk kultur og verdier. Dette var, etter hans mening, veien å gå for fullverdig integrering. Hva er da forskjellen mellom assimilering og integrering?

I boka «Skal liksom liksom-passet ditt bety noe» (2017) blir *inkludering* fremmet som et nytt begrep. Man kan argumentere for at begrepet integrering bør byttes ut, slik som assimilering ble på 1970-tallet. Inkludering representerer noe annerledes. En verdi, fremfor en prosess. Et fellesskap.

«Det er på tide å akseptere at innvandrere er like ulike som etniske nordmenn. Det er på tide å akseptere at alle ikke kan tenke helt like på alle områder, men at en felles forståelse for hva som er et godt samfunn er den optimale løsningen. Alle har sin egen identitet.» (Reiss, 2017).

2.2 UTENFORSKAP

Organisasjonen Pegida Norge skrev i 2015 om «sinte, unge muslimske menn», og kalte dem SUMMere. SUMMere ble beskrevet som skoletapere, kriminelle og kvinnefiendtlige (Hermansen, 2015). Umar Ashraf (2018) påstår: «Fra han blir født, til han deltar i samfunnet, blir minoritetssmannen konstant fortalt at han ikke er som sine hvite ekvivalenter».

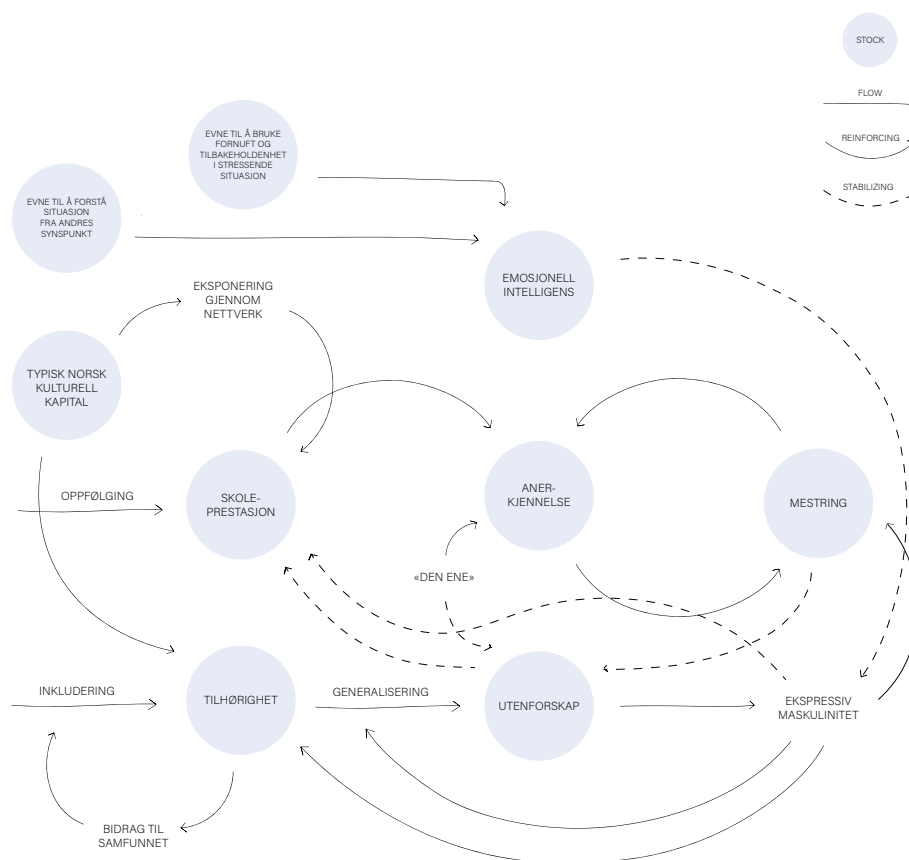
Videre forteller Ashraf opp en opplevelse av å være annerledes enn Jørgen og Anders i barndommen. Lærere hadde lettere for å le av Jørgens ablegøyer, mens Ashraf måtte «jেকে seg ned». Ashraf fikk et rebelsk forhold til autoriteter, men også til ungdom av flerkulturell bakgrunn, da tilliten til majoritetssamfunnet ble svekket. Stigmatisering, rasisme, en påminnelse om at man er annerledes, fører til en følelse av utenforskap. Utenforskap gjør veien kortere til deltakelse i kriminelle ungdomsgjenger og verste konsekvens kan være radikaliserings (Ashraf, 2018).

Ashraf (2018) forteller at hans følelse av utenforskap snudde da han faktisk ble kjent med Kari og Ola Nordmann. De som ser mennesket, ikke farge og etnisitet, det er de som er i flertall. Ashraf fikk tilbake tro på seg selv og samfunnet. Dette grunner på kontakthypotesen, som jeg kommer tilbake til på side 20.

Sune Jensen (2007) beskrev i sin doktoravhandling at hennes flerkulturelldanske mannlige informanter opplevde en «brutal mangel på anerkendelse». Jensen peker for det første på stigmatisering basert på hvilke nabolag de kommer fra, altså territoriell stigmatisering. For det andre stigmatiseres de på bakgrunn av etnisitet og rase. For det tredje blir de ansett som sosialt og økonomisk underprivilegerte. Og for det fjerde utsettes de for et stigma da deres måte å være menn på blir ansett som «feil». Det ble på bakgrunn av dette søkt etter andre alternativer å søke anerkjennelse på, «ekspressiv maskulinitet». En måte å søke anerkjennelse på gjennom ekspressiv maskulinitet er gjennom voldsbruk (Jensen, 2007).

Monika Rosten (2017) så i sin forskning på unge menn på Furuset som «leker getto», som en måte å håndtere territoriell stigmatisering. Rosten beskrev et misforhold mellom stedets omdømme utenfra og beboernes opplevelse av sitt hjemsted. Hjemstedet blir gjerne sett på som et fristed som holder stigmatisering på avstand. Det skapes et kollektivt ønske om

å forsvare fristedet sitt som resulterer i voldsbruk med utgangspunkt i naborivalisering. Rosten viser til at ungdom med sterk territoriell tilhørighet anser et fysisk angrep på en av stedets ungdommer som et angrep på hele stedet. Ungdommen er bevisst på sin marginale posisjon i samfunnet, har et ønske om å gjenopprette manglende «repekt» og forsøker å leve opp til medias «svartmaling» av dem. Å «leke getto», eller å «tøffe seg», handler dog ikke bare om å oppnå respekt utenfra, men også å få anerkjennelse innad (Rosten, 2017).



Figur 9: Tonje Vidringstad, basert intervju med PUO og diverse teori (Arain mfl., 2013; Henley og Long, 1999; Jensen, 2007; Reiss, 2018; Reiss, 2017; Rosten, 2017)

2.3 SOSIAL KONTROLL OG KJØNNSROLLER

«Da jeg ble ett år gammel reiste vi til Pakistan hvor bestefar slaktet to lam, ba til Gud om å gi meg et langt og lykkelig liv. Da Sara fylte ett år, slaktet bestefar bare ett lam og ba til Gud om at hun skulle opprettholde slektas ære. (...) Da jeg var syv år, løp jeg bekymringsløst rundt i shorts og singlet på sommeren. Mamma var alltid opptatt av at Sara måtte kle seg i kjole med lange ermer og thighs. «Tenk hva de andre pakistanerne vil si i nabolaget. at datteren til Hussein har blitt norsk», sa hun opprørt. Sara ble tvunget til å gå med varme strømpebukser. (...) Vi kan ikke fysisk leve i Norge og mentalt på bygde i Pakistan» Sitat fra Noman Mubashir i boka Kjære Bror (2018)

Khan (2018) forteller også om strengere oppdragelse for den flerkulturelle jenta enn for gutten. Den flerkulturelle jenta definerer hele familien, og at det derfor er viktig at hun følger etablerte kjønnsroller. Gutten skal til motsetning bli boende i hjemmet og vil dermed ikke ha store konsekvenser på familiens ansikt utad. Det er ikke så viktig at hvordan gutten oppfører seg, så lenge han blir «tauert inn» før han blir voksen. Da er det forventet at han har en god utdanning og forsørger for familien. Problemet gutten måtte møte i ungdomsårene, klandres han ofte for selv. Dette kan være problemer som psykisk helse, dårlig omgangskrets, dårlige karakterer osv. Skuffelsen hvis gutten ikke skjærper seg i voksenlivet, er dog stor. Han risikerer da å bli straffet med vold, hån og krenkelse av familien. Guttene kjønnsrolle er å være tøff og hard (Reiss, 2018; Rosten, 2017). Det er likevel viktig for meg å igjen presisere at flerkulturelle familier er like forskjellige som alle andre.

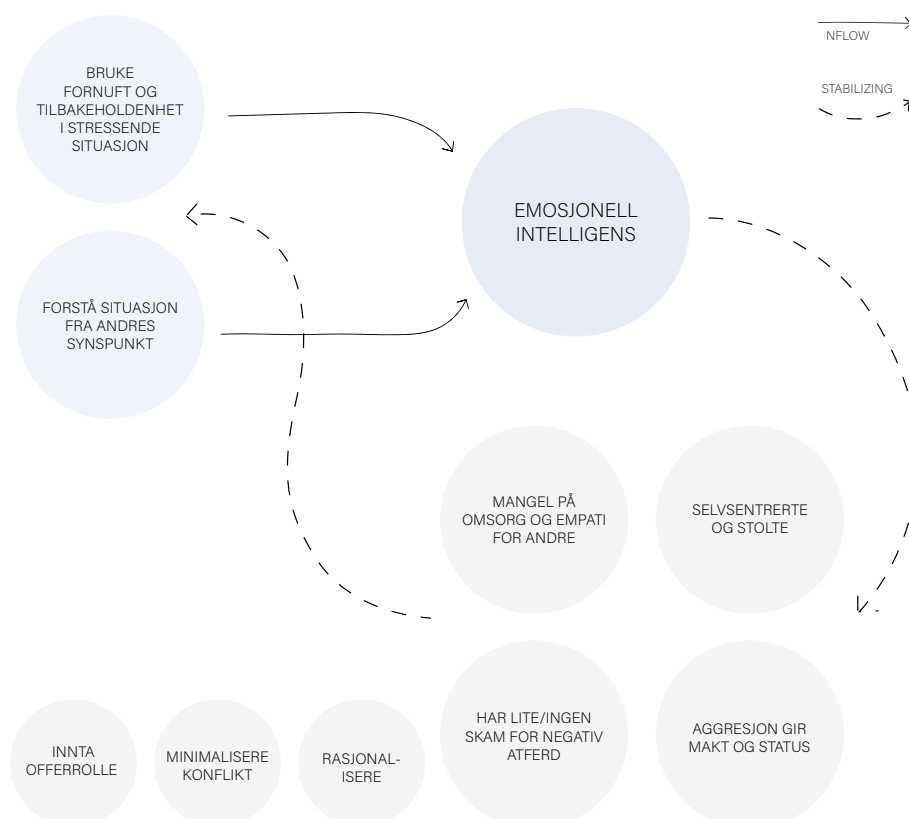
Flerkulturelle kvinners likestillingsoppgjør har sannsynligvis fått noen uheldige bivirkninger. Kvinnene fortalte sterke historier om ære, skam og negativ sosial kontroll, som trolig har vært med på å etablere forestillinger om hvem den flerkulturelle mannen er. Kvinnene blir hyllet for sitt likestillingsoppgjør, og menn oppmuntres til å gjøre det samme (Reiss, 2018).

Mohamed Abdi (2018) peker i midlertid til at diskusjonen om mannsrollen ikke må begrenses til hvilken rolle den muslimske mannen bør ha, da dette er en mangfoldig gruppe. Abdi fremmer heller diskusjonen om den norske mannsrollen generelt og utenforskapet unge menn føler på i Norge i dag.

PSYKOLOGISKE MEKANISMER

2.2.1 EMOSJONELL INTELLIGENS

I følge Henley og Long (1999) mangler impuls-aggressiv ungdom emosjonell intelligens. Emosjonell intelligens referer her til evnen til å være bevisst på egne følelser og veie alternativer før man handler. Voldelig ungdom mangler to essensielle kvaliteter ved emosjonell intelligens: selvkontroll og medfølelse. Andre kjennetegn ved impuls-aggressiv ungdom er: svingninger, regel-brytende atferd, selvopptatthet og lite bekymring for samvittighet eller ofre. Videre pekes det på fire kognitive mangler som leder deres atferd og som fungerer forsvarsmekanismer, støttende for deres ansvarsløse atferd (Henley og Long, 1999).

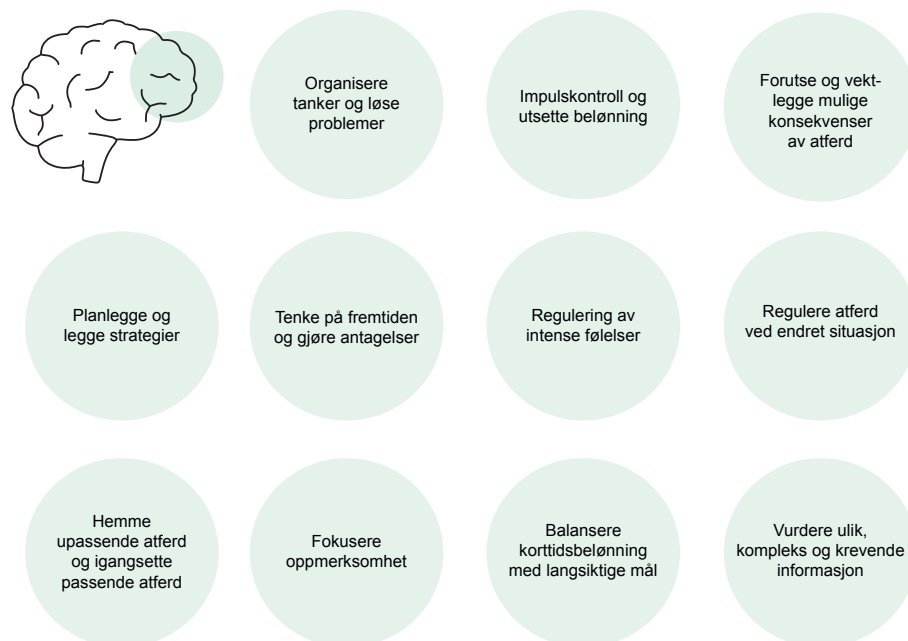


Figur 7: Tonje Vidringstad basert på teori av Henley og Long (1999)

2.2.2 HJERNENS UTVIKLING

Begrepet «ungdom» er brukt til å beskrive utviklingsstadiet mellom barn og voksen. «Ungdom» betegner også tenårene og puberteten. Det finnes ikke en fastsatt aldersgrense for begrepet «ungdom», men Kaplan (2004) har pekt på at pubertet refererer til de hormonelle endringene, som strekker seg forbi tenårene. Det er velkjent at hjernen gjennomgår endringer frem til ca. 25 års-alderen (Berman mfl., 2009).

Prefrontal cortex, delen av hjernen som ligger like bak pannen, er en av de siste til å ferdigutvikles (Arain mfl., 2013). Prefrontal cortex er ansvarlig for kognitiv analyse, abstrakt tanke og regulering av korrekt atferd i sosiale situasjoner. Dette forklarer noe av ungdoms umodne atferd. Når man snakker om at hjernen ikke er ferdigutviklet før i en alder av 25 år, er det spesifikt den prefrontal cortex det refereres til. Prefrontal cortex er ansvarlig for flere hjernefunksjoner (Arain mfl., 2013).



Figur 8: Tonje Vidringstad, basert på teori fra Arain mfl. (2013)

Jeg er den islamske elefanten inni rommet ditt
Jeg er en mistanke, jeg er en maskot, jeg er politikk
Stikk og heng med border kollien din og la meg borde kollien min i fred
Jeg er et diskotek og de danser inni hodet mitt [...]

«Den islamske elefanten» Karpe (2015a)

3.1 KONTAKTHYPOTASEN

Jeg har valgt å bruke kontakthypotesen i stor grad i min oppgave. Det er hovedsaklig på bakgrunn av en undersøkelse gjort av Ipsos (2017) som viste at folk som bor i områder med mange personer av flerkulturell bakgrunn er mindre skeptiske til flerkulturelle personer. Undersøkelsen peker også på en trend som viser at de som kjenner én eller flere med innvandrerbakgrunn er mindre skeptisk til dette. Dette er kontakthypotesen. Det som oppleves fjernt og ukjent genererer gjerne skepsis og frykt.

Sosialpsykologer undersøkte opprinnelig viktigheten av vennskap (Wright m.fl, 1997). Rafiqi og Thomsen (2014) peker i sin forskning på viktigheten av å unngå selvseleksjon. Ved mulighet for selvseleksjon vil det tolerante medlemmet av majoritetsbefolkningen oppsøke personer av flerkulturell bakgrunn, mens den intolerante unngår personer av flerkulturell bakgrunn. Rafiqi og Thomsen har valgt å fokusere sin forskning på kontakt mellom naboer og arbeidskolleger fordi de mente disse ga gunstige møteplasser. Det vises til en viktig egenskap kontakt på arbeidsplassen og i nabolag, som vennskap mangler: sosial bredde blant deltakerne. Man sikrer dermed at kontakthypotesen ikke bekrefter majoritetsbefolkningens opprinnelige oppfatning ved å møte få eller atypiske personer av flerkulturell bakgrunn (Rafiqi og Thomsen, 2014)

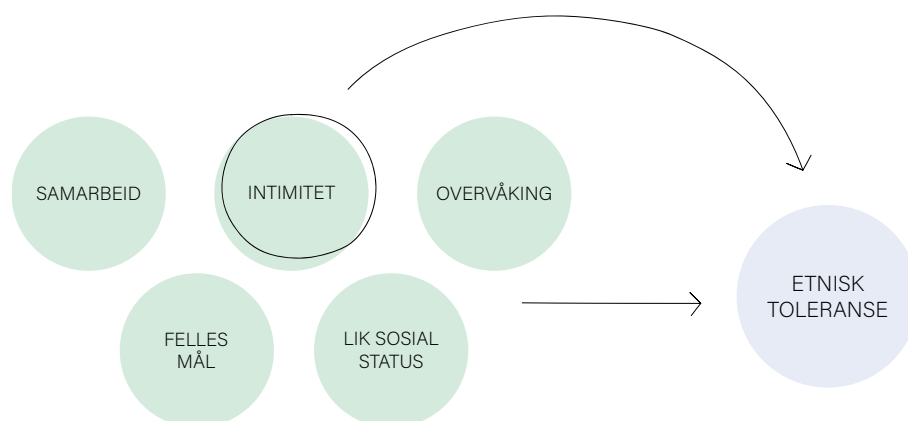
Videre pekes det til kognitiv psykologi som sier at mennesker får sin sosiale virkelighet ut fra forestillinger som «stivner» dersom de ikke får nye påvirkninger. Kontakthypotesen ønsker å påvirke disse forestillingene.

Kontakthypotesen må dog oppfylle noen krav for å oppnå en økt etnisk toleranse. Kontakten bør inkludere et samarbeid mot et delt mål, den skal være intim (forstått som samtale), ensartet sosial status og kontakten bør overvåkes av myndighet med mulighet for å sanksjonere diskriminerende atferd og rasisme (Rafiqi og Thomsen, 2014). Videre poengteres det at intimiteten øker desto mer personlig informasjon deltakerne formidler, og kontaktsituasjonen styrkes som resultat av dette.

Toleranse, eller *etnisk toleranse*, beskriver i denne sammenhengen personer med flerkulturell bakgrunn sin rett til å være annerledes og omfatter deres politiske, sosiale og kulturelle rettigheter.

Kahneman har sett på grunner til kognitiv partiskhet i sin forskning. Kognitiv partiskhet kan oppstå mot hele grupper, ikke bare enkeltindivider (Kahneman, 2011; Tversky og Kahneman, 1974), og kognitiv partiskhet kan dermed i noen tilfeller være lav etnisk toleranse. Noen av grunnene Kahneman referer til er begrenset informasjon og formuleringen av informasjonen, sosial påvirkning og tilgjengelig heuristikk, altså estimere hva som er mest sannsynlig på bakgrunn av hva som er mest tilgjengelig i hukommelsen. Det ble også funnet at mennesker får kognitiv partiskhet fra å være forutinntatt i avgjørelse basert på følelser, samt bedømme sannsynlighet basert på likhet (Tversky og Kahneman, 1974).

«Storsamfunnet må snakke med med foreldre, ikke bare om dem. De må inkluderes i den offentlige debatten gjennom økt dialog og interaksjoner. Ved at foreldre inkluderes og forstår samfunnet rundt, vil også barrierer mellom barn og foreldre minske. De må forstå sine ønsker og barnas ønsker. Og at barnas ønsker ikke nødvendigvis er dårlige, selv om de er annerledes.» Sitat fra Usman Ali Khan (Reiss, 2018)



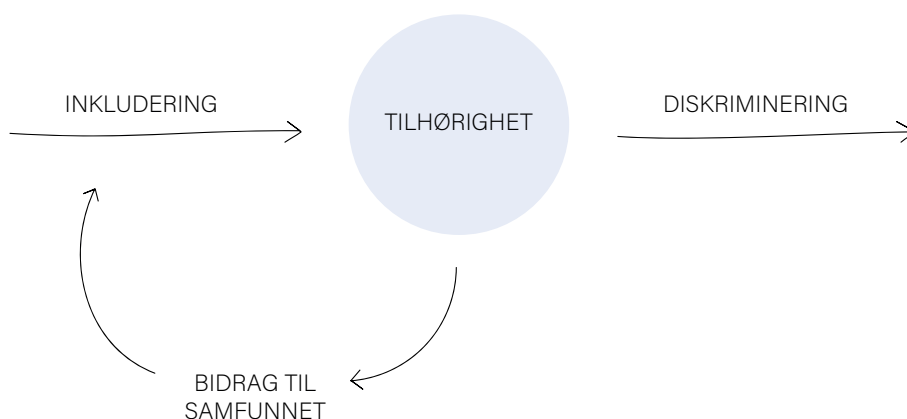
Figur 2: Tonje Vidringstad basert på teori fra Rafiqi og Thomsen (2014)

3.2 SYSTEMORIENTERT DESIGN

Systemorientert design er en metodologi som brukes for å forstå store og komplekse system rettet til designfeltet. Donella Meadows (2015) definerer et system som «an interconnected set of elements that is coherently organized in a way that achieves something». Donella deler systemet inn i tre deler: *elements*, *interconnections* og *function* eller *purpose*. Noen interconnections er fysiske, mens mange er flyt av informasjon.

Stock er grunnlaget til ethvert system. Stocks trenger ikke være fysiske. Stocks påvirkes av *flows*. Flows både fyller og tømmer stocks, altså *inflow* og *outflow*.

Feedback loop er en kontrollmekanisme som sørger for en konsistent atferd over lengre tid, enten om det er økning, redusering eller mer stabil i stocks. En vanlig type feedback loop er *stabilizing feedback*. Denne holder stocks stabilisert til en viss grad og fungerer som motstand til endring. En annen type feedback loop er *reinforcing feedback*. Denne lager en snøballeffekt og er tilstede i ethvert system som reproducerer seg selv (Meadows, 2015).



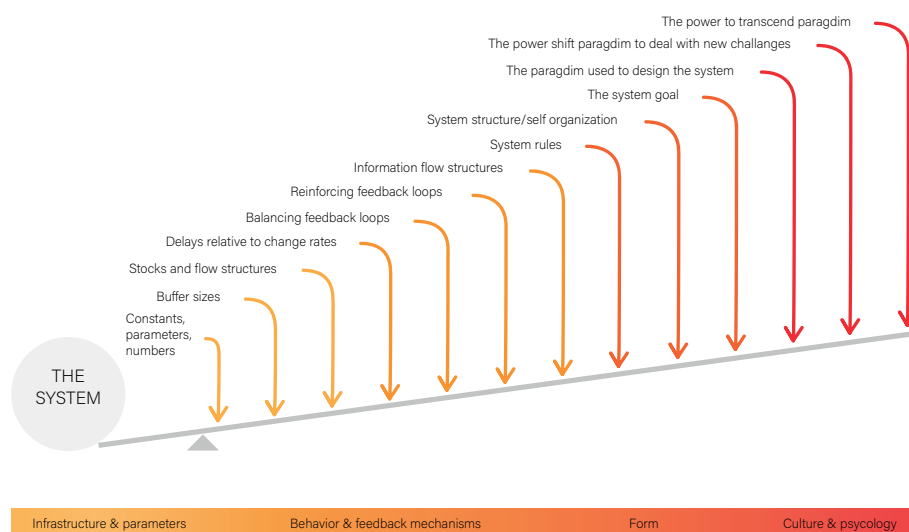
Figur 3: Tonje Vidringstad

Donella (2015) beskriver *leverage points* som steder i et kompleks system hvor et lite skift kan føre til store endringer i hele systemet. Endring i infrastruktur og parametre (markert gult) endrer sjeldent atferd eller langvarig endring, med mindre de også påvirker punkter mer til høyre på vekten.

Atferd og feedbackmekanismer inneholder i større grad informasjon og kontroll. Her finnes mer leverage og endringer i dette området vil kunne utgjøre større forskjell enn ved infrastruktur og parametre.

Endring i systemets regler, struktur eller mål vil kunne påvirke de understående elementene og vil kunne endre systemet drastisk. Systemets mål er ikke alltid tydelig, selv ikke for dem innad i systemet.

Paragdimer er kilden til systemet. Fra paragdimer kommer mål, regler, stocks, flows og alt annet. Ved å trekke seg bort fra paragdimer og ikke se på noen paragdimer som sanne vil man kunne gjøre størst inngrep på et system (Meadows, 2015).



Figur 4: Tonje Vidringstad, basert på Meadows modell

3.3 GAME DYNAMICS

Jeg har videre ønsket å se nærmerere på *game dynamics* som teori for å skape en tjeneste som lager et engasjement og for å designe rammer som tilrettelegger for ellers usannsynlige situasjoner.

Gameification blir ofte omtalt som «the use of game design elements in non-game contexts» (Deterding, Dixon, Khaled, og Nacke, 2011). Spill blir av Salen og Zimmerman (2004) definert som systemer. Videre sier Salen og Zimmerman (2004) at spill inviterer til et gjensidig forhold av et slag mellom to elementer i et system. Elementene kan være spillere eller ting. Deterding (2011) oppfordrer til å ikke kun designe for en positiv følelse ved å vinne eller negativ følelse ved å tape, men inkludere nye aspekter, som personlig utvikling, hensikt eller positive relasjoner i spill. Kreft (2015) skiller mellom behov og driv i gameification. Behovet og målet kan nås, men drivet kan ikke tilfredsstilles. Kreft uttalte: «the purpose of a drive is not to reach its goal but to circle around it». Ser man det på denne måten er målet sekundært til opplevelsen av spillet selv. Kreft (2015) uttalte videre: «When you entrust someone with a mission, the aim is not what he brings back, but the itinerary he must take. The aim is the way is the way taken»

Engagement brukes i denne sammenheng som deltakers driv, eller evne til å fortsette i spillet. McWhinney (2005) viser i sin forskning til at nivået av engagement blir påvirket av deltakers «manner of execution», i tillegg til hvor mye konkurranse som er involvert. Videre må situasjonen representere noe meningsfullt i en motiverende kontekst eller kontekst av lek.

Autopoietic system er hvordan kommunikasjon leder til produksjon og reproduksjon av systemet selv. Det er altså ikke avhengig av noe utenfor systemet. Seidl (2004) beskriver at komponentene «reproduce themselves from within themselves, as for example a plant reproduces its own cells with its own cells». Luhmann (1990) uttalte at «meaning is the link between the actual and the possible» og dannet dermed grunnlaget for teorien om hvordan spill baseres på lek kan føre til autopoietic system og videre føre til engagement som varer over lengre tid.

Framing i gamedynamics kan enkelt forklares som en «boble», hvori spillet eksisterer. Andre kaller dette «the magic circle» (Huizinga, 1955)

eller «a little cosmos of its own» (Sjøvoll og Gulden, 2017). Spillet skjer med dette ute i den virkelige verden og samhandler med denne. Framing er det som normaliserer en voldsom og skadelig takling på fotballbanen, en takling som utført i Oslo sentrum, kunne ført til fengsling. Framing åpner for at nye hendelser, roller og identiteter får utspille seg på en meningsfull måte (Goffmann, 1955).

Keying blir beskrevet av Goffmann (1955) som når ekte situasjoner blir transformert til situasjoner for spill. *Upkeying* er transformasjonen av spill, bort fra virkeligheten, mens *downkeying* beskriver når en situasjon av spill blir omgjort til virkelighet (Chapman, 2016; Sjøvoll og Gulden, 2017). Dette kan være når det utspringer en slåsskamp på bakgrunn av den voldsomme taklingen på fotballbanen.

Tore Gulden (2018) peker til fem lag som fungerer som keying og videre engagement utover spillet i seg selv:

Continuing simultaneous communication er når kommunikasjon lages ved mottakers interaksjon med den. Simultaneous communication skal tillate alle å kommunisere samtidig, kommunikasjonen behøver dog ikke være verbal.

Multiple observations er flere lag med observasjoner. Dette skjer spesielt ved flere spillere, dynamisk handling og endring i omgivelser.

Double expectations er forventning om forventning.

System autonomy er når systemet kan spesifisere sine egne regler (Maturana og Varela, 1987).

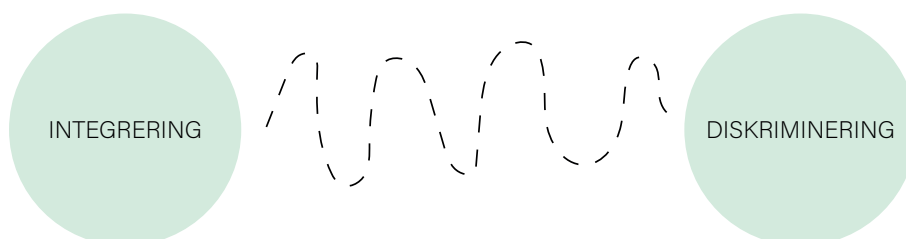
Unexpectedness through system coupling er det ukjente utfallet ved interaksjon med spill, da systemer og strukturer kobles.

Caillois (1961) delte lek inn i fire kategorier av spillmekanismer for å øke engagement og stimulere: *Alea*, synonymt med flaks eller tilfeldighet. *Agon*, som betyr konkurranse. *Mimicry*, som kan være å sette opp og spille gjennom en avatar, og *ilinx*, en inaktiv rolle man blir satt i som gjør noe med personen.

3.4 DOUBLE BIND-HYPOTESEN

Double bind-hypotesen refererer til en kommunikasjonsprosess hvor «offeret» utsettes for to motstridende beskjeder, som han/hun ikke kommer seg bort fra. Bateson (m.fl, 1956) omtaler double bind-teorien som «en situasjon hvor, uansett hva personen gjør, kan han ikke vinne». Bateson argumenterer for sin hypotese om at personer fanget i en double bind-situasjon, særlig i nære relasjoner fra ung alder, kan utvikle symptomer på den alvorlige psykiske lidelsen schizofreni. Det presenteres seks ingredienser for en double bind-situasjon:

1. To eller flere personer, hvorav en av disse er «offeret».
2. Gjentatt opplevelse, slik at det blir en vanedannet forventning.
3. Et primært negativt påbud. Dette kan enten være: (a) «Ikke gjør dette, da får du straff» eller (b) «Hvis du ikke gjør dette får du straff». Bateson peker til bruken av straff fremfor belønning og antar dette kommer fra unndratt kjærlighet, uttrykking av hat, sinne, eller, mest ødeleggende, avkall.
4. Et sekundært påbud motstridende til det første på et mer abstrakt nivå. Dette kan kommuniseres på ikke-verbalt vis.
5. Et tertiært påbud som stopper «offeret» i å forlate situasjonen.
6. Avslutningsvis vil totaliteten av de overnevnte punktene ikke lenger være nødvendige da «offeret» har lært å leve i dette double bind-mønsteret. «Offeret» vil da ikke lenger få noen sterk reaksjon av å bli påført dette.



Figur 6: Tonje Vidringstad

Bateson (m.fl, 1956) viser videre til individets manglende evne til å tolke innholdet i beskjeder på bakgrunn av å være i en double bind-situasjon. Batesons observasjoner viser flere mulige utfall, hvorav at individet kan reagere defensivt som resultat av at han/hun ikke klarer å velge hvilket alternativ som forklarer hva andre faktisk mener. Et annet utfall kan være at individet får en kontinuerlig overdreven bekymring for skjulte betydninger som kan ha påvirkning på hans velferd og vil opptre mistenksomt og egenrådig.

Det argumenteres for at en double bind-situasjon i nære relasjoner, som ved mor og barn, kan lede til symptomer på schizofreni (Bateson mfl., 1956). Jeg ser det som rimelig å anta at det også vil kunne ha negativ påvirkning på flerkulturelle personer i Norge i dag. I boken «Skal liksom liksom-passet ditt bety noe» (2017) forteller flere personer av flerkulturell bakgrunn om sine liv i Norge. En av forfatterne, Razaq, skriver eksempelvis:

«Nøkkelen til integrering i det norske samfunnet skal være å ha gode norskkunnskaper og delta i arbeidslivet. Punktum. I henhold til dette er jeg veldig godt integrert. Jeg snakker plettfri norsk, tar høyere utdanning og har flere jobber ved siden av studiene. Jeg medvirker også i samfunnet med frivillig arbeid.»

Razaq, og andre, opplever å ha oppfylt politikkenes krav til integrering. Det fortelles om en følelse av å være norsk, med god tilhørighet til Norge, men med en konstant usikkerhet knyttet til dette. Den flerkulturelle befolkningen blir stadig møtt med spørsmål som bygger opp under denne usikkerheten (Ashraf og Nikkerud, 2018; Reiss, 2017). Razaq forteller at usikkerheten hans ble bekreftet da vår daværende innvandrings- og integreringsminister Sylvi Listhaug, publiserte følgende på Facebook:

«Her i Norge spiser vi svin, drikker alkohol og viser ansiktet vårt .»

Situasjonen Razaq og andre etniske minoriteter befinner seg i er en double bind-situasjon. Det er ikke mulig for Razaq å vinne. Ola som ikke gidder å jobbe eller ta utdanning, som går på NAV for å dagpenger og tilsynelatende ikke behersker det norske språk skriftlig, får ikke påbud om å integreres. Han er jo født riktig.

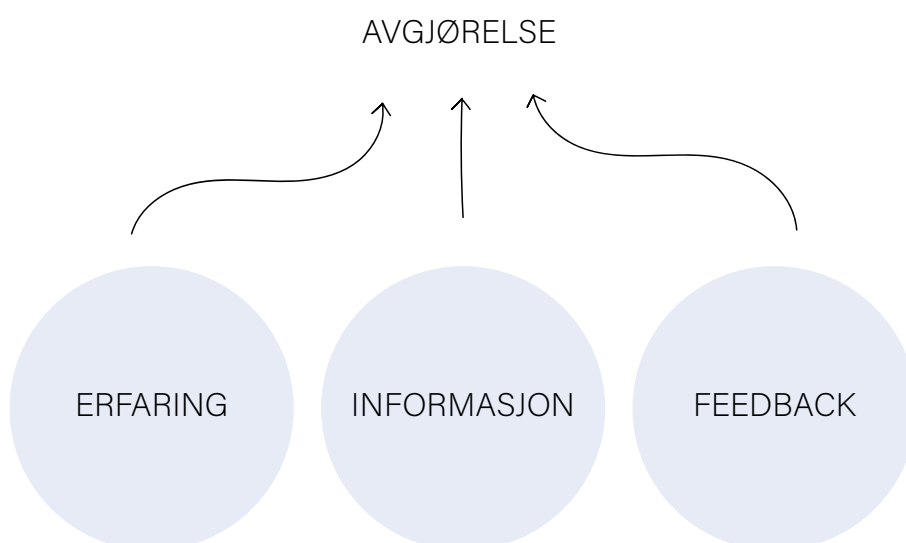
Det er nærliggende å tro at et liv i en slik double bind-situasjon kan lede til en identitetskonflikt for mange, og resultere i reaksjonene nevnt av Bateson (m.fl, 1956).

3.5 NUDGING

Nudge, eller «å dulte» på norsk, er å gi en mild dytt. Mitt ønske med denne oppgaven er å nudge ungdom til å ta avgjørelser som gagnar dem selv i det lange løp. Mennesker tar gode avgjørelser i situasjoner hvor de har erfaring, tilgang på god informasjon og rask feedback, men tar dårligere avgjørelser når de er uerfarne, har lite informasjon og får lite eller sporadisk feedback.

Et nudge er alt innen valgaktitektur som bevisst endrer menneskers atferd, uten å benytte seg av straff, forbud eller signifikant endring i økonomisk insentiv (Thaler og Sunstein, 2008).

Et eksempel på nudging er at du begynner å delta på fotballtreninger fordi alle vennene dine gjør dette. Dette er sosial påvirkning fra vennene dine og, i dette tilfellet, en ønsket flokkatferd.



Figur 5: Tonje Vidringstad

4.0 METODE

Opprinnelig var planen å utføre dybde-intervju med flerkulturelle foreldre for å få økt innsikt i deres opplevelse av å etablere seg i Norge. Videre hadde jeg ønske om å intervju flere ressurspersoner bak eksisterende tjenester jeg har undersøkt og utlevere probes til risikoungdom på østkanten av Oslo. Jeg hadde også lagt planer om å observere bekjente av flerkulturell bakgrunn i bybildet på kveldstid, for å se eventuell forskjellsbehandling ved nattklubber, barer o.l. Dette ble avlyst da myndighetene la ned sine restriksjoner på bakgrunn av covid-19 i mars.

Jeg hadde forut observert ungdom på Romsås i forbindelse med kartlegging av Prosjekt-Ung Oslo i emnet *Visualizing Complexity*, samt utført to semi-strukturerte intervjuer medd initiativtakerne (se vedlegg).

Jeg utførte ett semi-strukturert intervju med initiativtakeren bak Sterk&Klar. Jeg fikk også anledning til å observere et av Sterk&Klars foredrag, etterfulgt av foreldres diskusjon ulike problemstillinger tilknyttet deres ungdom. Jeg gjennomførte en workshop med bruk av play-probe med det som kan betegnes som lav-risikoungdom, som en cybernetic analyse basert på Batesons teori i *The cybernetics of "self": A theory of alcoholism* (1971). Jeg har i større grad måtte se til eksisterende forskning for å danne et tilstrekkelig grunnlag. Jeg har hovedsakelig bygget på kontakthypotesen i mitt arbeid, men også benyttet meg av systems oriented design, game dynamics, double bind-hypotesen og nudging. Tjenestene har blitt testet på en ung mann med flerkulturell bakgrunn.

Det medførte utfordringer å arbeide isolert, og jeg inviterte derfor medstudenter til et daglig videomøte for å presentere arbeid utført og plan for gjeldende dag. Dette for å lage en double expectation, og dermed i høyere grad sikre progresjon. Det ble også ansett som en mulighet til å gjenopprette lav-terskel diskusjonen tidligere hadde vært normalen.

Jeg benyttet tidvis også double expectation på meg selv, hvor jeg informerte min veileder, Tore Gulden, om hva han kunne forvente av meg gjeldende uke. Idégenereringen ble igangsatt ved at jeg over en periode på 6 dager visualiserte en tjeneste per dag. Jeg personlig anser disse tiltakene, samt hyppige videosamtaler med veileder, som å ha vært viktige i å sikre progresjon i en svært uvanlig situasjon.

4.1 SYSTEMINTERVENSJON

Den del av systemet jeg ønsker å påvirke gjennom dette konseptet for en digital tjeneste, er ungdom i risiko. Målgruppen for oppgaven er derfor ungdom i risiko. Begrepet ungdom i risiko brukes i denne sammenheng om ungdom som av ulike og sammensatte årsaker kan regnes for å ha større sannsynlighet for å engasjeres i destruktiv atferd. Destruktiv atferd brukes i denne oppgaven som valg som ikke er til ungdommens ve og vel. Eksempler på dette er å droppe ut av skolen, bruk av vold og narkotika, og engasjering i kriminalitet og gjengaktivitet. Jeg har sett på noen av grunnene til at ungdom havner i denne risikosituasjonen, som stigmatisering, hjernens utvikling i ungdomsårene og utenforskap.

Jeg har videre valgt å fokusere på unge menn fordi disse har større sannsynlighet for å engasjeres i destruktiv atferd og falle ut av systemet (Reiss, 2018; Reiss, 2017; Rosten, 2017). Videre er andelen av ungdom med flerkulturell bakgrunn stor, som beskrevet tidligere. Jeg anser også foreldrene som et gunstig punkt i systemet å intervenere, basert på intervju og observasjoner gjort med Sterk&Klar.

Apekatter i min blokk og Abu Bakr i min cockpit?
(Er det dette skattepenga mine går til?)
Ankerbarna dine kom, så mokkamenn kan vinne i lotteri?
(Er det dette skattepenga mine går til?)
De sa de kom fra fattigdom, men hadde råd til båt hit
(Er det dette skattepenga mine går til?)
Hunder født i staller er'ke hester eller gårdsdyr
(Er det dette skattepenga mine går til?)
Dere er alle av samme ulla
(Alle skal bli knulla)
Mulla, mulla, mulla, mulla, mulla [...]

Om du visste hva jeg ville gi for å bli som deg
Bli som deg, baba, bli som deg [...]
Det er så lett å være rebell i kjellerleiligheten din, din feiging

Jeg skiter i om du er Tshawe eller Vinz eller Nico
(Er det du som skal med dattera mi på kino?)
Du er kanskje kul i dag, men hun gifter seg med Kygo
(Er det du som skal med dattera mi på kino?)
Har du hijaben i baksetet, skal hun bli muslim nå?
(Er det du som skal med dattera mi på kino?)
Jeg er ikke rasist, men skal liksom liksom-passet ditt bety noe?
(Er det du som skal med dattera mi på kino?)
Plukker frukt i våre haver
(Du blir aldri skandinaver)
NAVer, NAVer, NAVer, NAVer, NAVer [...]

«Lett å være rebell i kjellerleiligheten din» Karpe (2015b)

UTFORSKE

5.1 WORKSHOP

Basert på Batesons teori om *cybernetics* (1971) valgte jeg å reise hjem til min hjemby, Farsund, for å gjennomføre workshop med det som kan regnes for å være lav-risiko ungdom. Farsund er en liten by på omtrentlig 10 000 innbyggere, med lite kriminalitet og narkotikabruk, sammenlignet med Oslo. Jeg ønsket å få et innblikk i ungdommens holdning og verdier. Min antagelse før workshop var at om disse guttene ble plassert i et høy-risiko miljø, ville også de være utsatt for å havne i kriminelle miljøer.

Deltakerne i workshopen var gutter på 16-17 år, bosatt i Farsund og i utdanning. Metoden brukt var hentet fra gamification, hvor guttene ble bedt spille stigespill. Målet med spillet, altså ved spillbrettets slutt, var bestemt av meg. For å måle suksess i en 16-årings verden, ble følgende mål satt: Få seg dame.

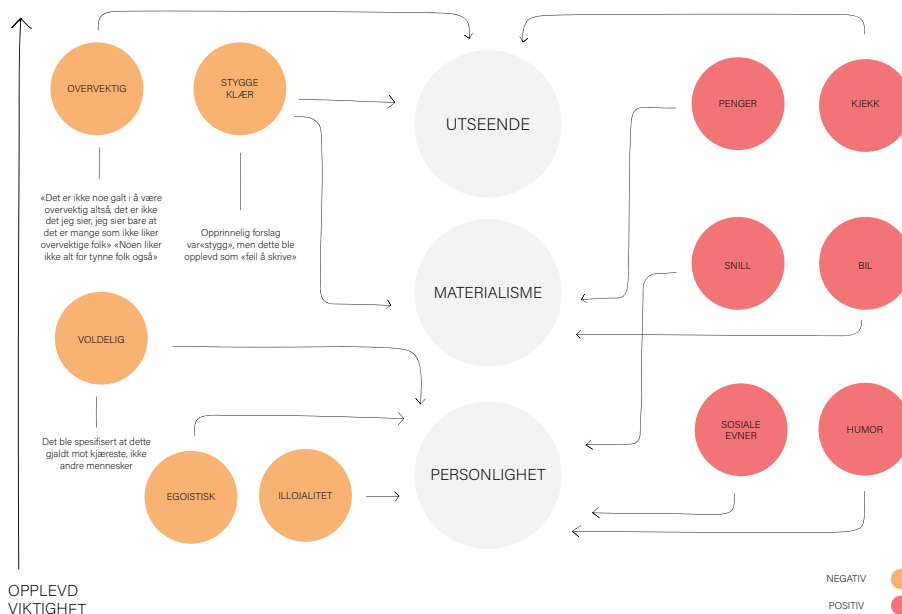
Guttene hadde, i plenum, som oppgave å bestemme de videre vilkårene ved spillet. Brettet har stiger som leder nærmere og lenger bort fra mål, og guttene skulle selv bestemme disse variablene skulle være. Dette er hvor jeg hentet min innsikt. Hva synes lav-risiko ungdom er viktig?



Figur 10: Tonje Vidringstad

Det var tydelig ut fra samtalen rundt bordet at det utseende og materialisme veide tyngre enn personlige egenskaper. Det ble spesifikt sagt at skoleprestasjon, som kan tolkes som intellekt, kognitiv utholdenhet eller ambisjoner, ikke var spesielt viktig. God økonomi var det første som ble nevnt i veien mot suksess, og dette var det stort engasjement rundt. Ved en særdeles lang stige nedover, bort fra målstreken, ble det diskutert hva som kunne være såpass alvorlig. Én deltaker foreslo seksualforbryter, men de ble så enige om vold. På spørsmål ble det spesifisert at dette gjaldt vold mot en kjæreste, og ikke andre.

Jeg vurderer disse trekkene å være svært like de jeg har observert og blitt fortalt i intervju, av ungdom i risikosituasjon. Jeg finner det derfor sannsynlig at ungdoms risikosituasjon avhenger av deres miljø.



Figur 11: Tonje Vidringstad

EKSISTERENDE TJENSTER

5.2.1 STERK&KLAR

Sterk&Klar er et foredragsbasert forebyggingsprogram for foreldre. Frankeh Yaya Colley med sine seks kolleger, holder foredrag for foreldre ved voksenopplæring og ungdomsskoler rundt om i landet. Colley ser de komplekse problemene flerkulturelle foreldre møter, og frustreres over hvordan politikere, medier og samfunnet generelt kritiserer foreldrene uten et bilde av problematikkens omfang. I et intervju utdypet Colley rundt problemene foreldrene møter ved oppdragelse i et nytt samfunn.

Colley fortalte om en ung mann som hadde motsetninger det forventede utdanningsløpet. «Pappa var professor i hjemlandet, nå skrubber han dass. Hvorfor faen skal jeg gidde å ta utdanning?»

Colley fortalte at flerkulturelle foreldre kjenner mye på frykt og skam. Fordi barna lærer språk, kultur og samfunnsnormer raskere enn foreldre, havner foreldrene i en situasjon hvor barnet har mer informasjon enn dem selv. Flerkulturelle foreldre føler også en frykt for å ta kontakt med andre foreldre, da der ikke er et etablert nettverk. De opplever også å bli kritisert i media, i kommentarfelt og av politikere – av det norske samfunnet generelt. Mange får høre at de gir feil oppdragelse og at de ikke strekker til.

Mange flerkulturelle foreldre har lite kunnskap om det norske systemet. Små ting vi ikke tenker over er helt ukjent og forvirrende for dem. Eksempelvis er de ofte ikke vant med foreldremøter, og tror gjerne dette betyr at barnet deres har oppført seg dårlig, og at de atter en gang skal få høre deres evne til å oppdra barn er utilstrekkelig. En lapp med invitasjon til møte er i tillegg en ukjent form for kommunikasjon for dem og blir lett oversett. Dette, mener Colley, forklarer hvorfor oppmøte på foreldremøte ofte er lavt. Her mener Colley det er dårlig tilrettelegging fra skolesystemet og ønsker at de flerkulturelle familiene skal bli sett. Colley viste videre til skolens plikt til å stille med tolk ved språkproblemer, og uttrykte en frykt for at dette blir lite markedsført og at mange foreldre derfor ikke er klar over denne retten.

Jeg fikk videre anledning til å delta på et av Sterk&Klars foredrag på østkanten av Oslo. Her fikk jeg høre Colley fortelle den sterke, men «vante», historien om hvordan «den ene», her i form av en fotballtrener, var redningen ut av et turbulent ungdomsliv. Colley oppfordret videre foreldrene i salen til å være «den ene» for ungdom de så rundt i nærmiljøet.

Foreldrene fikk høre hvordan de er barnas viktigste rollemodeller, og pekte til viktigheten av å ha samspill mellom ord og handling. Barna får med seg om foreldrene ikke følger deres egne råd.

Avslutningsvis ble foreldrene satt i tilfeldige grupper og gitt følgende oppgave:

Presenter deg seg og din ungdom

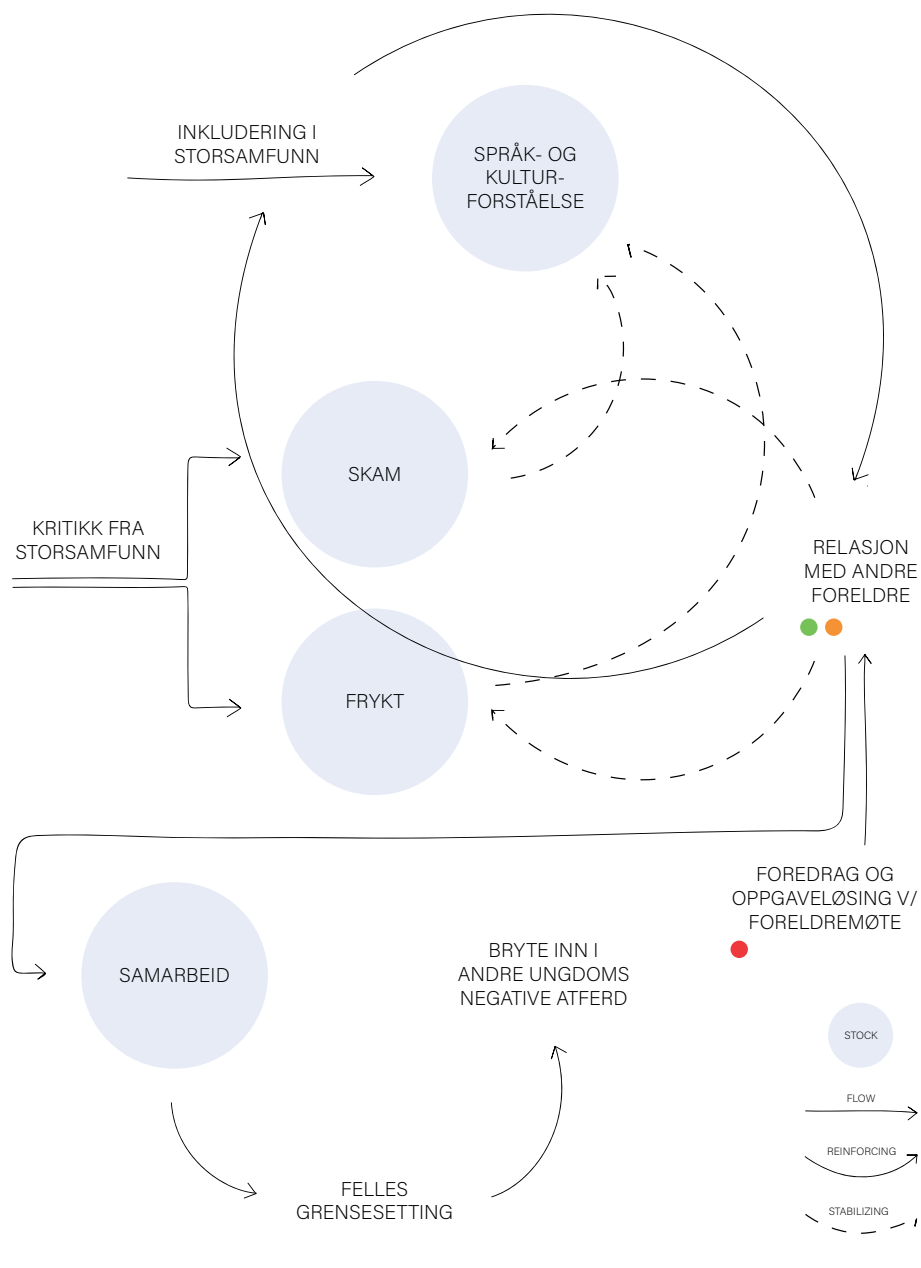
Hvordan kan vi komme i kontakt med hverandre?

Kjenner du de andre foreldrene godt nok til å ta kontakt hvis det skulle være noe med egen eller deres ungdom?

Hva kan dere gjøre for å bli bedre kjent?

Ungdommen din skal på fest og du er bekymret for at det kan være alkohol og andre rusmidler der. Hva gjør du?

Jeg valgte kun å observere en av gruppene i løsnings av oppgaven. Det var tydelig at spørsmålene aktiverte foreldrene. Samtalen rundt bordet jeg observerte sporet dog lett av, og uten videre dult om presentasjon av deres svar eller lignende, er det ikke utenkelig at dette var tilfelle ved flere grupper. Colley fortalte i etterkant at flere har valgt å opprette grupper på Facebook som resultat av dette ved tidligere foredrag.



DOUBLE BIND-HYPOTHESEN

Foreldre vil kunne få et inntrykk av andre, motstridende hva de tidligere har erfart, lest eller hørt i media.

KONTAKT-HYPOTHESEN

Foreldre av satt i tilfeldige grupper for å bli bedre kjent og diskutere hva som kan gjøres for å skape et samarbeid mellom foreldre. Det oppfordres til å dele, men samtalen kan lett spore av til trivielle tema.

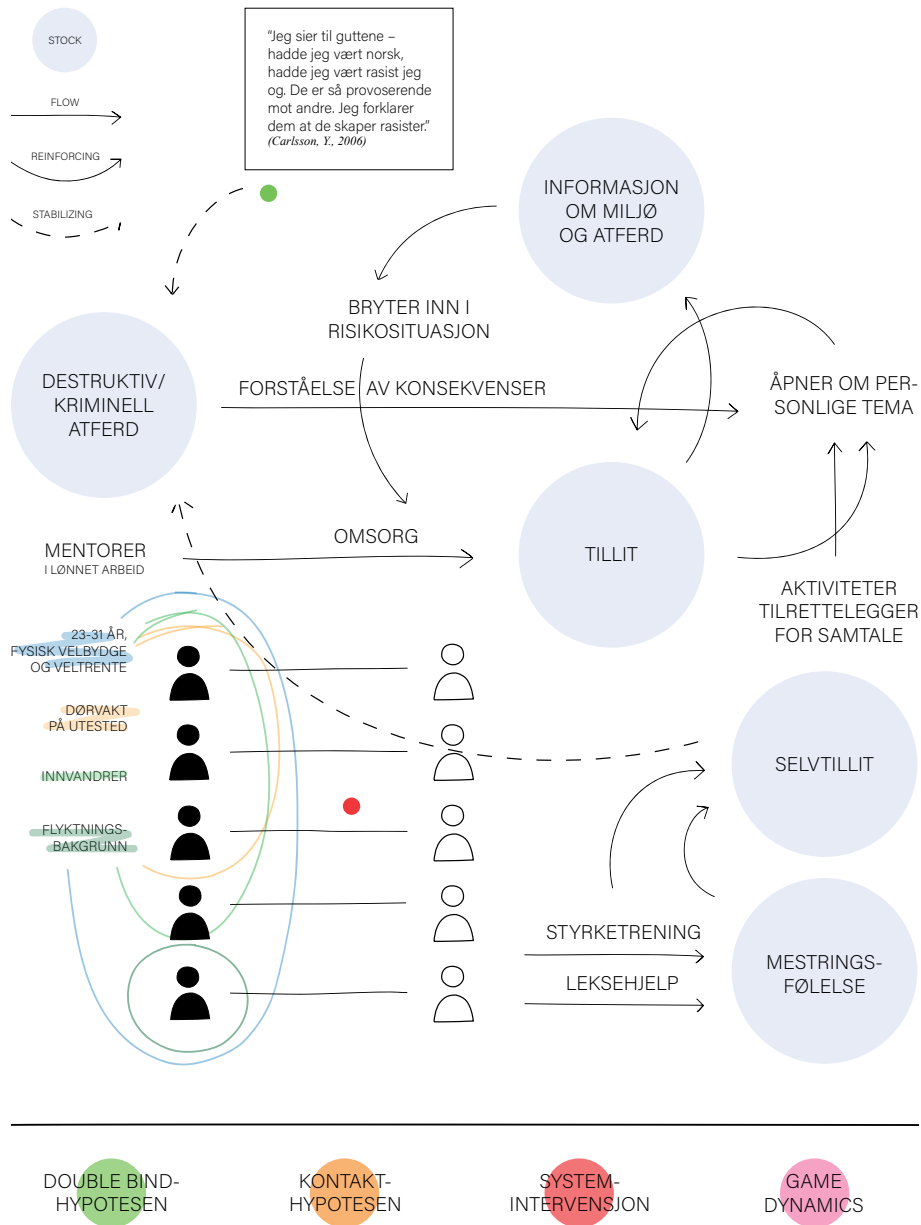
SYSTEM-INTERVENSJON

Stek&Klar forsøker å introdusere et nytt mål til foreldrene. Stek&Klar deltar på foreldremøte for å holde foredrag. Som beskrevet i intervjuet er det flere etniske minoritetsforeldre som frykter, eller mangler tilstrekkelig informasjon om, foreldremøte. Derfor er det rimelig å anta at tjenesten ikke når ut til alle. Ved å kun delta på et møte, uten videre intervensjon, treffer tjenesten kun på infrastruktur og parametre.

GAME DYNAMICS

Figur 13: Tonje Vidringstad, basert på intervju og observasjon

5.2.2 MENTORPROSJEKTET

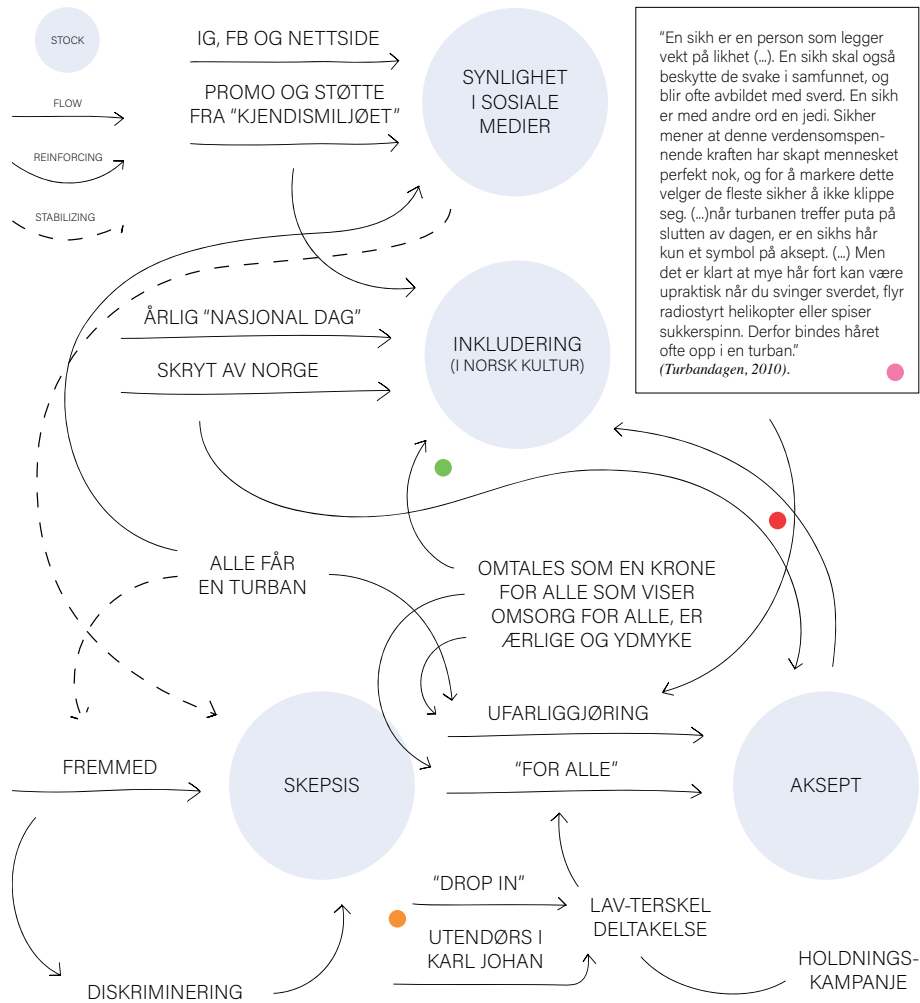


Ungdommen blir av mentorene forklart at deres atferd er med på å forsterke double bind-situasjonen de opplever ved at de "skaper" rasister.

Mentorprosjektet bygger på 1-til-1 relasjoner med risiko-ungdom som er villig til å delta. Prosjektet vil derfor kun fange opp et svært begrenset antall ungdom. I tillegg er prosjektet svært ressurskrevende.

Figur 14: Tonje Vidringstad, basert på Carlssons rapport (2006)

5.2.3 DEN NORSKE TURBANDAGEN



DOUBLE BIND-HYPOTHESEN

Ved å arbeide for å "norske" turbanen og øke graden av aksept for sikher med turban, er det nærliggende å tro at dette vil svekke sikhers oppfatning av double bind på noen områder.

KONTAKT-HYPOTHESEN

Kontakt-hypotesen er her noe svak, da den tiltrekker seg allerede etnisk tolerante mennesker. Det kan dog argumenteres for at noe etnisk intolerante observerer arrangementet og kan få et noe endret syn på sikher med turban. Disse vil, etter mitt syn, ikke få en personlig opplevelse som utgjør drastisk forskjell.

SYSTEM-INTERVENSJON

Turbandagen etablerer mange reinforcing loops gjennom sitt arbeid, i tillegg til information flow. Dette gjør at jeg vurderer Turbandagen til å score relativt høyt på Meadows leverage points-stige. Det uttrykkes også noen "regler", i form positive holdninger, for bruk av turban. Dette holder enda mer leverage i systems design.

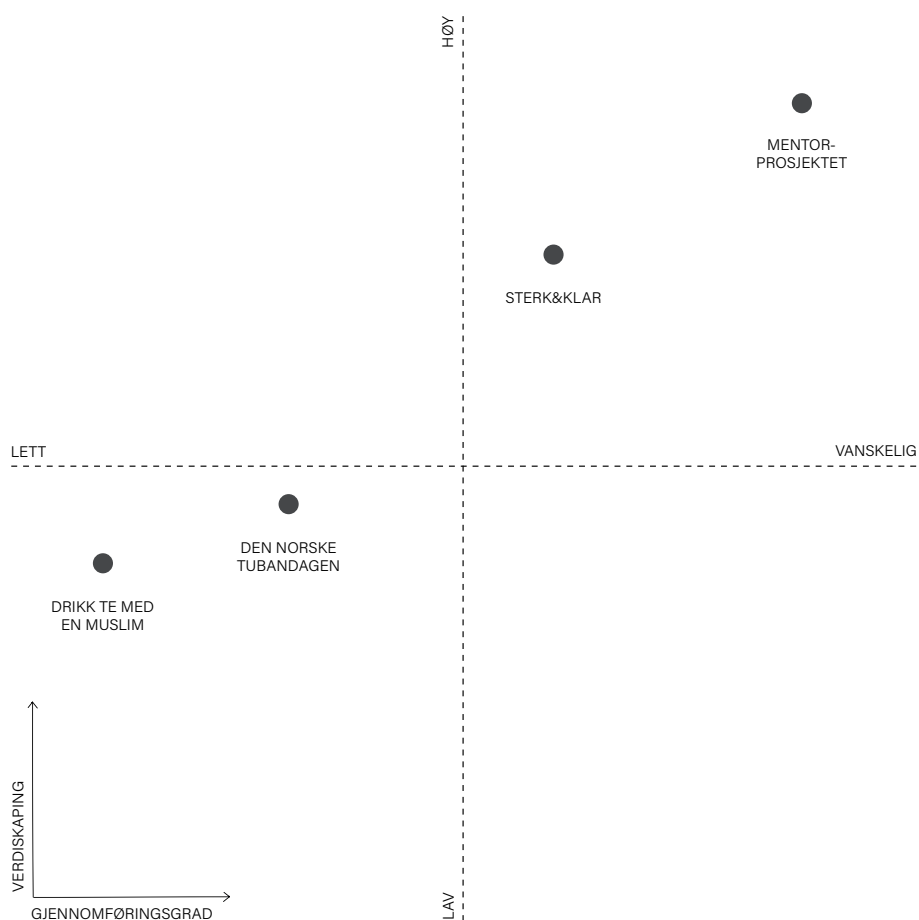
GAME DYNAMICS

Turbandagen benytter noen spillmekanismer. Det lages en ny fremstilling av turban som karakterer fra filmen Star Wars. Det er også tenkelig at mennesker som prøver en turban på vil entre play-mode.

Figur 15: Tonje Vidringstad, med informasjon hentet fra turbandagen.no (2010)

5.2.5 SAMMENDRAG

Mange av tjenestene jeg har sett på er svært tidkrevende, og krever enorm innsats fra enkeltpersoner - ildsjelene. Noen av tjenestene har inkludert kontakthypotesen, men denne har i alle tilfeller hatt svakheter ved seg, som videre kan svekke dens effekt. Felles for alle tjenestene er at de ikke når ut til massene, men gjerne fungerer greit lokalt.



Figur 17: Tonje Vidringstad

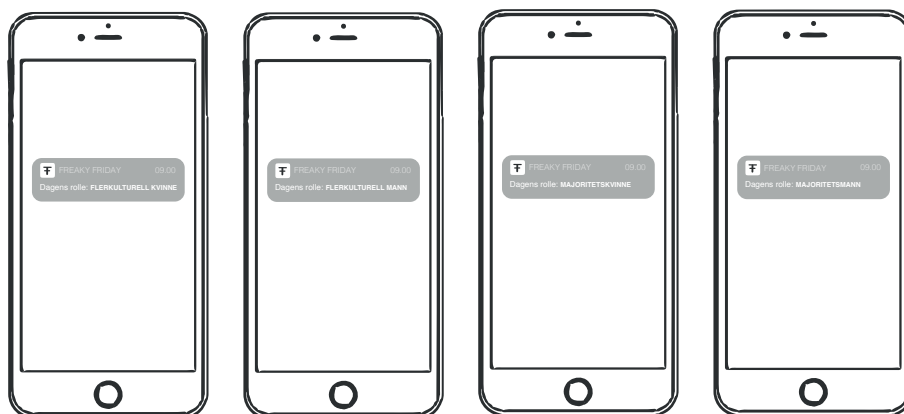
IDÉGENERERING

6.1 DAG 1: FORSLAG 1

Første tjeneste er en app som har som formål å informere deltakere om andres virkelighet med et ønske om refleksjon rundt dette. Tjenesten er rettet mot ungdom, både av majoritetsbakgrunn og flerkulturell bakgrunn. Tjenesten er kalt Freaky Friday, basert på filmen ved samme navn, hvor mor og datter bytter kropp en fredag. Målet med appen er «å sette seg i andres sko» og dermed ytterligere forståelse for andre og forsøke å senke nivået av generalisering.

Deltaker vil om morgenen motta et varsel med dagens rolle. Det er tilfeldig hvilken av de følgende rollene deltaker får: flerkulturell kvinne, flerkulturell mann, majoritetskvinne eller majoritetsmann. Appen vil i løpet av dagen få varsler som informerer, i korte trekk, typiske hendelser, forventninger som stilles til dem, typisk tilsnakk de kan få, i tillegg til fakta og statistikk basert på deres rolle. Tjenesten krever ingen fysisk aktivering av deltaker.

Ved slutten av dagen oppfordres deltaker til å sende inn sine refleksjoner. Hvordan tror du mennesker som faktisk innehar denne rollen har det? Appen henter dermed inn informasjon som videre kan analyseres. Deltaker vil kunne samle poeng for innsending av refleksjoner som leder til videre gevinst, gavekort eller lignende, og appen kan brukes som et forløp til en videre tjeneste.



Tjenesten vil kunne løpe over en lengre periode da varslene tilhørende hver rolle vil variere. Dette for å bygge en økt forståelse av kompleksitet, i tillegg til å trigge en diskusjon med andre deltakere. Kanskje vil tjenesten føre til at deltakere føler på et privilegium, eller forstå hvordan deres handlinger påvirker andre.

SVAKHETER

Tjenesten er passiv og lite utfordrende for deltaker. Deltaker har ingen mulighet til å foreta valg eller aktivt spille på noen måte. Det vil med all sannsynlighet ikke generere engagement over tid. Appen mangler keying og premien i spillet anses å ikke være tilstrekkelig for kontinuerlig engagement. Deltaker vil ikke oppleve spenning eller overraskelse etter over tid.

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>F FREAKY FRIDAY 09.00 Dagens rolle: FLERKULTURELL KVINNE</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 09.00 Dagens rolle: FLERKULTURELL MANN</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 09.00 Dagens rolle: MAJORITETSKVINNE</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 09.00 Dagens rolle: MAJORITETSMANN</p> |
| <p>F FREAKY FRIDAY 08.30 TILSNARK: "Du går ikke ut av huset med de klærne!" Gå og skift</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 08.30 Pass på at søstera di skifter klær. Du fremstår dårlig hvis hun blir sett sånn.</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 09.00 Det går rykter om at du har logget med Adrian. Alle stirrer på deg.</p> | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 09.30 TILSNARK: "Hvem var den gutten du snakka med i firminuttet? Hva ville han?"</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 09.30 TILSNARK: "Hei, pakket...!"</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 10.00 TILSNARK: "Hoi!"</p> | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 11.30 Du blir fortalt at du ikke er norsk, selv om Norge er alt du kjenner.</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 11.30 Du blir fortalt at du ikke er norsk, selv om Norge er alt du kjenner.</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 11.00 Du sender melding til Adrian. Han nekter for å ha spredd ryktet. Du ser han ler med kompisene sine.</p> | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 14.00 Gjør lekser i 2 timer</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 12.00 Mamma trenger ny støvsuger, men dere har ikke penger. Hvordan skal du finne det?</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 16.00 FAKTA: Du tjener 13% mindre enn en mann med samme utdanning.</p> | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 16.00 Hjelp mamma å lage middag</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 13.00 FAKTA: Det er mindre sannsynlig at du får jobb pga navnet ditt.</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 20.00 Unngå å gå alene ute.</p> | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 16.15 TILSNARK: "Hva fikk du på matteproven? Hvordan skal du komme inn på mediaen med disse karakterene? Skjerp deg!"</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 15.00 Alle andre har fleks de nyeste sko. Du blir ledd av.</p> | | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 17.00 TILSNARK: "Hvem var han gutten du snakka med på skolen? Det er haramt! Er du hore eller?"</p> | <p>F FREAKY FRIDAY 18.00 Heng med gutta på sentenet. Alle bor trangi og det er ikke plass til besøk.</p> | | |
| <p>F FREAKY FRIDAY 19.00 Folk kommer til å snakke hvis du blir sett ute nå på kvelden. Det kan få store konsekvenser for familien din.</p> | | | |

6.2 DAG 2: FORSLAG 2

Forslag nummer 2 er utviklet med inspirasjon hentet fra Premier League Fantasy (heretter kalt PLF) og Pokémon GO.

PLF

PLF gir deltakere en virtuell sum penger de kan disponere for å sette opp et lag med spillere tilgjengelig i Premier League. Spillerne varierer i kosnad basert på prestasjon og deltaker kan selge og kjøpe spillere for hver runde (uke) som spilles. Deltaker må ta hensyn til hvilke lag de enkelte spillerne skal møte gjeldende runde og spillet baserer seg derfor på deltakers evne til å analysere og forutse hvordan spillere vil prestere i gjeldende runde. Poeng blir gitt ut fra prestasjon på lagets spillere og deltaker vil ut fra dette bevege seg opp eller ned på tabellen. Deltakere kan også lage egne tabeller med venner og kjente. Fra spillmekanismene er det konkurranseelementet som står sterkt i denne appen. Premissene for valgene deltakerne tar og karakterene inkludert i spillet er også essensielle for spillets suksess.

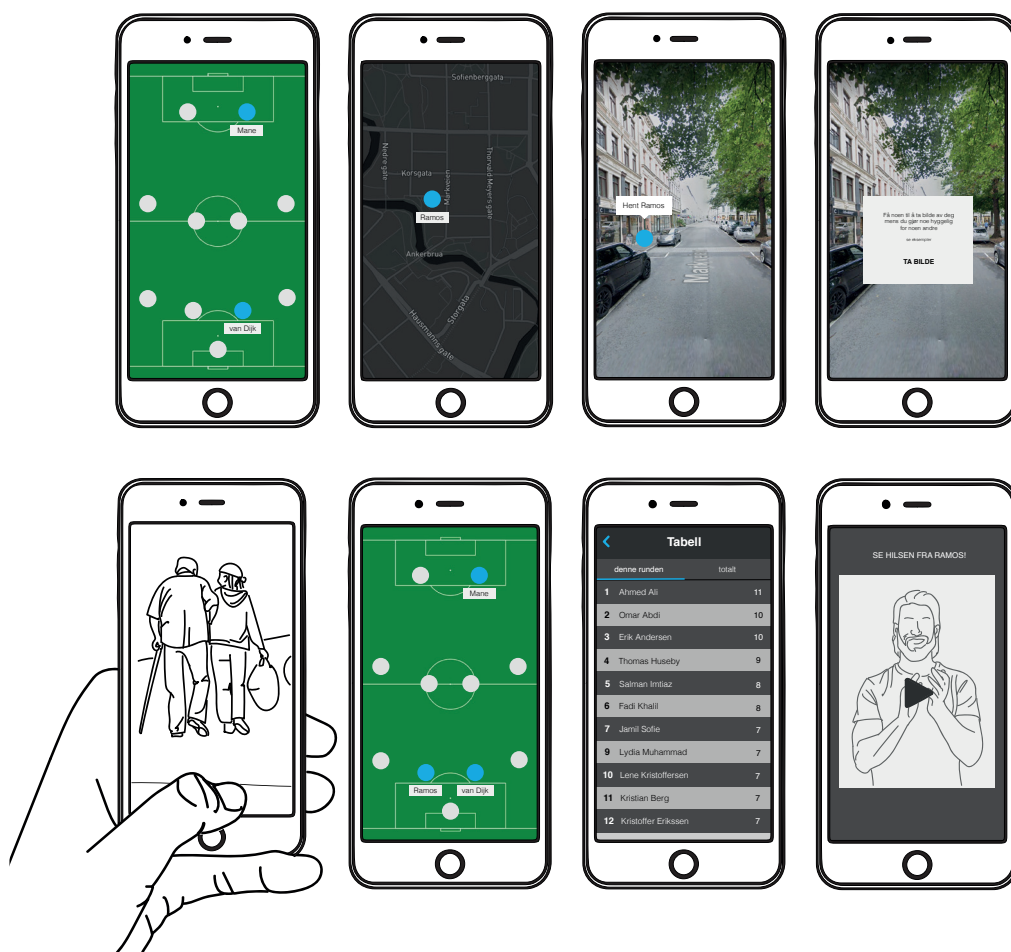
POKÉMON GO

Pokémon GO er en app hvor spillers «avatar», trener av pokemons, skal fange, bekjempe og trene pokemons. Spillet baseres på spillers geografiske posisjon, og spiller må fysisk bevege seg for å fange disse. Gjennom appen opplever spiller en utvidet virtuell virkelighet.

Tjeneste 2 er hovedsaklig rettet mot ungdom. Hvor PLF kun tar for seg spille i engelsk liga, har denne tjenesten inkludert spillere også fra andre ligaer. Fotball har blitt observert til å være en stor felles interesse blant gutter av flerkulturell bakgrunn, med en stor andel følger lag fra spansk og italiensk liga. Deltakere setter opp sitt lag på lignende vis som i PLF, men i denne tjenesten er det ikke penger involvert. Her kjøpes ikke spillere, men lånes for gjeldende runde. Deltakere lokaliserer spillere på et kart over nærområdet sitt og må fysisk bort for å hente denne.

For å «låse opp» spilleren må deltaker laste opp et bilde av seg selv idet han/hun gjør en positiv handling. Eksempler på dette kan være: plukke søppel, ta inn tomme glass på en kafe, hjelpe mannen med de tunge posene. Den positive handlingen er for deltakeren bare et middel for å oppnå målet.

Tjeneste 2 inneholder naturlig nok mange av de samme spillmekanismene som PLF. Konkurranseselementet står sterkt også her. Gevinsten i tjenesten er, som i PLF, anerkjennelse fra andre ved å klatre opp på tabellen, men dette ble ansett som utilstrekkelig for å kunne konkurrere med PLF-appen. Derfor ble det inkludert et annet virkemiddel for å tiltrække deltakere, nemlig anerkjennelse fra fotballspilleren selv. En kort videosnutt/bilde fra en spiller på deltakers lag vil bli sendt personlig til deltaker på toppen av tabellen i gjeldende runde. Som tidligere nevnt, er anerkjennelse og mestring et viktig poeng i forebygging av desktruktiv atferd blandt ungdom. Dette vil derfor kunne ha stor effekt.



Tjenesten vil kunne bidra til at det slås sprekker i generalisering. Kontakt-hypotesen er aboslutt tilstede, men det er ingenting i tjenesten som tilsier at det er lik sosial status mellom partene. Det er heller ikke instentiv som dyp samtale, dog en vennlig handling vil kunne veie tungt. En intolerant majoritetsmann vil kunne få en endret oppfattelse av flerkulturell ungdom dersom de pakker varene hans i poser på Kiwi. En annen effekt kan være at ungdommen opplever den gode følelsen av å gjøre noe hyggelig for andre, og ønsker å fortsette med dette utenfor rammene av spillet.

SVAKHETER

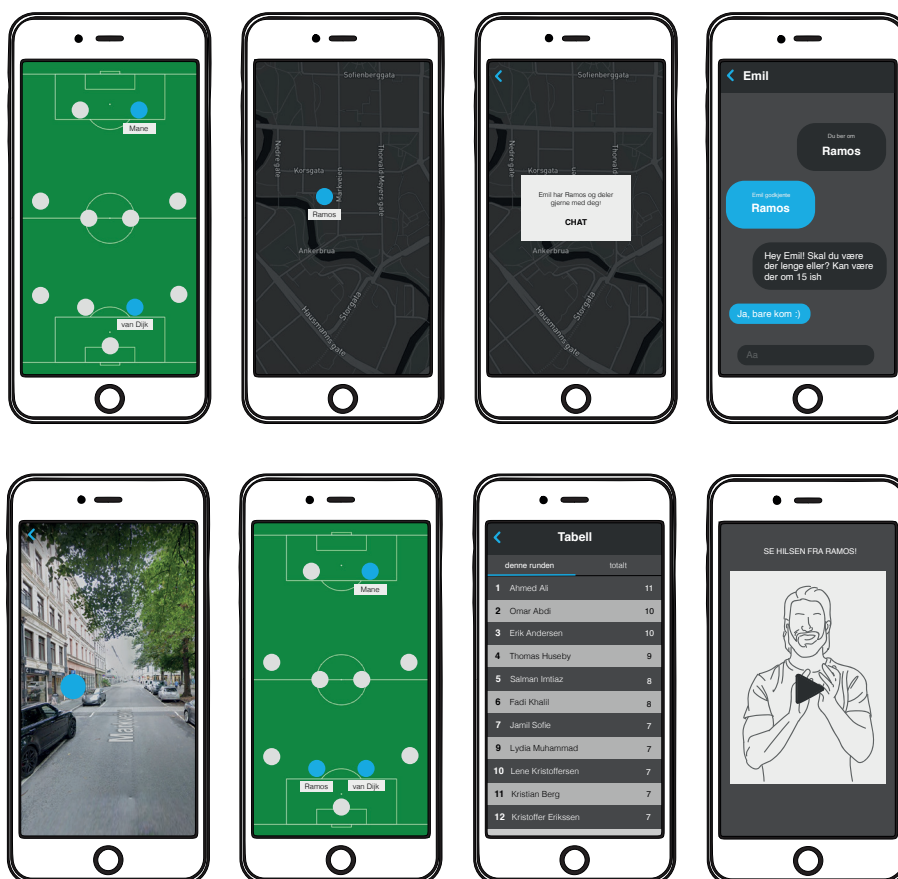
Mulige konsekvenser med tjenesten er at deltakerne faktisk ikke gjør positive handlinger, men at de gjør ingenting eller negative handlinger. Derfor trengs overvåking av bildene som sendes inn. Deltakere vil da miste spiller og risikere utestengelse. Det vil kreves en viss grad av sikkerhet i bruk av tjenesten, for å hindre at voksne mennesker misbruker spillet for å komme i kontakt med unge. Bruk av BankID kan være en løsning på dette, som opererer med aldersgrense på 13 og 15 år.

TESTING

Tjenesten ble presentert til en ung mann med flerkulturell bakgrunn. Han reiste to sentrale bekymringer med tjenesten: for det første kan det tenkes at tjenesten kan forsterke opplevelsen av stigmatiseringen blant flerkulturell ungdom. Det kan for eksempel oppleves som at ungdom med flerkulturell bakgrunn bevise at de er gode mennesker. De kan også bli møtt med negative holdninger i en slik situasjon; For det andre kan tjenesten tenkes å underbygge en oss-og-dem-tankegang, som igjen kan skape en større uoverenstemmelse mellom ungdom i risiko og samfunnet for øvrig, snarere enn å harmonisere møtet.

6.3 DAG 3: FORSLAG 3

Den tredje tjenesten bærer mange likhetstrekk til den forrige. Tjeneste 3 ber ikke om en positiv handling fra deltaker for å «låse opp» en spiller, men deltaker må i stor grad få en duplikat av spiller fra en deltaker fra en annen bydel. Kun et fåtall spillere er tilgjengelige «gratis» i området. Tjenesten vil ved nedlastning hente stedsposisjon fra telefonen. Dette, fremfor å be deltaker oppgi etnisitet, blir gjort for å unngå risikoen av å påføre deltaker en opplevelse av stigma. En deltaker fra Grorud kan for eksempel kun få spiller fra en deltaker boende på Frogner. Det er dermed sannsynlig at en deltaker fra majoritetsbefolkningen må motta spiller fra deltaker med flerkulturell bakgrunn. Deltaker kan se spilleren han/hun er ute etter på et kart, dernest chatte med innehaveren. Etter at deltakerne har inngått en avtale, kan de møtes og spilleren vil bli duplisert. Kartet vil kun vise de tilgjengelige spillerne. Deltaker som deler/dupliserer spiller vil motta ekstra poeng for dette.



Tjenesten er basert på teorien bak kontakthypotesen, som vektlegger viktigheten av kontakt mellom mennesker for å oppnå en økt etnisk toleranse. Samtale mellom partene, samarbeid, et felles mål, lik sosial status og, muligens, overvåkning fra et organ med sanksjonsmuligheter, legger til rette for at kontakthypotesen skal få effekt. Deltakerne vil i bruk av denne tjenesten vil i stor grad være avhengige av hverandre.

Deltaker setter opp et lag av fotballspillere basert på hvordan han/hun mener spillerne vil presetere mot motstander gjeldende runde. Dette krever at deltaker er opperksom på flere kamper som spilles i løpet av uken, altså en aktivitet som foregår utenfor denne tjenesten i seg selv.

Nudgingen i denne tjenesten er både anerkjennelse og mestringsfølelse gjennom å klatre oppover på den offentlige tabellen, men i tillegg vil innehaveren av førsteplassen få en hilsen fra en av spillerne deltakeren har på sitt oppsatte lag.

SVAKHETER

Det er ikke utenkelig at avstanden mellom disse ungdommene er for stor, både fysisk og abstrakt. Det kan hende at det er eksisterende generalisering begge veier mellom gruppene, som kan gjøre at tjenesten ikke er attraktiv for ungdommen. Det er også mulig at tjenesten misbrukes for å organisere møter med negative hensiker.

TESTING

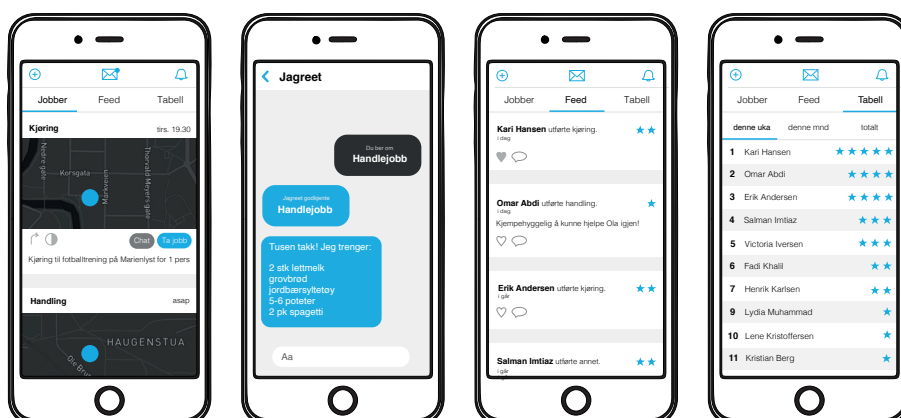
Tjenesten ble presentert til en ung mann med flerkulturell bakgrunn. Han reiste to sentrale bekymringer med tjenesten: for det første kan det tenkes at tjenesten kan forsterke opplevelsen av stigmatiseringen blant flerkulturell ungdom. Det kan for eksempel oppleves som at ungdom med flerkulturell bakgrunn beviser at de er gode mennesker. De kan også bli møtt med negative holdninger i en slik situasjon; For det andre kan tjenesten tenkes å underbygge en oss-og-dem-tankegang, som igjen kan skape en større uoverenstemmelse mellom ungdom i risiko og samfunnet for øvrig, snarere enn å harmonisere møtet.

6.4 DAG 4: FORSLAG 4

Tjeneste 4 har i stor grad fått sitt utspring på bakgrunn av covid-19 pandemien. Jeg, som mange andre, fant jogging som en ny hobby etter lange dager innestengt. Jeg brukte appen Strava, et sosialt treningsverktøy, for å tracke min aktivitet. Jeg ble oppmerksom på at jeg brukte appen veldig aktivt og fremsnakket den til venner og bekjente. Strava deler tracket aktivitet med følgere i en feed, hvor man kan motta kudos og kommentarer. Appen får økt innhold jo flere bekjente jeg har som bruker den, samtidig som jeg får anerkjennelse for treningen.

Som konsekvens av utbruddet av covid-19 opplevde vi også en økt dugnadsånd blant nordmenn. Grupper ble opprettet på Facebook for å tilby og be om hjelp. Bolig, mat, transport, samtalevenn, kunnskap, turkamerat, blant mye mer ble delt i gruppene. Jeg var nok ikke alene om å tenke at dette var en flott bi-effekt av situasjonen, og noe jeg ønsket vi som innbyggere kunne fortsette med selv etter pandemien.

Jeg ønsket derfor å bruke dugnadsånd som virkemiddel for å bygge broer mellom voksne i av ulike kulturer. Ved nedlastning av appen vil derfor telefonen hente stedsposisjon. Dette, fremfor å be deltaker oppgi etnisitet, blir gjort for å unngå å påføre deltaker en opplevelse av stigma.



Appen har tre hovedsider: jobber, feed og tabell. Under den førstnevnte fanen finner man alle jobber publisert av personer fra annen bydel. En deltaker fra Furuset kan for eksempel kun få spillere fra en deltaker boende på Sinsen. Det er dermed sannsynlig at en deltaker med flerkulturell bakgrunn kun har publikasjoner fra deltaker fra majoritetsbefolkningen tilgjengelig, og motsatt.

Publikasjonen forteller hva slags hjelp som trengs, for eksempel: transport, ærend, fysisk arbeid, lån av utstyr og andre tjenester. Publikasjonen informerer også om når dette trengs, og i hvilket geografisk område jobben er. Et lite ikon forteller om jobben tar kort eller lang tid, og man har også mulighet til å videresende jobben til andre venner. Identitet og eksakt adresse vil ikke være synlig før jobben er godkjent. Man har mulighet til å chatte med motparten før man tilbyr å utføre jobben.

Den andre fanen er feeden, hvor arbeidet blir delt med andre følgere. Det er mulig å skrive en kort tekst og legge et bilde til posten for å feeden mer innholdsrik og personlig. Det gis poeng, eller stjerner, basert på i hvilken grad jobben var krevende. Den siste fanen viser en tabell over hvor mange stjerner de du følger har opptjent over en periode. Dette gir appen et element av konkurranse, og upkeyer dagnadsaktivitet.

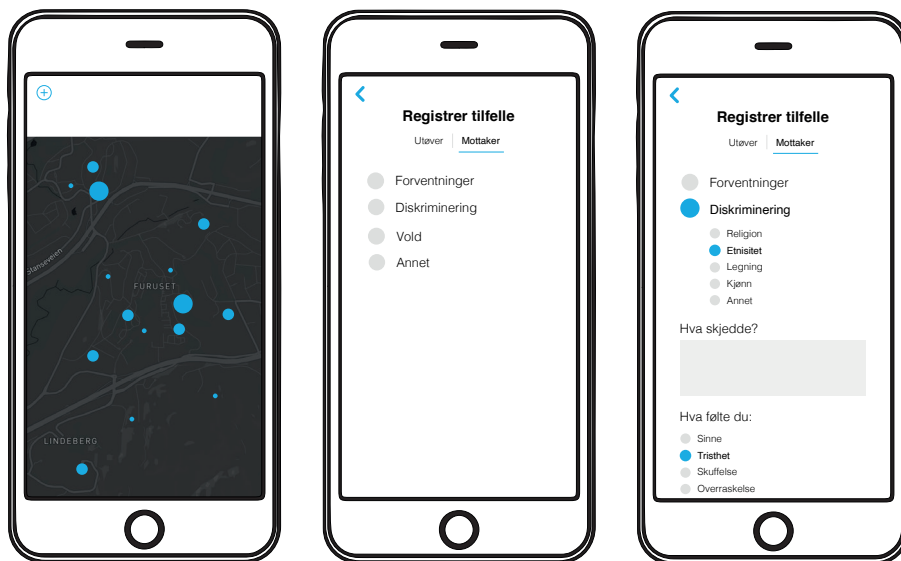
6.5 DAG 5: FORSLAG 5

Forslag nr 5 er en rapporteringstjeneste tiltenkt å gi grunnlag for videre analyse. Tjenesten er videre tiltenkt som en fortjeneste til forslag 1. Denne tjenesten vil altså kunne tilføre sann data til forslag 1.

Tjenesten gir både utøver og mottaker av blant annet diskriminering og vold mulighet til å rapportere dette. Et kart viser bruker i hvilke geografiske områder det er tett med innrapporteringer. Bruker vil kunne se hva slags innrapportering det er, men ikke detaljer rundt denne.

SVAKHETER

Tjenesten er ikke å anse som en fullverdig tjeneste, da den mangler insentiv. Den kunne blitt forsøkt videreutviklet med hensyn til gameification.



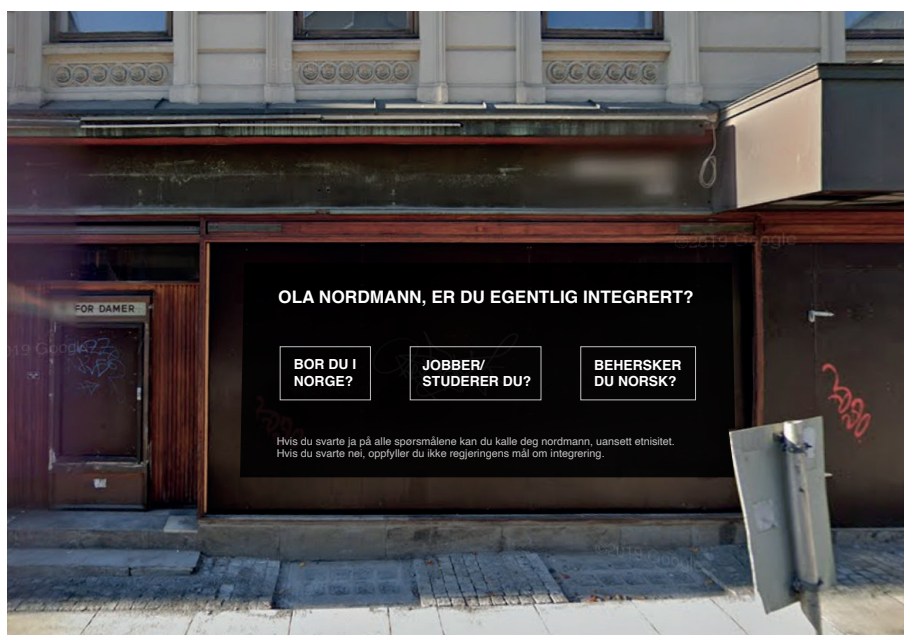
6.6 DAG 6: FORSLAG 6

Forslag nummer 6 var en simpel idé på tampen av uka som tar for seg double bind-situasjonen personer av flerkulturell bakgrunn kan oppleve på når de føler seg godt integrert i det norske samfunn, men likevel får beskjed om at det ikke er godt nok. På samme tid observerer personer av flerkulturell bakgrunn at personer tilhørende majoritetsbefolkningen ikke oppfyller de samme målene som er satt av regjeringen for integrering (se Razaqs opplevelse side 26-27). Regjeringens mål for integrering er at «alle som bor i Norge skal få bruke ressursene sine og bidra til fellesskapet» (Regjeringen, 2015).

Formålet med visualiseringen var simpelthen sette det på spissen for å vekke oppsikt og trigge refleksjon blant befolkningen. Visualiseringen kan oppleves provoserende og urettferdig for majoritetsbefolkningen, ikke ulikt opplevelsen personer av flerkulturell bakgrunn til stadighet kan oppleve.

SVAKHETER

Forslaget aktiverer ikke på noen måte, og uten kontroll over videre forløp, er det mulig at diskusjonene som utspringer fra dette blir usunne og virker mot sin hensikt. Visualiseringer av denne typen kan dog virke som et supplement til en annen tjeneste.

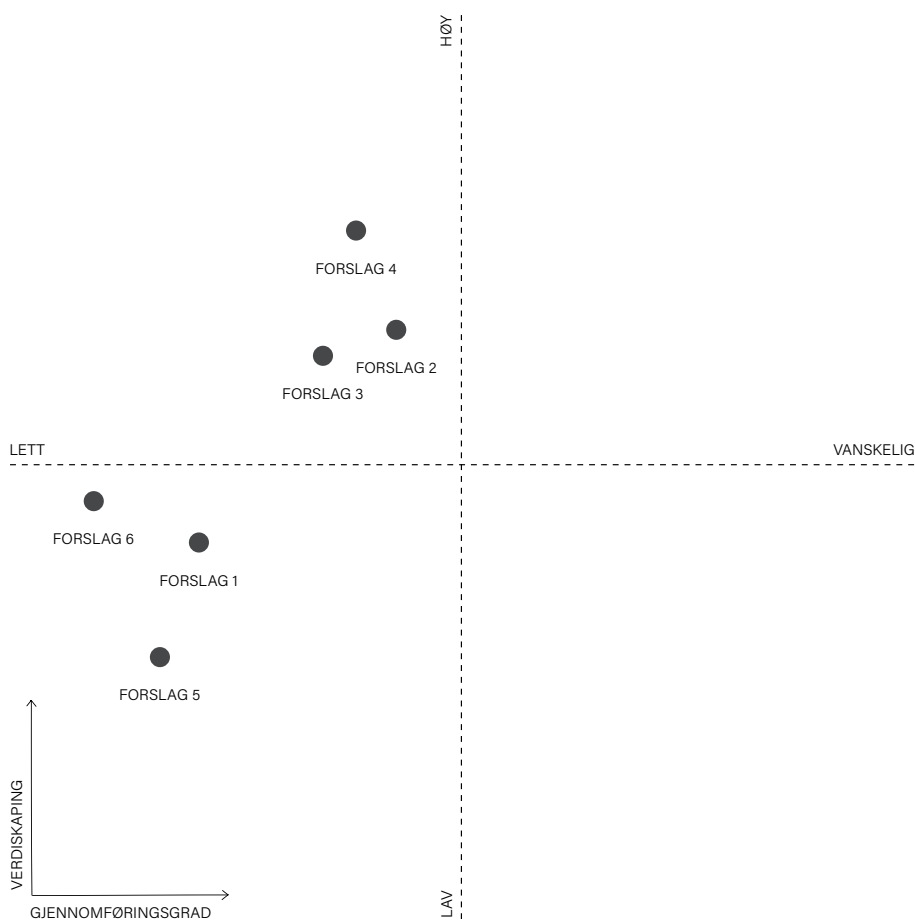




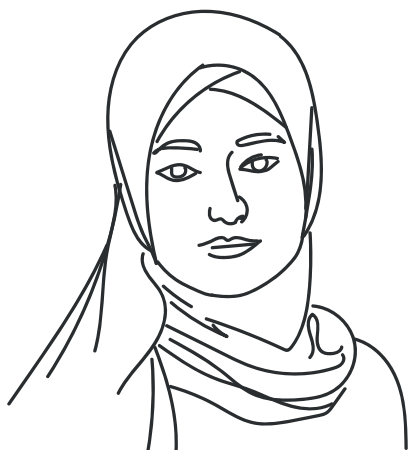
6.7 SAMMENDRAG


De 6 forslagene jeg presenterer her er et forsøk på å i ulik grad tilfredsstillende mange av de samme behovene i arbeidet med ungdom i risiko, og på samme tid effektivisere arbeidet, og øke dets rekkevidde. Jeg forsøker ikke å fremstille det som at en digital tjeneste kan erstatte menneskelig kontakt, eller «den ene», men jeg vil argumentere for at en digital tjeneste kan fungere som et supplement i dette arbeidet. Først og fremst er jeg av den oppfatning at konseptet bak disse tjenestene kan fremprovosere tankevirksomhet og økt forståelse, og på denne måten bidra til å redefinere møtet mellom ungdom i risiko og samfunnet.

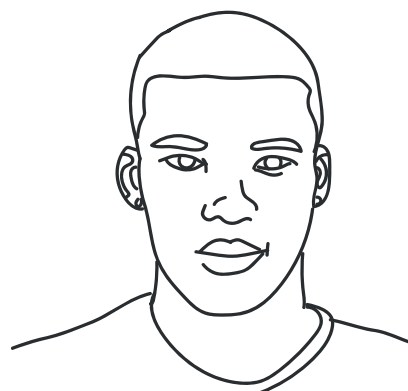
Jeg har av den grunn valgt å gå videre med ett av disse forslagene, fordi jeg mener det i størst grad tjener formålet. Jeg vil i påfølgende tekst presentere et løsningsforslag samt videreutviklingen av den valgte tjenesten.




LØSNINGSFORSLAG




 FREAKY FRIDAY 08.00
Ukas rolle: **FATIMA**




 FREAKY FRIDAY 08.00
Ukas rolle: **JAVAD**



 FREAKY FRIDAY 08.00
Ukas rolle: **SOFIE**



 FREAKY FRIDAY 08.00
Dagens rolle: **THOMAS**

Jeg valgte å videreutvikle det første forslaget da jeg opplevde at denne tjenesten hadde et godt og spennende potensiale til å opprette en ny type kontaktopplevelse mellom ungdom av ulik entisitet. Formålet med tjenesten er å oppnå en utvidet forståelse av andres komplekse livssituasjon, og videre en forståelse/empati for deres handlinger. Like viktig er forståelsen av konsekvenser for handlinger.

Målgruppen for alderen er ved 14 års-alderen. Dette er satt for å kunne nå ungdom *før* de befinner seg i størst risiko. Målgruppen er videre valgt på bakgrunn av observasjoner gjort ved PUOs arrangementer. Det ble der tydelig hvilken påvirkningskraft forbildene har på ungdom i denne alderen.

Forslag 1 i idégenereringen ble videreutviklet til et mer aktivt, fritt og utfordrende spill. Spilleren vil fortsatt bli informert om de fire ulike «rollene», men på en mer interaktiv måte. Spilleren spiller de ulike rollene og vil i løpet av en dag bli stilt ovenfor ulike situasjoner hvor de foreta et valg. Før valget er endelig vil spiller motta en advarsel med mulige konsekvenser av valget. Dette er gjort for å tydeliggjøre double bind-situasjonen som ofte kan oppstå. Det vil ofte være valget mellom to «onder».

Spilleren vil ikke ha konstant tilgang til alle de fire rollene, med deres fire «verdener», men disse vil bli tilfeldig utvalgt for spilleren hver uke. Spilleren kan derfor risikere å spille rollen som Fatima to uker på rad. Spiller vil ha mulighet til å personliggjøre de ulike karakterene, med klær og hårfrisyre, for en økt tilknytning til spillet.

Spilleren kan oppnå poeng på ulike måter. Spiller vil motta noe poeng for minutter brukt på tjenesten, men vil oppnå mer poeng ved å ta de beste valgene i situasjoner de settes i. Det vil i løpet av en dag kun bli presentert et gitt antall situasjoner for spilleren. Etter disse situasjonene er håndtert, vil spilleren kunne oppsøke situasjoner i en annen bydel enn han/hun vanligvis oppholder seg i. Denne dataen hentes fra stedsposisjon ved nedlastning av tjenesten. En spiller som bor på Skøyen vil for eksempel måtte dra til Romsås for å oppsøke nye situasjoner. Spilleren vil da se ulike situasjoner i en virtuell verden. En oppsøkt situasjon vil generere kunne generere flere poeng enn en tildelt situasjon.

Spilleren vil ha mulighet til å bruke poengene sine i den virkelige verden. Spilleren vil ha adgang til «shoppen» med oversikt over ulike opplevelser eller ting de kan kjøpe med opptjente poeng. Eksempler på dette kan være en dag i badeland, en runde på bowling eller en bolle på Narvesen. Dette må altså være organisert av hver enkelt kommune. En dag i badeland koster betydelig flere poeng enn en bolle, og et tenkt scenario vil være at ungdom vil engasjere hverandre til å spille ofor å samle opp poeng til «kostbare» opplevelser. Spilleren vil i dette tilfellet bli dultet til å gjøre det samme som de rundt seg.

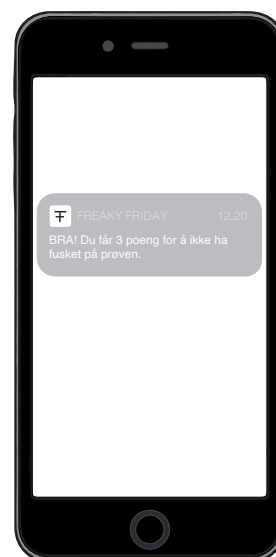
En annen gevinst vil være at spilleren vil kunne motta et offisielt diplom på antall levels spilleren har oppnådd. Diplomet vil fortelle bakgrunnsdata som f.eks. spillerens forståelse av ansvar og konsekvenser, evne til å motså fristelser, forståelse av komplekse situasjoner o.l. Diplomet vil kunne være fint å legge ved CV i en prosess for jobbsøking. Om spilleren tar spillet alvorlig og ønsker å nå lengst mulig, vil denne gevinsten kunne være stor.

Basert på spillerens prestasjon, vil spilleren kunne gå opp eller ned i nivå/levels. Et level opp vil kunne være å få en jobb eller kjæreste, og et level ned vil kunne være å havne i fengsel, få for dårlige karakterer til videre utdanning, miste venner o.l. Det er viktig at spillere som havner i en situasjon som sistnevnte får gode muligheter til å rette dette opp igjen for å ikke miste engasjement.

Spillet vil ha en opplevd uforutsigbarhet og en spenning tilknyttet ukas rolle og situasjoner som oppstår. Noen situasjoner vil føre til nye situasjoner basert på spillers håndtering. Det vil derfor være varierende vanskelighetsgrad og utfordring i spillet. Noen ganger vil det være tydelig hvilket valg som er det beste, mens andre situasjoner kan bære risikoer som veier noenlunde likt. Noen situasjoner vil også innebære flaks og uflaks, som vist på side 63. Vanskelighetsgraden vil også avhenge av hvilket nivå spilleren befinner seg på.



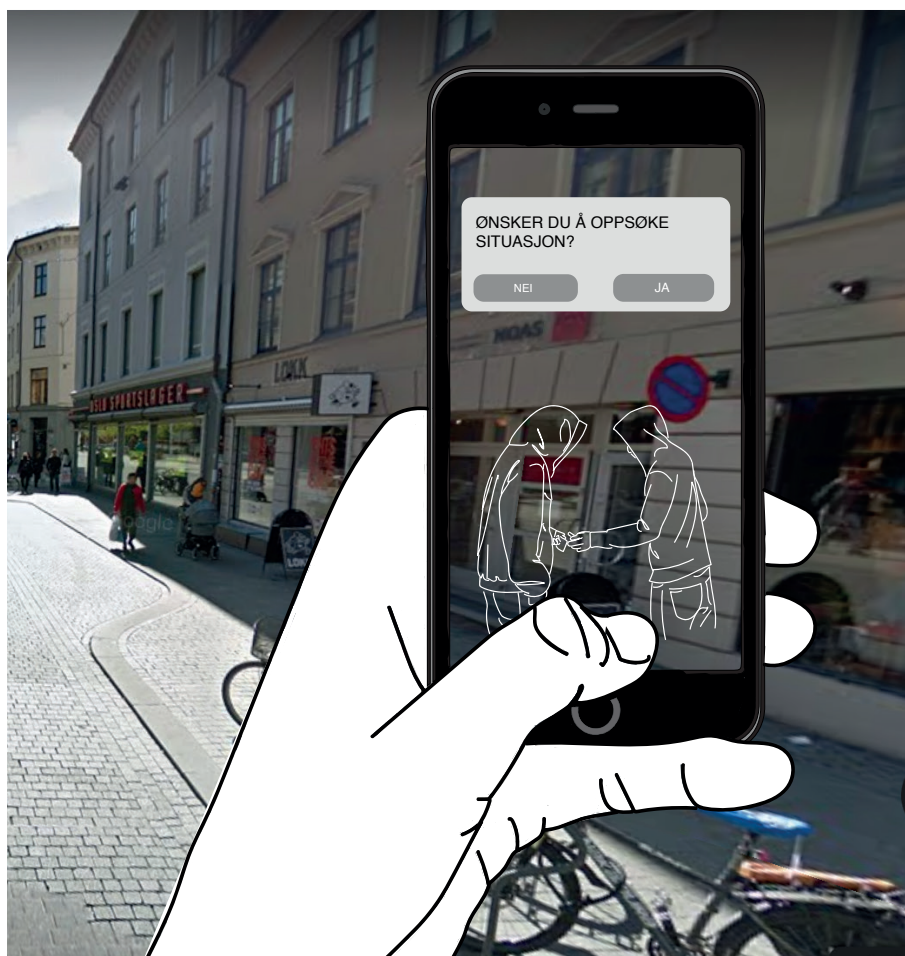




SPILLMEKANISMER OG DULT

Tilfeldigheter og flaks er tilstede på flere områder i tjenesten. Det er tilfeldig hvilken av rollene spilleren får hver uke og, til en viss grad, hvilke situasjoner de blir satt i. Som tidligere nevnt, vil spilleren i noen av situasjonene oppleve noe flaks/uf laks i dens utfall. Dette gir en følelse av økt spenning, opplevelse av urettferdighet og overraskelse, som videre engasjerer til videre spill.

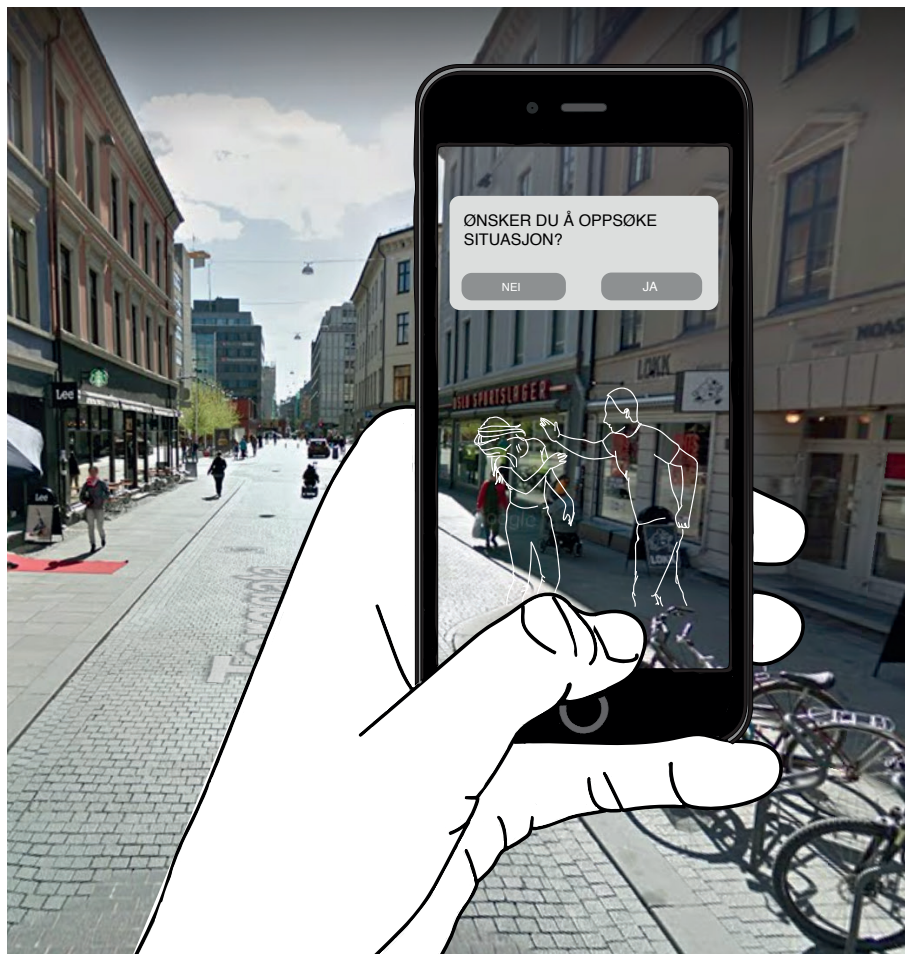
Spillernes poengscore og level vil være offentlig på en tabell. Spilleren vil også ha mulighet til å lage egne grupper med hans/hennes venner, som vil gi en økt følelse av konkurranse. Ved å kunne bruke poengene på faktiske opplevelser, vil det sannsynligvis føre til at spillere innad i



en gruppe engasjeres for å oppnå tilstrekkelige poeng for kunne delta på disse.

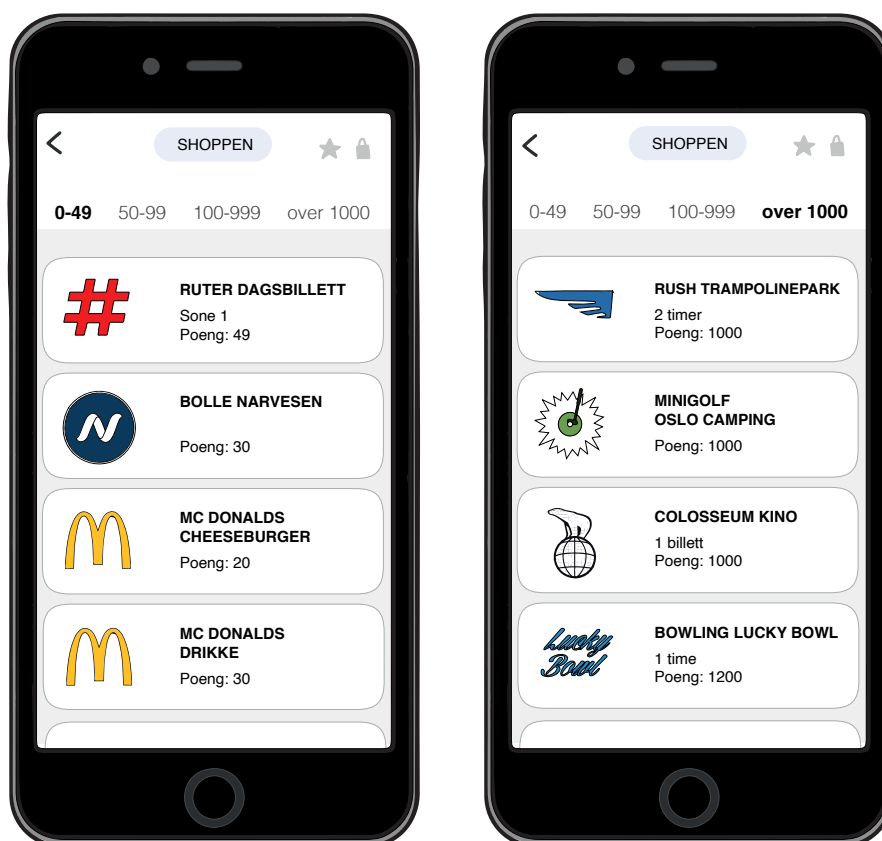
Ved at spilleren får velge avatarens frisyre, klær, o.l., vil graden av driv påvirkes. Dette forsterkes ytterligere ved at spilleren fysisk beveger seg i andre deler av byen, «på vegne av» avataren.

En «rush»-lignende følelse kan forventes av at spilleren blir satt i nye situasjoner på bakgrunn av at de går opp/ned i levels.



For å sette opp situasjonene spillerne settes i, vil organisasjoner som Minotenk og Antirasistisk Senter kunne tilby ekspertise. Det bør dog være et kontinuerlig arbeid for å sikre kvalitet i tjenesten. Alternativt kan det utarbeides en rapporteringstjeneste, som vist i forslag nr 5 i idégenerering, hvor spillere selv sender inn faktiske situasjoner de opplever. Disse krever igjen overvåking for å sikre kvalitet, men man vil da kunne oppnå et autopoetic system.

Tjenesten vil komme til å måtte ha et samarbeid med ulike bedrifter i området for å tilby shoppen, sannsynligvis gjøres dette gjennom kommunen. Tilbudene i tjenesten er relativt lave i kostnad, og varierer fra noen kroner til ca. 300-400 kroner. Det anses som viktig å kunne tilby et variert sortiment for å dekke ulike interesser blant ungdommene.



MULIGE KONSEKVENSER

Spillet kan oppleves generaliserende. Det vil derfor være svært viktig å presisere at mennesker ikke er like. Ikke alle flerkulturelle gutter kommer fra husholdninger med dårlig økonomi, og en jente tilhørende majoritetsbefolkningen kan oppleve diskriminering av andre grunner enn etnisitet. Ved følelse av generalisering og/eller provokasjon kan man sette i gang en viktig diskusjon rundt problematikken. Man har da satt i gang tanker i samfunnet, noe som er et mål med prosjektet.



Nordmenn er nordlendinger, trøndere, sørlendinger
– og folk fra alle de andre regionene.

Nordmenn har også innvandret fra Afghanistan, Pakistan og Polen,
Sverige, Somalia og Syria. Mine besteforeldre innvandret fra Danmark
og England for 110 år siden.

Det er ikke alltid så lett å si hvor vi er fra, hvilken nasjonalitet vi til-
hører. Det vi kaller hjem, er der hjertet vårt er – og det kan ikke alltid
plasseres innenfor landegrensene.

Nordmenn er unge og gamle, høye og lave, funksjonsfriske og rulle-
stolbrukere. Stadig flere er over hundre år. Nordmenn er rike, fattige og
midt i mellom. Nordmenn liker fotball og håndball, klatrer fjelltopper
og seiler – mens andre er mest glad i sofaen.

Noen har god selvtillit, mens andre sliter med å tro på at de er gode
nok som de er.

Nordmenn jobber i butikk, på sykehus, på oljeplattform. Nordmenn
arbeider for at vi skal være trygge, arbeider med å holde landet rent for
søppel, og leter etter nye løsninger for en grønn fremtid. Nordmenn
dyrker jorda og driver fiske. Nordmenn forsker og lærer bort.

Nordmenn er engasjert ungdom og livserfarne gamle. Nordmenn er
enslige, skilte, barnefamilier og gamle ektepar. Nordmenn er jenter
som er glad i jenter, gutter som er glad i gutter, og jenter og gutter som
er glad i hverandre.

Nordmenn tror på Gud, Allah, Altet og Ingenting.

Nordmenn liker Grieg og Kygo, Hellbillies og Kari Bremnes.

Med andre ord: Norge er dere.

Norge er oss.

Kong Harald V. (2016)

DISKUSJON

Basert på tilegnet forståelse (se side 12-29) har jeg anvendt kontakthypotesen for å lage et konsept for en tjeneste, som i all hovedsak er tenkt å skulle forebygge at ungdom faller ut av systemet og engasjeres i destruktiv atferd. I tillegg støttes konseptet på teori fra systemorientert design, gamification og nudging.

Ved å at mennesker blir kjent, svekkes de stivnede forestillingene som fører til generalisering og utenforskap blant mange flerkulturelle unge menn. Gameification er funnet å kunne tydeliggjøre double bind-situasjoner, lede ønsket atferd på en engasjerende måte og gi en ny mest-ringsarena for ungdom.

Selv med teori, intervju, observasjon og analyse, har det blitt klart for meg at jeg selv, grunnet mitt kjønn, etnisitet og miljø, ikke alltid er klar over hva som kan resultere i en følelse av generalisering. Det ville derfor vært gunstig med flere brukertester og dialog med flerkulturelle unge menn. Det er derfor mulig at mitt arbeid kan føre til provokasjon og en følelse av generalisering, og at dette videre starter en debatt. Ved at mennesker uttaler seg rundt problematikken reist i denne oppgaven vil jeg ha oppnådd noe med oppgaven. Som Bateson (1971) uttalte, er informasjon ikke informasjon hvis den ikke utgjør en forskjell.

Mangel på tilgang til andre mennesker grunnet covid-19 har påvirket denne oppgaven stort. Resultatet kan ha blitt seende annerledes ut med flere workshops, dybde-intervju og brukertester. Covid-19 har påvirket både datainnsamling og arbeidsmetode. Derfor må prosjektet kun anses som en skisse som trenger videre forskning.

KONKLUSJON

I denne oppgaven har jeg søkt å besvare spørsmålet:

Hvordan kan kontakthypotesen anvendes i en digital tjeneste for å redefinere møtet mellom unge menn i risiko og samfunnet?

Arbeidet i denne oppgaven har bekreftet teori om hva som leder til at ungdom befinner seg i en risikosituasjon. Videre analyser av eksisterende tjenester har funnet at de er svært tidkrevende og når ut til relativt få personer. Jeg ser et stort mulighetsrom for tjenestesdesign i arbeidet med ungdom i risiko.

Jeg anser tjenesten presentert i denne oppgaven som et konsept i tidlig fase som behøver ytterligere testing. Jeg ville også avholdt flere workshops og innovation jams i videreutviklingen. Likevel argumenterer jeg for at tjenesten er viktig som den er per nå, da den kan fremkalle diskusjon. Ved å fremkalle diskusjon kan tjenesten, samtidig som den arbeider direkte med ungdom, sette samfunnets forestillinger på prøve og videre svekke generaliseringene flerkulturell ungdom opplever.

Videre vil jeg argumentere for at mennesker som arbeider med ungdom på ulike nivå i systemet bør benytte seg av tjenesten for å sette forestillinger på prøve og redefinere måten de møter ungdommen på. I og med at tjenesten må anses for å være i tidlig fase, er det naturlig at en kan forestille seg en rekke forbedringer. Samtidig er det visse ting ved tjenesten som krever refleksjon. Spesielt gjelder dette risikoen for økt stigmatisering og underbyggingen av en oss-og-dem-mentalitet. For å imøtegå disse aspektene vil det være behov for møter med faktiske mennesker som anser seg selv som flerkulturelle, men også møter med fagpersoner innenfor fagfeltet. Samtidig vil jeg argumentere for at man ved å inkludere disse aspektene i tjenesten, kan stille våre forestillinger til veggs, gjennom diskusjon og refleksjon, og på denne måten bidra til å redusere utenforskap og den generalisering ungdom i risiko opplever. Som jeg tidligere har uttrykket skaper mennesker sine forestillinger over tid, og av og til trenger disse forestillingene å bli satt på prøve. Vi må alle fra tid til annen sette spørsmålstegn ved «sannheter» vi lever med.

LITTERATURLISTE

Arain, M., Haque, M., Johal, L., Mathur, P., Nel, W., Rais, A., . . . Sharma, S. (2013). Maturation of the adolescent brain. *Neuropsychiatric disease and treatment*, 9, 449-461. doi:10.2147/NDT.S39776

Ashraf, U., & Nikkerud, L. W. F. (Red.). (2018). *Kjære Bror*. Oslo: Frekk Forlag, Minotenk.

Bateson, G. (1971). The cybernetics of "self": A theory of alcoholism. *Psychiatry: Journal for the Study of Interpersonal Processes*, 34(1), 1-18.

Bateson, G., Jackson, D. D., Haley, J., & Weakland, J. (1956). Toward a theory of schizophrenia. *Behavioural Science*, 1(4), 251-264. Hentet fra <https://doi.org/10.1002/bs.3830010402>

Berman, S. M., Brown, K., Dittus, P., Ferdon, C. D., Gavin, L. E., Harrier, S., . . . Weinstock, H. (2009). Sexual and reproductive health of persons aged 10-24 years -United States, 2002-2007. Hentet fra <https://stacks.cdc.gov/view/cdc/5337>

Brochmann, G. (2017, 17. oktober). Integrering. Hentet fra <https://snl.no/integrering>

Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. USA: University of Illinois Press.

Carlsson, Y. (2006). Hvordan gripe de ugripelige unge med minoritetsbakgrunn: En virksomhetsbeskrivelse og foreløpig evaluering av et mentorprosjekt i Kristiansand. Hentet fra <https://admin.mekke.no/data/downloads/661/Evalueringsrapportmentorordningen.pdf>:

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. NY: Routledge.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Paper presented at the Proceedings of the 15th International Academic Mind-

Trek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Eriksen, T. G. (2014). NRKs flerkulturelle ordliste. Hentet fra <https://fido.nrk.no/22d22e5cb682284d0e8f7cb5b5f5add3aad-59fc3c4765bb807b7de9c13a9c2d/svartelista%20a5%20bok-m%C3%A5l.pdf>

Henley, M., & Long, N. J. (1999). Teaching emotional intelligence to impulsive-aggressive youth. Health Research Premium Collection.

Hermansen, M. (6. mars 2015). Sinte Unge Muslimske Menn – SUMM. Hentet fra <https://www.document.no/2015/03/06/sinte-unge-muslimske-menn-summ/>

Huizinga, J. (1955). Homo ludens: a study of the play-element in culture. Boston: Beacon Press.

Ipsos. (2017). Holdninger til innvandring og integrering. Retrieved from https://www.ipsos.com/sites/default/files/2017-05/Ipsos_Rapport_Innvandring.pdf

Jensen, S. Q. (2007). Fremmed, farlig og fræk. Unge mænd og etnisk/racial andenhet – mellem modstand og stilisering. (PhD). Aalborg University

Jerijervi, D. R. (2011, 11. februar). Drikk te med en muslim Hentet fra <https://kampanje.com/archive/2011/02/--drikk-te-med-en-muslim-/>

Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow: Penguin Books.

Kaplan, P. S. (2004). Adolescence. Boston: Houghton Mifflin Company.

Karpe. (2015a). Den islamske elefanten. På Heisann Montebello.

Karpe. (2015b). Lett å være rebell i kjellerleiligheten din. På Heisann Montebello.

- Kreft, L. (2015). Aesthetic Imagination in Football. *Sport, Ethics and Philosophy*. doi:10.1080/17511321.2015.1048821
- Luhmann, N. (1990). *Essays on self-reference*. NY: Columbia University Press.
- Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1987). *The tree of knowledge: The biological roots of human understanding*. Boston: Shambhala Publications, Inc.
- McWhinney, W. (2005). The White Horse: A Reformulation of Bateson's Typology of Learning. *Cybernetics & Human Knowing*, 12.
- Meadows, D. H. (2015). *Thinking in systems: a primer*. Vermont: Chelsea Green Publishing.
- NOU. (2017:2). *Integrasjon og tillit: langsiktige konsekvenser av høy innvandring*.
- Rafiqi, A., & Thomsen, J. P. F. (2014). Når majoritetsmedlemmer og etniske minoritetsmedlemmer mødes. *Dansk Sociologi*. doi:<https://doi.org/10.22439/dansoc.v25i1.4843>
- Regjeringen. (2015). *Regjeringens mål for integrering*. Hentet fra https://www.regjeringen.no/contentassets/a15355e81b7a44f38f981337fe9a44f1/regjeringens-mal-for-integrering_13-3-15.pdf
- Reiss, E. (Ed.) (2017). *Skal liksom liksom-passet ditt bety noe*. Oslo: Frekk Forlag, Minotenk.
- Rosten, M. G. (2017). Territoriell stigmatisering og gutter som «leker getto» i Groruddalen. *Norwegian Journal of Sociology*. doi:10.18261
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Seidl, D. (2004). Luhmann's theory of autopoietic social systems. *Münchner betriebswirtschaftliche Beiträge*, Munich Business Rese-

arch. Hentet fra https://www.researchgate.net/profile/David_Seidl2/publication/277293382_Luhmann's_theory_of_autopoietic_social_systems/links/564db64b08aefe619b0e109f/Luhmanns-theory-of-autopoietic-social-systems.pdf

Sjøvoll, V., & Gulden, T. (2017). Game dynamics in design - a process to achieve creative agency (to give people a chance). Oslo and Akershus University College of Applied Sciences.

Thaler, R., & Sunstein, C. (2008). Nudge - improving decisions about health, wealth, and happiness. USA: Penguin.

Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgement under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, 185.

V, Kong Harald (2016). 17. mai-tale. Hentet fra <https://www.aftenposten.no/norge/i/aLJX5/kongens-tale-nordmenn-er-troendere-innvandre-re-tror-paa-gud-og-allah-og-liker-grieg-og-kygo?>

Van Kempen, E. (1994). High-rise Living: The social Limits to Design. Social rented Housing in Europe: Policy, Tenure and Design.

Wacquant, L. (2008). Urban Outcasts: A Comparative Sociology of Advanced Marginality. Cambridge: Polity Press.

Wright, S. C., Aron, A., McLaughlin-Volpe, T., & Ropp, S. A. (1997). The Extended Contact Effect: Knowledge of Cross-Group Friendships and Prejudice. *Journal of Personality and Social Psychology*. doi:10.1037/0022-3514.73.1.73

Wæhle, E., & Tjora, A. (8. februar 2019). Assimilering. Hentet fra <https://snl.no/assimilering>

BILDEREFERANSER

Fremside, hentet fra Sylvi Listhaugs Facebookprofil: https://www.facebook.com/listhaugfrp/?ref=nf&hc_ref=ARTZDcxFAFLPmcGpxYP-djnLEiqbbKIGOcATTiaqPSP-I1VdSZfKaBV4JmZ_8qJQFP6k

Tjeneste 6, google maps: <https://www.google.com/maps/@59.9222102,10.7592603,3a,75y,269.39h,90.87t/data=!3m6!1e1!3m4!1s2hrm-kflcNkzPi1kCmWnr2A!2e0!7i16384!8i8192?hl=no>

Side 6, google maps: https://www.google.com/maps/@59.9164671,10.7523107,3a,75y,219.04h,82.22t/data=!3m6!1e1!3m4!1sO0TNOAEy-k31JOQ8OYW_Hrg!2e0!7i13312!8i6656