

Kamilla Janøy

Kort om nudes

Utforskning av hvordan designintervensjoner
kan hindre ufrivillig spredning av nakenbilder

Masteroppgave i Industriell design

Veileder: Casper Boks

Medveileder: June Kyong Trondsen

Juni 2021

Kamilla Janøy

Kort om nudes

Utforskning av hvordan designintervensjoner kan hindre ufrivillig spredning av nakenbilder

Masteroppgave i Industriell design
Veileder: Casper Boks
Medveileder: June Kyong Trondsen
Juni 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for arkitektur og design
Institutt for design



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Denne masteroppgaven er skrevet ved Institutt for Design ved NTNU i Trondheim, våren 2021.

Til tross for at det bare står et navn på forsiden så blir aldri en master gjennomført alene. Jeg vil derfor takke alle som har bidratt.

Takk til:

Veilederen min *Casper Boks* og medveilederen min *June Kyong Trondsen* for å stille de riktige spørsmålene til riktig tid og for at dere prioriterte å komme med tilbakemeldinger til masteren selv om dere også hadde hektiske perioder. Det eneste jeg har å klage på er dårlig internettforbindelse under veiledningsmøter. Jeg kunne med andre ord ikke bedt om bedre veiledere.

Skamgruppa bestående av *May Helen* og *Rannveig* som viste meg at jeg ikke har noe å skamme meg over.

Ungdomsskolene som åpnet dørene sine for at jeg kunne få samle inn innsikt og teste spillet med elevene deres.

Intervjuobjekter og *workshopdeltakere* for viktig innsikt.

De som har kommet med tilbakemeldinger om alt fra metoder til design.

Familie og *venner* som har heiet på meg gjennom hele prosessen.

Alle som har sendt meg artikler og memes om nakenbilder.

Lånekassen for nødnudler til sene kvelder.

Sammendrag

Denne masteroppgaven fokuserer på å utforske muligheter for å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder blant ungdom. Spredning av nakenbilder er et problem som har økt de siste årene og er spesielt utbredt blant ungdom på tross av at det er ulovlig. De som opplever å få nakenbildet sitt delt kan oppleve det som svært mentalt belastende og det er derfor interessant å undersøke om det er mulig å begrense spredning.

I denne masteroppgaven undersøker jeg hvordan designintervensjoner kan bidra til å begrense ufrivillig spredning gjennom en double diamond designprosess. Jeg startet prosjektet med å samle informasjon om temaet fra ungdomsskoleelever ved bruk av interaktive innsamlingsmetoder som for eksempel cultural probes. I tillegg har jeg utført intervjuer med eksperter fra ulike fagmiljø. Denne informasjonen ble deretter behandlet ved hjelp av affinitetskartlegging og empatikart for å finne gjennomgående temaer, sammenstille innsikter og identifisere de viktigste problemområdene.

Basert på denne innsiktsfasen oppdaget jeg at spredning av nakenbilder ofte blir motivert av sosiale insentiver og at utøverne pleier å rettferdiggjøre spredningen for seg selv. Spredning av nakenbilder er ikke sosialt akseptert blant de fleste ungdommer, men blir oppfordret i inn-grupper hvor det er ansett som kult å dele nakenbilder. På tross av at spredning av nakenbilder er ulovlig og ikke er allment akseptert får sjeldent spredne noen nevneverdige negative sosiale eller rettslige konsekvenser på grunn av spredningen. De utsatte derimot blir i stor grad dømt av sine jevnaldrende som kan føre til at de føler seg skamfulle og isolerer seg. Man burde derfor prøve å skifte fokuset over på utøverne da det er de som har gjort noe galt og prøve å skape sympati for de utsatte.

Idégenereringsprosessen startet med en samskapingsworkshop med deltakere fra forskjellige fagmiljø som har en tilknytning til ungdommer og/eller spredning. Deltakerne diskuterte og idémyldret mulige løsninger for å motvirke ufrivillig spredning av nakenbilder. Sammen med innsiktsfasen initierte denne workshopen en brainstormingsprosess som resulterte i at søkelyset falt på en brettspill-løsning. Formålet med denne løsningen er å gi ungdom mer kunnskap om temaet gjennom interaksjon, spill og lek. For å utvikle dette spillet lagde jeg først et minimum viable product (MVP) hvor jeg utviklet spillelementer med utgangspunkt i nøkkelinnsiktene. Denne MVPen gjennomgikk deretter flere iterasjoner basert på spilltester av blant annet ungdomsskoleelever for å forbedre spillopplevelse og læringsutbytte.

Denne prosessen resulterte i et brettspill som kan brukes i seksualundervisningen for å lære ungdommene om spredning av nakenbilder. Spillet setter spillerne inn i situasjonen til en som får nakenbildet sitt delt for å skape sympati for de utsatte. Videre har spillet flere elementer som legger vekt på at man ikke skal dele andres nakenbilder. Spillet fikk hovedsakelige gode tilbakemeldinger fra både ungdommene og potensiell innkjøper som tilsier at spillet kan ha potensiale for å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder.

Abstract

This master's thesis focuses on exploring possibilities of limiting non-consensual dissemination of nude photos among youths. Sharing nude photos is a problem that has become more prevalent during the last years and is particularly common among youths despite the fact that it is illegal. Many victims of dissemination report that it has had a damaging effect on their mental health. Therefore it's interesting to explore if it's possible to limit dissemination.

In this master's thesis I explore how design interventions can contribute to limit dissemination through a double diamond design process. I started the project with gathering information on the subject from students at middle schools using interactive design methods such as cultural probes. In addition I conducted interviews with experts from different disciplines. This information was then sorted using affinity mapping and empathy maps to find recurring themes, compile insights and identify the most important problem areas.

Based on the insight phase I discovered that dissemination of nude photos often is motivated by social incentives and that the perpetrators usually justifies their actions to themselves. Disseminating nude photos isn't socially acceptable among most youths, but is encouraged among in-groups where it's considered cool. Despite the fact that image-based sexual abuse is illegal and that it's not commonly accepted, perpetrators seldom face legal or noteworthy social repercussions for their actions. The victims, however, is to a large extent judged by their peers which can cause a sense of shame and a need to isolate oneself. One should therefore try to shift the focus on to the perpetrators since they are the ones who have committed a crime and try to create empathy for the victims.

The brainstorming phase started with a co-creation workshop with participants from different disciplines who have experience with youths and/or non-consensual dissemination. The participants discussed the subject and brainstormed possible solutions to reduce dissemination of nude photos. Together with the insight phase this workshop initiated a brainstorming process which resulted in a board game solution. The purpose of this solution is to give youths more knowledge on the subject through interaction and play. To develop this game I first made a minimum viable product (MVP) to which I developed the elements based on the key insights. This MVP was then iterated several times based on playtests with among others middle school students to improve game experience and learning outcomes.

This process resulted in a board game which can be utilized in sex education to teach youths about dissemination of nude photos. The game puts the player in the place of someone who has experienced that their nude photo has been shared beyond their control to create sympathy for victims. Furthermore it has several elements that emphasize that you shouldn't share nude photos. The game recieved mainly positive feedback from the youths and staff at the middle-school which suggests that the game potentially can contribute to limit non-consensual dissemination of nude photos.





DILEMMAKORT

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva gjør du?

- A. Løser meg ut
- B. Løser meg ut
- C. Løser meg ut

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Hva skjer?

Classene i klassen, ringe deg fra skole nummer for å spørre om du vil være med i prosjektet.

Oppgavebeskrivelse

Masteroppgave for Kamilla Janøy

Begrense antall bildebaserte seksuelle overgrep blant ungdom

Limiting image-based sexual abuse among youths

Dagens smarttelefon teknologi har gjort det å ta og dele bilder og videoer med hverandre lett tilgjengelig. Dette har ført til at nakenbilder også blir sendt i større grad enn tidligere. Disse nakenbildene er som oftest private og kun ment for mottakeren, men i noen tilfeller blir bildet allikevel delt videre. Å dele et nakenbilde eller nakenvideo videre uten tillatelse blir betegnet som bildebasert seksuelt overgrep og kan være svært mentalt belastende for de som blir utsatt for dette.

Bildebaserte seksuelle overgrep kan utføres av hvem som helst uavhengig av alder, men ungdommer er i en særskilt sårbar situasjon fordi de er i en fase hvor de utforsker sin egen seksualitet samtidig som de har manglende kunnskap om emnet og dårlig impulskontroll. Denne oppgaven vil derfor utforske om det er mulig å begrense antall bildebaserte seksuelle overgrep blant ungdommer og hvordan man eventuelt kan oppnå dette.

Dette er en fortsettelse av en prosjektoppgave som ble utført høsten 2020 som handlet om utfordringer knyttet til nakenbilder sett fra et designperspektiv. Oppgaven vil ta med seg innsikten fra dette prosjektet videre, i tillegg til å samle inn ny innsikt fra den aktuelle brukergruppen.

Masteroppgaven vil inneholde:

- Innsiktsinnsamling om ungdomskultur rundt nakenbilder og bildebasert seksuelt overgrep
- Analyse av innsikt
- Idégenerering og konseptutvikling med innspill fra relevante interessenter
- Vurdering av resulterende løsning

Oppgaven utføres etter ”Retningslinjer for masteroppgaver i Industriell design”.

Ansvarlig faglærer: Casper Boks

Biveileder: June Kyong Trondsen

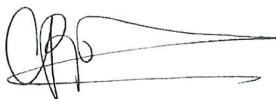
Utleveringsdato: 08.01.2021

Innleveringsfrist: 04.06.2021

Trondheim, NTNU, 07.01.2021

Casper Boks

Ansvarlig faglærer



Ole Andreas Alsos

Instituttleder

Innholdsfortegnelse

Introduksjon *side 10*

Uttrykk	12
Bakgrunn og motivasjon	14
Brukergruppe	16
Problemstilling	18
Prosess	20
Metode	22

Innsikt *side 24*

Funn fra prosjektoppgave	26
Graffitiegg	28
Cultural probes	30
Online undersøkelse	36
Ekspertintervjuer	38
Analyse	40
Innsikt fra samskapingsworkshop	42
Nøkkelinnsikter	44

Idégenerering *side 46*

Hva finnes?	48
Samskapingsworkshop	50
Brainstorming	54
Valg	56
Konseptualisering	57
Design brief	58

Konseptutvikling *side 60*

MVP	62
Spilltesting	66
Spilltester og iterasjoner	68
Innspill fra skoleledelse	76
Designvalg	78
Endelig konsept	80
Tilbakemeldinger	88

Refleksjoner *side 90*

Vurdering av konsept	92
Vurdering av metoder	94
Endelige refleksjoner	96
Kilder	98

Introduksjon



Uttrykk

Kjært barn har mange navn. Nakenbilder, nudes, dickpics, runkemateriale. I denne seksjonen avklarer jeg noen uttrykk som ikke er allmenne som blir brukt gjennom rapporten.



Nudes

Nudes er begrepet som hovedsakelig blir brukt av ungdommene for å beskrive nakenbilder. I denne konteksten blir nakenbilder definert som et bilde/videoklipp av en person som er helt naken eller delvis naken (f. eks. kun har på seg undertøy) og/eller som utfører en seksuell handling. Det kan være et bilde/videoklipp av hele kroppen til vedkommende eller kun av intime kroppsdeler som for eksempel et dickpic som er et bilde av en penis.



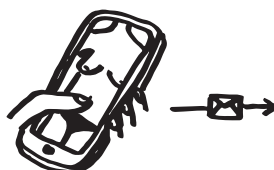
Utsatt/Fornærmede

Personen som er avbildet/filmet på nakenbildet/videoen som har blitt delt.



Bildebasert seksuelt overgrep

Det å vise fram eller videresende et nakenbilde/video av en person uten deres samtykke.



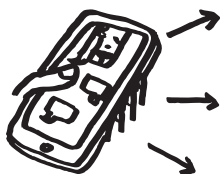
Utøver/Kildespreder

De som først mottok eller tok nakenbildet/videoen og sendte det videre/viste det fram.



Inn-gruppe

Inn-gruppe er et begrep fra sosiologi som beskriver en gruppe som en person identifiserer seg som et medlem av. Til motsetning er en ut-gruppe en gruppe personen ikke føler noe tilhørighet til.



Nte-ledds spreder

En person som har mottatt nakenbildet/videoen fra en annen enn personen på bildet (eller funnet det et annet sted) og sendt det videre.

Bakgrunn og motivasjon

Forrige semester jobbet jeg med temaet “utfordringer rundt nakenbilder” i faget Design 9. I dette prosjektet utforsket jeg alt fra utenlandske utpressingsnettverk til tabu rundt å selge nakenbilder. Av disse utfordringene fremsto ufrivillig spredning av nakenbilder, også kalt bildebasert seksuelt overgrep, som mest aktuelt og interessant. Ved semesterslutt så følte jeg at det fortsatt var mer å ta tak i rundt denne problemstillingen og jeg valgte derfor å fortsette med temaet i masteroppgaven min.

Forekomst

I dag har de fleste nordmenn en smarttelefon (Mediatilsynet, 2020) som gjør det enkelt å ta bilder og videoer og dele disse via fotodelingstjenester på internett. Dette har ført til at nakenbilder og -videoer også blir sendt og videresendt i større grad enn tidligere. Mediatilsynet sin undersøkelse fra 2020 viser at 42% av ungdommer mellom 13-18 år hadde fått tilsendt et nakenbilde i løpet av det siste året. 6% av respondentene svarte i tillegg at de hadde delt et nakenbilde av andre (Mediatilsynet, 2020). Dette vil si at 14% av de som hadde mottatt et nakenbilde valgte å dele dette nakenbildet videre. Disse bildene blir ofte sendt mellom venner og bekjente av den avbildede og i noen tilfeller publisert på internett.

Motivasjoner

Det er flere mulige motivasjoner for å utøve bildebasert seksuelt overgrep i følge forskningen som finnes om temaet. En amerikansk rapport viser at de fleste utøverne ikke hadde intensjon om å såre den utsatte, men kun ville vise nakenbildet til vennen sin (CCRI, 2017). Videre viser Redd Barna sin rapport at det er flere ungdommer som videresender bilder på grunn av gruppepress eller fordi de ønsker å få status og anerkjennelse fra vennegjengen. I andre tilfeller kan også spredning av nakenbilder være forbundet med mobbing eller en konflikt som har eskalert (Redd Barna, 2018).

Konsekvenser

Bildebasert seksuelt overgrep kan føre til alvorlige konsekvenser for både utøveren og den utsatte. Det å dele et nakenbilde av noen andre er ulovlig, og hvis den avbildede er under 18 år blir det regnet som overgrepsmateriale av barn og kan ha en strafferamme på inntil 3 års ubetinget fengsel (Lovdata, 2009). I følge en undersøkelse av mindreårige fra 2018 var de fleste klare over at det er ulovlig å distribuere andres nakenbilder, men halvparten trodde likevel det var lite sannsynlig at det ville resultere i juridiske konsekvenser (Viste, Ebbing, 2018). Noen av respondentene mente at utøverne ikke var bekymret for konsekvenser fordi det har blitt vanlig å spre nakenbilder blant ungdommer og det er sjeldent at noen blir anmeldt for det.

Selv om de utsatte ikke har gjort noe galt er det som oftest de som får mest alvorlige konsekvenser. Grunnen til at mange av de utsatte velger å ikke anmelde saken er fordi det har blitt stigmatisert. Flere mente at hvis man velger å sende et nakenbilde må man forvente at bildet kan bli delt (Viste, Ebbing, 2018). Dette samsvarer med en svensk studie som viser at de som blir utsatt for digitale overgrep ofte klandrer seg selv og blir i større grad klandret av utenforstående enn de som opplever fysiske overgrep (Joleby et al., 2020). Dette kan føre til betydelige psykologiske plager for de utsatte. I tillegg var det flere av de utsatte som var engstelige for at bildene av dem skulle dukke opp igjen på nettet eller at de skulle bli gjenkjent offentlig. Dette førte til at flere av de utsatte hadde langvarige mentale problemer.

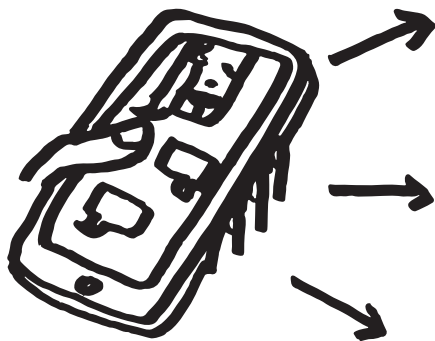
Dette er med andre ord et alvorlig problem som kan være veldig belastende for de utsatte. Derfor er det viktig å utforske om det er mulig å begrense tilfeller av bildebasert seksuelt overgrep.

Brukergruppe

I prosjektet mitt i Design 9 jobbet jeg med studenter som brukergruppe. Det var flere av studentene jeg snakket med som hadde erfaring med nakenbilder, men de fleste hadde ikke erfart eller hørt om noen andre som hadde opplevd spredning av nakenbilder siden ungdomsårene. Det var i tillegg flere av ekspertene jeg snakket med som mente at man burde lære om temaet i ung alder. Dette fikk meg til å tenke at *ungdomsskoleelever* var en mer relevant brukergruppe for temaet.

Dagens ungdomsskoleelever har vokst opp med smarttelefoner og sosiale medier og har en sterk bildedelingskultur (Mediatilsynet, 2020). De er også i en alder hvor de fleste har kommet i puberteten og har en økende seksuell interesse. Litt over en av fem norske ungdommer har allerede debutert seksuelt innen de fyller 16 år (Ungdata, 2019). Det å sende en potensiell seksuell partner et bilde av kroppen sin kan derfor føles naturlig for mange ungdommer. Uerfarenhet og begrenset refleksjonsevne kan også medføre at det føles like naturlig for noen mottakere å videresende dette bildet til en venn. Som nevnt tidligere er det også et fenomen som har blitt normalisert blant denne aldersgruppen (Viste, Ebbing, 2018) som kan senke terskelen til å videresende nakenbilder.



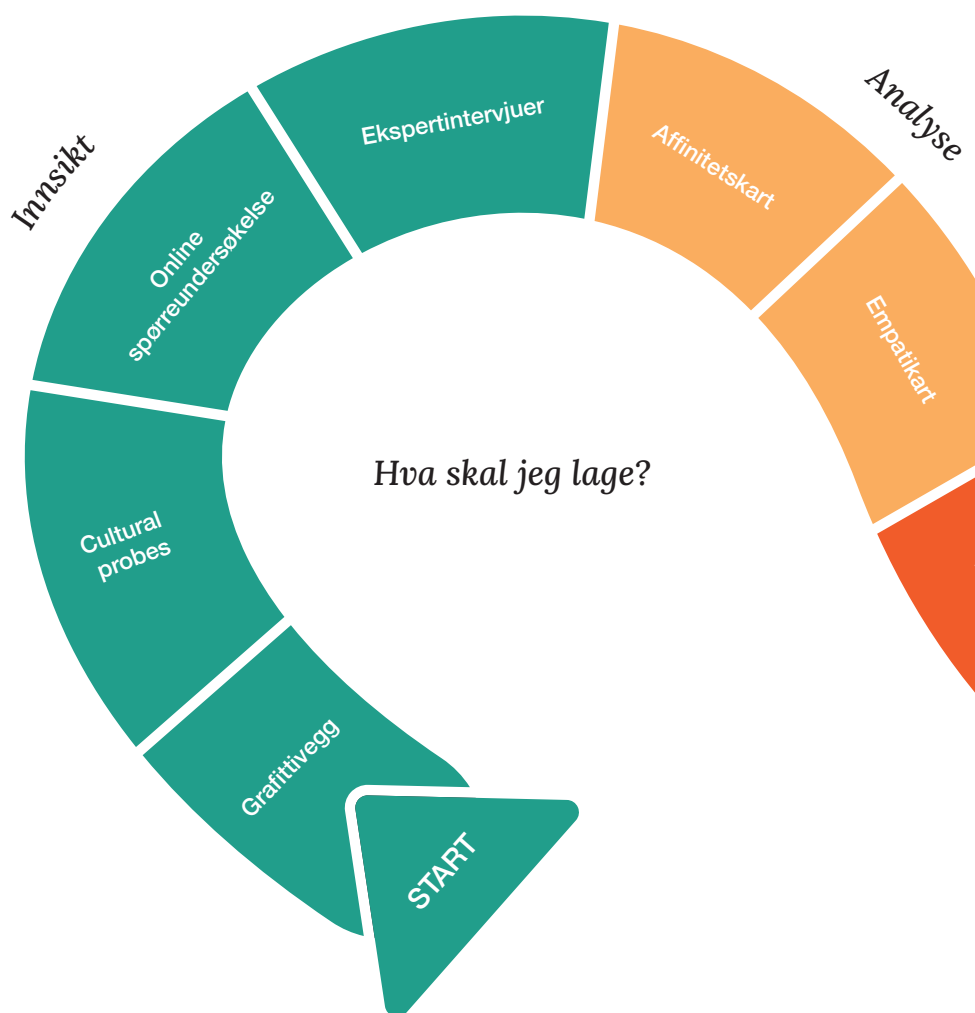


Problemstilling

Denne oppgaven vil utforske om det er mulig å begrense bildebaserte seksuelle overgrep blant ungdommer og hvordan man eventuelt kan oppnå dette

Prosess

I dette masterprosjektet har jeg brukt en double diamond designprosess. Jeg startet med andre ord å samle inn innsikt som jeg deretter analyserte for å finne ut hva jeg burde designe. Deretter gikk jeg gjennom en idégenererings- og iterasjonsprosess for å forsikre meg om at det jeg designet hadde den ønskede effekten.





Metode

Jeg fant inspirasjon til designmetoder i bøkene *Universal Methods of Design* (Martin, Hanington, 2012) *A Designers Research Manual* (O'Grady, 2017) og *Sprint* (Knapp, 2015).

Innsikt

Når jeg startet med masterprosjektet hadde jeg allerede en del innsikt om deling av nakenbilder fra fordypningsprosjektet i Design 9. Jeg hadde derimot en annen brukergruppe i fordypningsprosjektet så jeg ønsket å samle inn innsikt om ungdommers forhold til nakenbilder. I tillegg ønsket jeg å samle inn mer utfyllende informasjon om utøvere og deres motivasjoner for å dele nakenbilder.

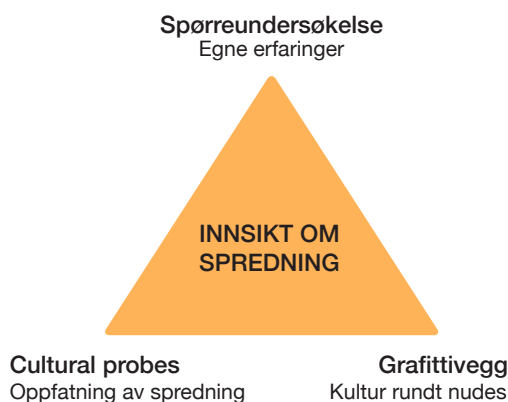
Innsiktsinnsamling blant ungdommer

Spredning av nakenbilder er et tabubelagt tema som er spesielt sensitivt for de som har blitt utsatt for det eller har vært delaktig i spredning. Det å finne metoder for å samle inn innsikt om dette temaet har derfor vært en utfordring. Forskningen som eksisterer om nakenbilder per i dag har tatt i bruk tradisjonelle sosialvitenskapelige metoder som fokusgrupper og kvantitative og kvalitative individuelle intervjuer (Davidson, Homb, 2017, Eik, 2019, Mediatilsynet, 2020, Nygård, 2018, Redd Barna, 2018, Viste, Ebbing, 2018). Jeg har derimot valgt å ta i bruk en mer interaktiv tilnærming for å samle inn informasjon. Fordelen med dette er at det gir brukergruppen noe å reagere på som kan få frem innsikter som har blitt oversett i tradisjonelle intervjusettinger. Det kan også føles mer behagelig å respondere på denne typen informasjonsinnsamling da det ikke er like direkte.

Videre så er det en utfordring at brukergruppen er ungdomsskoleelever da disse blir ansett som en sårbar gruppe i tråd med forskningsetiske retningslinjer. Man trenger derfor samtykke fra foresatte til ungdommer under 15 år for å samle inn personopplysninger. De metodene som har blitt valgt for å samle inn informasjon direkte fra ungdommene er derfor utarbeidet på en slik måte at informantene forholder seg anonyme.

Jeg har benyttet metodetriangulering for å samle inn mer helhetlig innsikt om ungdomskulturen rundt nakenbilder. Først hang jeg opp grafittivegger på ungdomsskoler

som spurte om hva de synes om nakenbilder. Deretter satt jeg ut anonymiserte cultural probes i form av hefter for å finne ut mer om hvordan ungdommene oppfatter spredning av nakenbilder. Til slutt hadde jeg en anonym online undersøkelse som spurte respondente om deres egne erfaringer med spredning av nakenbilder. Den sistnevnte metoden er mer direkte og tradisjonell, men jeg valgte å inkludere denne metoden fordi det ikke har blitt gjennomført en undersøkelse som er direkte rettet mot utøveres erfaringer tidligere. Mer utdypende informasjon om disse metodene er beskrevet i innsiktkapittelet.



Ekspertintervjuer

Som nevnt tidligere ønsket jeg å få dypere innsikt i hvorfor man sprer andres nakenbilder. Ideelt sett ville jeg snakket med mennesker som personlig har delt andres nakenbilder, men jeg klarte ikke komme i kontakt med noen som var i denne situasjonen. Jeg oppsøkte derfor profesjonelle som har vært i direkte kontakt med spredere og spurte om de var tilgjengelige til å gjennomføre et intervju om temaet.

Ekspertintervjuene jeg gjennomførte var semi-strukturerte og jeg kom i kontakt med intervjuobjektene gjennom snowball sampling av intervjuobjekter fra forrige semester.

Analyse

Affinitetskart

Etter innsiktsfasen lagde jeg et affinitetskart med all den innsamlede informasjonen. Jeg valgte denne metoden fordi det er en effektiv måte å kartlegge innsikt for å finne gjennomgående temaer og problemer.

Empatikart

Jeg kartla den innsamlede informasjonen om utvendige impulser og typiske handlinger for utøvere og utsatte i empatikart. Jeg valgte å lage disse kartene fordi jeg ville forstå motivasjonene og reaksjonene til utøvere og utsatte bedre.

Idégenerering

Samskapingsworkshop

Jeg startet idégenereringsfasen med å ha en samskapingsworkshop. Deltakerne på workshopen var diverse eksperter fra forskjellige felt som har erfaring med ungdommer, nakenbildespredning eller tabu. Jeg valgte å gjennomføre denne workshopen fordi jeg ønsket å få innspill til idéer fra forskjellige perspektiver og gi deltakerne en mulighet til å diskutere problemstillingen sammen. For å idégenerere løsninger tok deltakerne utgangspunkt i how might we-spørsmål (HMW) som ble utformet med utgangspunkt i den innsamlede innsikten.

Brainstorming

Etter samskapingsworkshopen valgte jeg å utføre en egen brainstorming session fordi jeg ville være utforske flere løsningsmuligheter før jeg bestemte meg for en idé. For å idégenerere tok jeg utgangspunkt i HMW-spørsmålene fra samskapingsworkshopen. Jeg tok inspirasjon fra idéene som kom fram i workshopen i tillegg til at jeg idégenererte nye idéer basert på den innsamlede innsikten.

Design brief

Etter jeg bestemte meg for å lage et brettspill skrev jeg en design brief som beskriver spillet og hva løsningen ønsker å formidle. Jeg valgte å gjøre dette fordi jeg ville ha noe håndfast å se tilbake på under konseptutviklingen.

Konseptutvikling

MVP

Basert på design briefen lagde jeg et minimum viable product (MVP) av spillet. Jeg valgte å gjøre dette fordi jeg ville teste spillet for å undersøke om det hadde potensiale.

Spilltesting

Jeg utførte først en test med MVPen for å finne pain points. Deretter brukte jeg denne innsikten for å forbedre spillet. Jeg utførte deretter flere iterasjoner med testing og forbedring av spillet for at det skulle resultere i en god spillopplevelse og økt læringsutbytte for de som spiller det ferdige produktet.

A large teal semi-circle graphic that starts from the left edge of the page and curves upwards and to the right, ending at the top edge. It covers the upper half of the page.

Innsikt



Funn fra prosjektoppgave

I prosjektoppgaven samlet jeg inn innsikt hovedsakelig fra ekspertintervjuer. Siden problemstillingen var mer generell er det ikke all innsikten som er relevant for denne masteroppgaven. Den innsikten som derimot er relevant er deler av informasjonen fra intervjuer med seniorrådgiver i slettmeg.no, helsesykepleier ved ungdomsskole, sexolog, "bildetyvjeger" Mia Landsem og politioverbetjent i Kripas.

Skam

Det er mye skam involvert i å spørre om hjelp hvis man blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep.

Det er flere av de utsatte som føler seg delvis skyldige for at nakenbildet deres ble spredd fordi de har blitt fortalt at de ikke burde sende nakenbilder tidligere. Derfor burde man unngå å fraråde å sende nakenbilder.

Det er viktig å ikke klandre de utsatte, de har ikke gjort noe galt.

Det er flere hjem hvor man ikke snakker så åpent om seksualitet som kan gjøre det vanskelig å snakke med foreldrene sine hvis noe skjer.

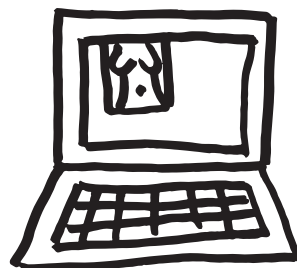
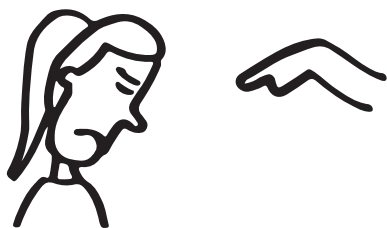
Bilder på nett

Det er helt vanlige folk fra alle demografier som sprer bilder. Det er ikke alltid mottakeren av bildet som poster det på nett, men det kan være en som har fått det tilsendt gjennom flere ledd.

Det fins grupper på internett som deler nakenbilder med hverandre.

Av de nakenbildene som ligger på nett er det flest bilder som vedkommende har tatt selv. Det ligger også ute nakenbilder som har blitt tatt uten at den utsatte var klar over det.

Hvis man prøver å få et nakenbilde (eller -video) slettet fra nettet fins det ikke noe garanti for at bildet blir borte for alltid eller at man får slettet det fra alle nettsidene. Det man kan gjøre er å gjøre nakenbildet mindre tilgjengelig og søkbart.



Forhold til nakenbilder

Helsesykepleieren sa at hun fikk henvendelser fra ungdomsskoleelever om nakenbilder relativt ofte. Noen opplevde å få angstsymptomer fordi nakenbildet deres har blitt delt videre eller fordi de blir utpresset til å sende flere nakenbilder. Andre elever hadde et positivt forhold til nakenbilder.

Hva kan bidra?

Det er viktig å spre kunnskap. Man må lære om det tidlig, ha samtaler om nakenbilder og gjenta informasjonen. Det er også viktig å ha flere informasjonskanaler.

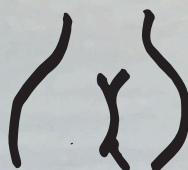
Vi må endre på kulturen så det å spre bilder blir sett på som noe nedrig.

NUDES!

HVA ER BRA?

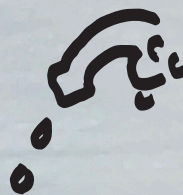
TEGN OG SKRIV

HVA ER DUMT?



SEND TIL MEG!

BLIR KALT HORE



Graffitiegg

For å samle inn innsikt om ungdomskulturen rundt nakenbilder hengte jeg opp graffitiegger på ungdomsskoler med spørsmålet: "Nudes! Hva er bra, hva er dumt?". Jeg valgte denne metoden fordi det er lavterskel for ungdommene å skrive på veggen siden den er lett tilgjengelig og man kan selv velge hvor mye man vil skrive. Videre så er nakenbilder et tema som i stor grad er visuelt. Veggene oppfordrer derfor ungdommene til å tegne som kan føre til at de får lettere få frem poeng som det er vanskelig uttrykke med ord.

Originalt ville jeg henge opp graffitieggene på innsiden av dobåsene på skolen så elevene kunne skrive på veggene uten å bli påvirket av vennene sine i tillegg til at man gjerne har et par minutter ledig når man sitter på do. Skoleledelsen var derimot bekymret for at dette kunne resultere i hærverk og mobbing, så vi ble derfor enige om å henge opp graffitieggene i fellesområder i steden.

Jeg hengte graffitieggene opp på to ungdomsskoler. På grunn av coronasituasjonen hadde begge disse skolene delt opp skolen i separate områder for de forskjellige trinnene, så jeg hengte derfor opp en plakat i fellesarealet til hvert trinn.

Innsikter

Det var mange tegninger av kroppsdeler som indikerer at ungdommene er kroppsfokuserte. Det var spesielt mange tegninger av peniser, bryster og rumper i tillegg til et par tegninger av definerte magemuskler. Jeg fikk også inntrykket av at disse tegningene skulle ha en humoristisk effekt da de fleste var ganske overdrevet.



Det var mye "slutshaming" på veggene. Det var flere som skrev at man kan bli kalt hore eller lignende hvis man sender nakenbilder og det var også individer som ble hengt ut på veggen fordi de hadde sendt nakenbilder av seg selv. Dette bekrefter at man blir dømt av medelevene sine hvis de finner ut av at man har sendt et nakenbilde.

BLIR KALT HORE

SEND TIL MEG!

Det var derimot flere som oppfordret til å sende dem nudes som viser at det er ønskelig å motta nakenbilder.

Det var et par tilfeller av individer som ble hengt ut for å ha delt nakenbilder som indikerer at spredning av nakenbilder ikke er allment akseptert blant ungdommene.

Det var mange tilsynelatende useriøse bidrag som virket som de ønsket å skape en reaksjon. Disse ble antageligvis skrevet av ungdommer som ville tøffe seg foran vennene sine da veggen ble hengt opp i fellesarealer. Dette indikerer at noen av ungdommenes modningsnivå er lavt.

Flere skrev at det er mye press til å sende nakenbilder og at de ønsker at de som maser om å få nudes skal slutte med det.

Det er tydelig at ungdommene er klar over at det er en risiko å få nakenbildet sitt spredt da det var flere som skrev dette. I tillegg skrev de at det er en fare for at man sender nakenbilder til feil person.

Cultural probe

Nå som jeg hadde fått et innblikk i den generelle nakenbildekulturen blant ungdom ønsket jeg å samle inn mer innsikt om spredning av nakenbilder. For å få innsikt i ungdommers mulige motivasjoner for å spre nakenbilder og hva slags reaksjoner utsatte for bildebasert seksuelt overgrep kan bli møtt med lagde jeg heftene "En kort fortelling om nudes".

Heftene forteller en historie om en som får nakenbildet sitt spredt hvor man selv skal fylle ut sin egen teori om hvorfor karakterene tar de valgene de gjør og hvordan de på skolen reagerer. Det er to forskjellige hefter som nesten er identiske bortsett fra at kjønnsrollene er byttet om. Det vil si at i et av heftene er det en gutt som får nakenbildet sitt delt videre av en jente og omvendt i det andre heftet. Dette var et virkemiddel for å undersøke om man tenker annerledes om spredning av nakenbilder basert på hvilket kjønn utøveren har. Heftene er identiske fra utsiden, så det er tilfeldig hvilket hefte man får og begge heftene har derfor blitt utfyllt av både jenter og

gutter. Heftet om gutten som får nakenbildet sitt delt er vedlagt i vedlegg A.

Disse heftene er en form for cultural probes (Martin & Hanington, 2012, s. 55) som har blitt tilpasset for å innhente informasjon om et sensitivt tema. Deltakerne må oppgi kjønn og alder i begynnelsen av heftet, men ellers er heftene anonyme og spør kun om ungdommenes teorier om historien og ikke deres personlige erfaringer. Heftene har blitt diskutert med både NSD og forskningsetisk utvalg på NTNU som har bidratt med endringer av formuleringer for å bevare anonymiteten til deltakerne og forslag til hvordan man kan samle inn heftene på en trygg måte.

Heftene ble fylt ut av 52 elever fra tre forskjellige ungdomsskoler. På to av ungdomsskolene ble heftene plassert sammen med en låst postkasse hvor man skulle legge heftet i postkassa etter man hadde fylt det ut for å forsikre seg om at ingen leste det deltakerne skrev.



SEND
INW DIN TEGORI OM WJA SOM SLEJDEDE I
EN KORT FORTELLING OM
NUDES

EN KORT FORTELLING OM
NUDES
(?)

NUDES

Resultat

Det var tydelige mønstre som gikk igjen i heftene. Det var noen små forskjeller mellom de forskjellige skolene, men generelt var svarene ganske like. Blant annet var det en markant forskjell mellom svarene i heftene med forskjellig kjønn. Jeg har derfor valgt å presentere funnene

kjønnsfordelt. De følgende skildringene presenterer en oppsummering av ungdommenes teorier om hvorfor karakterene i de to forskjellige heftene handler som de gjør. Svarene som var felles for begge karakterene med forskjellig kjønn er markert med **grønn**.

Ungdommene trodde at jenta sendte nakenbilde fordi hun



er forelska
føler seg digg
blir truet/presset av mottaker
vil ha bekreftelse

Ungdommene trodde at gutten sendte nakenbilde fordi han



er forelska
vil pule
vil flørte
vil imponere

Jenta reagerer på å få nakenbilde med å



bli overrasket
bli skremt
være rådløs
bli kåt

Gutten reagerer på å få nakenbilde med å



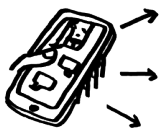
smile
komplimentere avsender
bli kåt

Jenta videresender nakenbildet fordi hun



ville få råd til hva hun burde gjøre
ville skryte fordi gutten er populær
ville imponere
er dum/rar
syns bildet var fint

Gutten videresender nakenbildet fordi han



er stolt
ville skryte
ville tøffe seg
syns nakenbildet er digg
ville vise det til vennen sin

Venninnene som mottar guttens nakenbilde svarer



Kompisene som mottar jentas nakenbilde svarer



Skolekameratene til jenta som får delt nakenbildet sitt reagerer med å



Skolekameratene til gutten som får delt nakenbildet sitt reagerer med å



Jentene som delte nakenbildet ender opp med å



få dårlig samvittighet
bli anmeldt
bli utvist

Guttene som delte nakenbildet ender opp med å



få dårlig samvittighet
bli anmeldt
ikke bry seg
bli populære

Jenta som får nakenbildet sitt delt ender opp med å



bli veldig lei seg
bytte skole
få forespørsler om å sende nudes
isolere seg
ta selvmord

Gutten som får nakenbildet sitt delt ender opp med å



bli veldig lei seg
bytte skole
bli flau
få pult
ta selvmord

Avsluttende kommentarer



Man burde ikke dele andres nudes
Man burde ikke sende nudes

Innsikt

Press til å sende nakenbilder

I følge ungdommene blir jenta ofte presset til å sende nakenbilder. Dette samsvarer med tall fra en undersøkelse av norske ungdommer hvor 64% av jentene svarte at de hadde følt press til å sende nakenbilder (Eik, 2019). Dette kan oppleves som svært ubehagelig og kan føre til at man sender et nakenbilde man ikke hadde lyst til å sende.

Motivasjon til å spre nakenbilder

Gutten reagerte generelt veldig positivt på å få tilsendt et nakenbilde og ville derfor vise det til kompisene sine fordi han var stolt. Kompisene hans syns han var heldig og skulle ønske at de også kunne få nakenbilder. Dette samsvarer med rapporten fra Redd Barna (2018) som viser at ungdom kan dele nakenbilder for å øke sin egen status. Jenta derimot reagerte som oftest negativt og sendte bildet til venninnene sine for å spørre om råd til hva hun burde gjøre. Dette var en motivasjon som ble oppgitt av flere, men som ikke har blitt skrevet om i eksisterende forskning. Selv om motivasjonene i stor grad var forskjellige for kjønnene var begge som oftest motivert av å få en reaksjon fra vennene sine. Dette peker på at spredning er et sosialt fenomen som ofte handler mer om hva sprederen ønsker å få ut av å dele bildet enn å såre den avbildede.

”Man burde ikke sende nudes”

Det var flere av ungdommene som skrev i kommentarfeltet at man ikke burde sende nudes. Hvis man har denne oppfatningen er det større sannsynlighet for at man dømmer utsatte fordi de gjorde noe som man ikke anser som akseptabelt. Det er derfor viktig å få frem at det ikke er noe galt i å sende nudes hvis det er frivillig fra begge parter, men at det å dele dem videre derimot ikke er greit.

Kjønnforskjeller i reaksjon

Videre blir jenta dømt hardere for å ha sendt et nakenbilde. Hun ble kalt hore, det ble spredd usanne rykter og hun ble ekskludert fra sosiale arrangementer. Gutten ble også dømt, men det var hovedsakelig kommentarer om kroppen hans som jenta også opplevde, og han ble i større grad forsvart av klassekameratene sine. Dette samsvarer med tidligere forskning som viser at jenter ofte opplever mer alvorlige sosiale konsekvenser hvis nakenbildet deres blir delt (Nygård, 2018).

Kraftige konsekvenser for utsatte

Ungdommene så for seg en mørk skjebne for de utsatte. De skrev at de kom til å bli deprimert, bli tvunget til å bytte skole og i verste fall ta selvmord. Det var heller ingen som skrev at de utsatte ville få noe emosjonell støtte. Dette kan være basert på rykter ungdommene har hørt og skildringer i media. Hvis man har denne oppfattelsen kan det føre til at man får det verre hvis man blir utsatt for nakenbildespredning fordi man forventer at det skal være utholdelig.

Manglende konsekvens for spredning

Det var kun et fåtall av respondentene som trodde at sprederen kom til å bli anmeldt på tross av at det var tydelig at flere var klare over at det er ulovlig siden de nevnte det tidligere i heftene. Dette korrelerer med forskningen til Ebbing og Viste (2018) hvor halvparten av ungdommene ikke trodde det var sannsynlig at en utøver vil bli anmeldt. I tillegg opplevde sprederne lite sosiale konsekvenser da skolekameratene hovedsakelig fokuserte på den utsatte.

Spørreundersøkelse

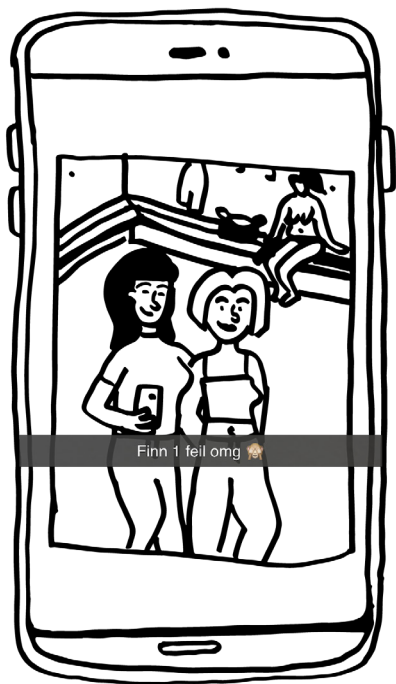
For å få mer innsikt i ungdommers personlige erfaringer med spredning av nakenbilder lagde jeg en anonym online undersøkelse. Jeg ønsket å ha en undersøkelse som var mer direkte rettet mot utøvere av bildebasert seksuelt overgrep da dette ikke har blitt gjennomført tidligere. Jeg ville også samle inn mer kvantitativ innsikt om temaet da det er usikkert om kulturen på de skolene jeg har besøkt er representative for resten av landet.

Undersøkelsen fokuserer på om informantene selv har delt eller vist frem nakenbilder eller -videoer eller om de kjenner noen som har gjort det. Hvis man har spredd nakenbilder selv får man spørsmål om omstendighetene rundt dette og hva motivasjonen var for å dele bildet videre. Hvis man ikke har spredd nakenbilder av andre får man spørsmål om hvorfor man ikke har gjort det for å få innsikt i hvilke faktorer som hindrer ungdommer fra å spre nakenbilder.

Videre blir ungdommene presentert med forskjellige scenarioer hvor fiktive karakterer opplever å få nakenbildet sitt delt. Ungdommene skal beskrive de forskjellige karakterene i historien for å avdekke holdninger ungdommene har ovenfor kildespredere, nte-leddspredere og utsatte. De skal også svare på om karakterene har gjort noe ulovlig for å undersøke om ungdommene klarer å reflektere over hvor grensa går i gråsonesituasjoner. Jeg valgte å bruke scenarioer fordi jeg ville at ungdommene skulle ha noe å reagere på da det kan være utfordrende å reflektere når man får et direkte spørsmål.

Jeg diskuterte det første utkastet av undersøkelsen med en ungdomsskolelærer for å høre om de trodde språket var forståelig for en 8.-klassing. Deretter diskuterte jeg spørsmålene med en som har utført en lignende undersøkelse med videregående elever i sitt masterprosjekt. Til slutt pilottestet jeg undersøkelsen med en tenåring for å undersøke om innholdet var forståelig og hvor lang tid det tok å gjennomføre.

Det var 7 ungdomsskoler som sa de kunne rekruttere deltakere, og det var totalt 18 elever som fullførte undersøkelsen. Fordi det var såpass få som gjennomførte undersøkelsen kan man ikke påstå at funnene er representative for norske ungdommer. Funnene gir kun en indikasjon på hvordan et fåtall ungdommer tenker, men denne innsikten har også verdi.



Innsikt

Ingen av de som svarte på undersøkelsen hadde delt eller vist frem et nakenbilde selv. 41,2% hadde fått tilgang til et nakenbilde, men valgte å ikke videresende det fordi de visste at det er ulovlig eller fordi de syns det er umoralskt. En liten majoritet (52,9%) hadde aldri fått tilgang til et nakenbilde og har derfor ikke hatt muligheten.

3 av 18 kjente noen som har spredd et nakenbilde, og to av disse ble vist nakenbildet av vedkommende. Den siste personen ble fortalt at personen de kjente hadde delt et nakenbilde.

De fleste respondentene svarte at de som var kildespreder i de forskjellige casene hadde gjort noe ulovlig (i snitt 79%), men det var enda flere som trodde at det var ulovlig å videresende nakenbildet til flere som nte-leddspreder (i snitt 94%). Begge deler er ulovlig, men politiet er ofte mer interessert i kilden til spredningen i følge seniorrådgiveren på Statens Barnehus, som vil si at oppfatningen til ungdommene er noe feilaktig. Dette er muligens fordi ungdommene oppfatter det som mer uskyldig å bare sende bildet til en person fordi man i utgangspunktet ikke har onde intensjoner. Imidlertid hadde ikke nte-leddssprederen fått tak i bildet hvis det ikke hadde blitt videresendt i første omgang.

Det å dele nakenbilder blir sett på som dumt og slemt og i noen tilfeller forkastelig ut i fra respondentenes svar på de forskjellige casene. Dette gjaldt for både nte-leddsspredere og kildespredere og indikerer at det ikke er akseptert.

De utsatte blir oppfattet forskjellig. De som valgte å sende et bilde av seg selv til noen de ikke var i et forhold med blir beskrevet som uforsiktlige og naive. Karakteren som er i et forhold og karakteren som blir tatt bilde av ufrivillig blir sett på som nøytrale og forståelige.

En av casene inneholder en gutt som sender et dickpic til en kvinnelig klassekamerat. Det ender med at det blir spredd rykter om gutten på skolen. Selv om han teknisk sett er offeret i casen blir handlingene hans sett på som

dumme og forkastelige og han er den som blir dømt hardest av alle karakterene. Den manglende sympatien kan muligens være et resultat av at gutter sjeldent blir presentert som utsatte i saker med bildebasert seksuelt overgrep og at det derfor er utfordrende for ungdommene å forstå hvordan en gutt reagerer i denne situasjonen.

Ekspertintervjuer

Jeg ønsket å samle inn mer informasjon om mennesker som velger å dele andres nakenbilder uten tillatelse. Jeg kontaktet derfor to eksperter som har vært i direkte kontakt med utøvere av bildebasert seksuelt overgrep gjennom arbeidet sitt.

Rådgiver i Statens Barnehus

Statens Barnehus er et tilbud for barn og ungdom som kan ha vært utsatt for vold eller overgrep hvor det foreligger en politianmeldelse, derav også nettovergrep. De har derfor erfaring med mindreårige som har blitt utsatt for bildebasert seksuelt overgrep og i noen tilfeller snakker de også med dem som er mistenkte i slike saker hvis de er under 16 år. Det var derfor av interesse å snakke med en av rådgiverne som jobber med disse ungdommene.

Jeg spør rådgiveren om å fortelle meg om handlingsforløpet når en ungdom blir anmeldt for bildebasert seksuelt overgrep. Han forteller at det er vanlig at foreldrene til den utsatte anmelder saken fordi de merker at barna deres oppfører seg unormalt, som for eksempel at de har mistet matlysten eller trekker seg bort fra venner, eller at de ser noe på mobilen over skuldra som virker rart. I andre tilfeller kan politiet kontakte en utsatt fordi nakenbildet deres dukker opp i en pågående straffesak. Når det er i forbindelse med straffesaker pleier derimot utøveren å være eldre. De utsatte er som oftest mellom 12-15 år i følge rådgiveren, men i noen ekstreme tilfeller kan de være nede i 8-9 års alderen. Det er med andre ord som oftest ikke ungdommen selv som tar initiativ til å anmelde saken. Den utsatte gjennomfører deretter et tilrettelagt avhør med politiet for å kartlegge hva som har skjedd. Etter avhør har Statens Barnehus oppfølging med ungdom og foresatte.

Hvis den mistenkte er jevnaldrende kontakter politiet foreldrene til vedkommende og ber dem komme til stasjonen for å gjennomføre en bekymringssamtale. Hvis den mistenkte er over 16 år derimot hender det at politiet henter personen hjemme for å forsikre seg om at bevis ikke blir forspilt. De mistenkte som rådgiveren har snakket med har i overvekt vært gutter, og motivasjonen deres for å dele varierer. De kan ha gjort det for å tøffe seg, for å dokumentere at de har hatt sex eller for å presse jenter til å ha sex. Selv bilder som er relativt uskyldige med for eksempel en seksualisert positur og en naken skulder kan oppleves veldig skamfullt for den avbildede. Denne skammen kan føre til at de ikke vil at foreldre og kjente skal vite om det som kan gjøre de fornærmede sårbare for utpressing.

Når avhøret er over vurderer politiet hvilke etterforskingstiltak som skal bli satt i gang basert på hva som kommer frem i avhøret. Avhøret i seg selv kan også fungere som et sterkt signal til utøverne om at de ikke burde gjøre det igjen i følge rådgiveren. Den utsatte blir også avhørt av politiet for å kartlegge hva som har skjedd.

Etter rådgiverens erfaring et det et bredt spekter når det kommer til hvordan utsatte reagerer. Noen bryr seg ikke nevneverdig om at bildet deres har blitt spredt, mens andre kan oppleve alvorlige negative konsekvenser som å ikke ønske å gå på skolen og et behov for å skade seg selv.

Jeg spør om det pleier å være en dissonans mellom hvordan den fornærmede og mistenkte oppfatter situasjonen. Rådgiveren sier at han vil anta det og at han har hørt om tilfeller der den mistenkte har kontaktet den fornærmede og prøvd å rettferdiggjøre og bagatellisere det de har gjort.

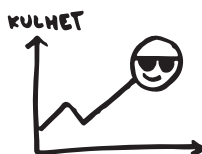
Til slutt spør jeg rådgiveren hva han tror må til for å begrense ufrivillig spredning i fremtiden. Han sier det er et komplisert tema fordi det kommer nye ungdommer i puberteten hvert år i tillegg til at teknologien er i stadig endring. Han sier at det er viktig å starte samtalen om temaet tidlig, som er noe som også har blitt nevnt av andre eksperter. Han nevner kampanjer som en fin måte å opplyse om temaet på. Han er derimot ikke sikker på om man når ut til alle når man har et opplegg med hele klassen og sier det er viktig med oppfølging på individnivå i tillegg.



Psykologspesialist

Psykologspesialisten er prosjektleder for et program som har som mål å forebygge internett-relaterte og fysiske seksuelle overgrep mot barn. I tillegg har han fungert som megler mellom utsatt og utøver i flere saker med bildebasert seksuelt overgrep.

Psykologspesialisten opplever at de vanligste motivasjonene for å dele nakenbilder er for gøy, hevn eller for å øke sin egen status. Han sier også at motivasjonene kan variere ut i fra alderen til utøveren. 12-13 åringer deler ofte seksuelt innhold med hverandre for sjokkfaktor og for å bli ansett som kule. Hvis man er 13-14 år handler det ofte mer om å skryte på seg ting, som at man vet hva sex er eller at man er seksuelt aktiv. Etter hans oppfatning gjelder dette både jenter og gutter, men at jenter gjerne er mer subtile.



Jeg har stusset på det at det ikke virker som spredning av nakenbilder er allment akseptert av ungdommene, men at det likevel blir rapportert at det gir høyere status. Psykologspesialisten forklarer at det gir høyere status blant inn-grupper hvor spredning er ansett som kult, og at de fleste bryr seg mest om hva inn-gruppa deres tenker om dem. Hvis det derimot blir kjent hvem som delte bildet fordi saken for eksempel blir anmeldt vil halvparten synes det er kult og halvparten synes det er fælt. Han tror derimot ikke at straff er en effektiv måte å forhindre en person fra å begå bildebasert seksuelt overgrep på nytt fordi dette fører til at utøveren får sympati fra folk som anser det som en overreaksjon å anmelde saken.

Videre diskuterte vi ansvarsfølelse blant spredere. Han tror at de som er kilden til nakenbildespredningen er klar over at de ikke burde gjøre det i øyeblikket, men at de velger å gjøre det allikevel. Det er også vanlig for utøvere å bagatellisere spredningen for seg selv i ettertid så man kan fortsette å anse seg selv som en god person, som er en vanlig mekanisme for oss mennesker. Han sier at han ikke har møtt noen som virkelig har tatt innover seg hva

de har gjort. Når det kommer til tredjepersoner tror han ikke de tenker noe særlig over å dele nakenbildet videre. De videresender gjerne for å øke sin egen status, og den første som videresender bildet vil få høyere status enn den åttende. Den siste som mottar bildet vil bare vite hva alle andre snakker om. Det blir et sosialt fenomen som alle ønsker å være en del av.

Vi snakket også om utsatte og deres opplevelser. Psykologspesialisten tror ikke at det er så mange som opplever skam rundt å sende nakenbilder hvis det er akseptert i inn-gruppa deres. Noen føler derimot press til å sende nakenbilder som kan føre til at de angrer i ettertid. Hvis bildene blir spredd kan man også føle fordømmelsen fra andre som kan føre til skam. Skam oppstår når man blir sett på med forakt eller avsky. Skam er en veldig vond følelse som gjør at man mister troen på seg selv som kan sitte i lenge.

De som blir utsatt for spredning føler ofte en lært hjelpeløshet. Uansett om du anmelder eller ikke blir det bråk, enten du snakker med foreldrene eller ikke gjør det blir det bråk. Man føler seg maktesløs, redd og skamfull. Man føler også et sinne ovenfor utøver og seg selv. Mange utsatte har en lignende reaksjon som de som blir utsatt for seksuell vold.

Til slutt spurte jeg psykologspesialisten hva han tror må til for å begrense tilfeller av bildebasert seksuelt overgrep. Han sier at det er viktig å huske på at de som sprer nakenbilder er helt vanlige folk. Det er ikke psykopater eller fortapte unger, vanligvis er det sønnen din. Derfor må man ikke sette inn tiltak for dyssosiale gutter, men for gjennomsnittlig ungdom. Han tror at positiv påvirkning fra inn-gruppa er det viktigste virkemidlet. Det er i tillegg viktig at ungdommene har en arena hvor de kan snakke med noen om problemene sine. Det er derfor nødvendig at dette er et tema som voksne som jobber med barn har i kompetansebagen sin.

DET VAR JO HUN
SOM SENDTE DET

Analyse

Etter jeg hadde gjennomført grafittivegg, cultural probes, online undersøkelse og ekspertintervjuer satt jeg igjen med mye informasjon. Jeg valgte derfor å bruke affinitetskartlegging og empatikart for å strukturere og kartlegge denne informasjonen.

Affinitetskart

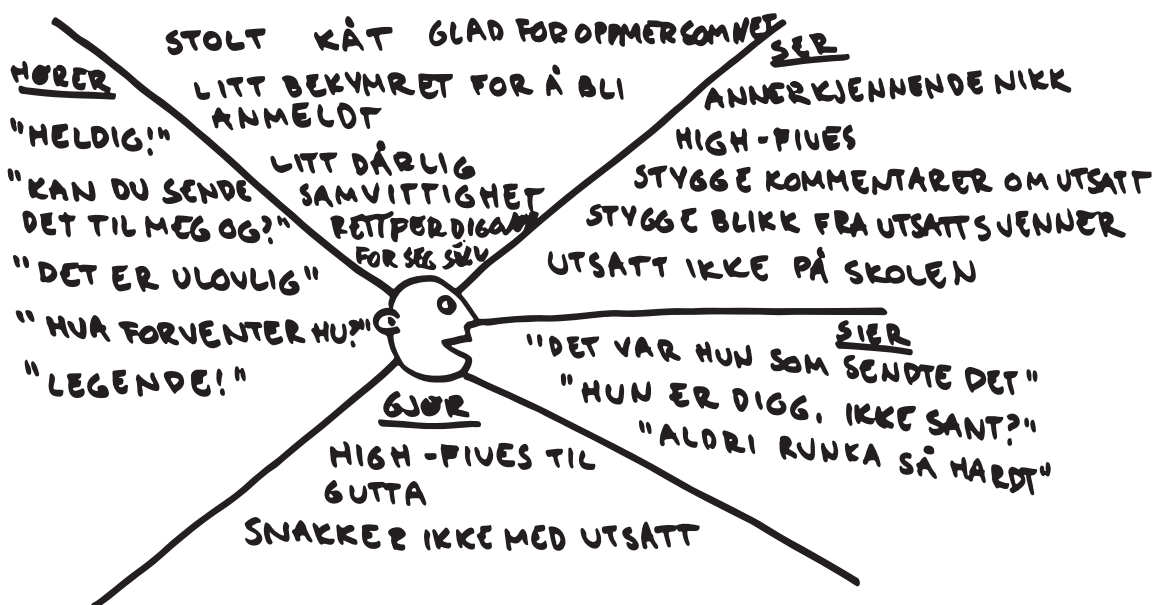
Jeg valgte å ta i bruk affinitetskartlegging fordi det er en effektiv måte å sammenstille innsikter på. Jeg satt meg først ned og skrev ned all informasjonen fra de forskjellige innsamlingsmetodene på post-its i Miro med en farge for hver metode. Deretter klynget jeg sammen post-it lapper med lignende informasjon for å finne gjennomgående temaer og problemer. Basert på disse klyngene dannet jeg meg et bilde av hva som er de viktigste problemområdene når det kommer til ufrivillig spredning av nakenbilder. For eksempel kom det fram i affinitetskartet at de fleste motivasjonene for å spre nakenbilder som har blitt nevnt i innsiktsfasen er påvirket av sosiale insentiver. Dette var en viktig innsikt jeg tok med meg videre.

Empatikart

Basert på den innsamlede informasjonen lagde jeg et empatikart for kildepredere og et empatikart for utsatte. I et empatikart kartlegger man hva en person ser, sier, gjør, hører, tenker og føler. Med andre ord kartlegger man hvilke utvendige impulser personen blir utsatt for og hva denne personen tenker og gjør basert på dette. Jeg valgte å lage empatikart fordi jeg ønsket å forstå reaksjonene og handlingene til utøvere og utsatte bedre. For eksempel forsto jeg bedre hvorfor spredde rettferdiggjøring spredningen for seg selv. Fordi de ofte får ros fra de man sender bildene til er det lett å tenke at det de ikke gjorde var noe farlig.

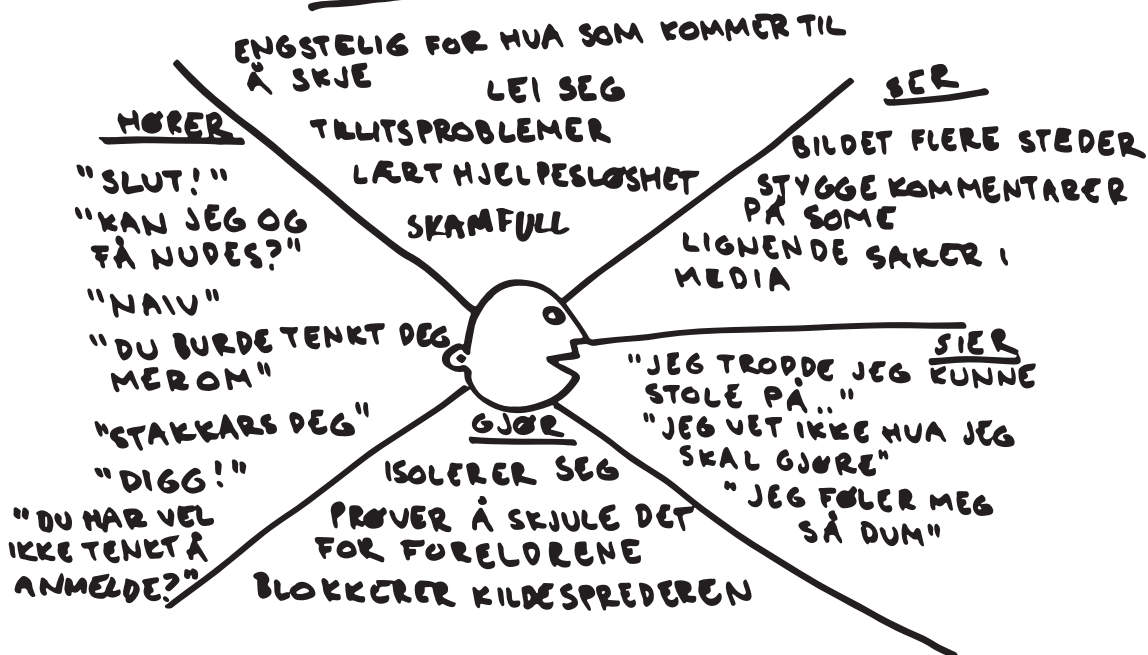


KILDESPREDER TENKER & FØLER



UTSATT

TENKER & FØLER



Innsikt fra Samskapingsworkshop

Jeg holdt en Samskapingsworkshop for å få innspill fra profesjonelle som har en tilknytning til temaet. Denne workshopen er egentlig en del av idégenereringsfasen, men fordi det kom frem flere interessante innsikter fra diskusjonen under workshopen har jeg valgt å inkludere denne innsikten i dette kapitlet. Mer utdypende informasjon om metode og resultat fra workshopen er beskrevet i neste kapittel om idégenerering.

Workshopdeltakere

- Seniorrådgiver fra Statens Barnehus
- Psykologspesialist
- Helsesykepleier fra ungdomsskole
- Helsesykepleier fra Sex og Samfunn
- PhD-student i helsepsykologi som skriver doktorgrad om bildebasert seksuelt overgrep
- PhD-student i industriell design som skriver doktorgrad om tabu

Innsikt

Det kom frem flere interessante innsikter fra diskusjoner på tvers av disipliner under workshopen.

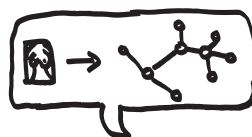
Det er en uoverensstemmelse i hvordan de utsatte forventer at foreldrene skal reagere og hvordan foreldre pleier å reagere. Helsesykepleieren sa at de utsatte er redde for at foreldrene deres skal bli sinte eller skuffet hvis de finner ut av at de har fått et nakenbilde på avveie. De fleste foreldrene av utsatte som hadde blitt intervjuet på Statens Barnehus var derimot veldig forståelsesfulle og sympatiske ovenfor barna.



Mange utsatte ønsker å vente og tenke seg godt om før de gjør noe med saken som kan føre til inaktivitet. Dette bunner antageligvis i redsel. Derfor er det viktig å følge opp slike saker.



Det er vanskelig å unngå å fraråde å sende nakenbilder i følge helsesykepleieren, spesielt ovenfor barn. Hun sier at nakenbilder er en normalitet for noen allerede fra 6.-7. klasse og at man ikke tenker så mye gjennom konsekvenser i den alderen. Hun sier derfor at hun prøver å unngå å skambelegge barna, men heller prøver å opplyse dem om hvilke konsekvenser det kan få å sende nakenbilder.



Utsatte er ofte sympatiske ovenfor utøveren fordi det vanligvis er noen de kjenner i følge PhD-studenten i helsepsykologi som har intervjuet utsatte. Derfor er det mange som velger å ikke anmelde saken. De utsatte er også redde for å bli møtt med negative holdninger fra politiet hvis de velger å anmelde.



Nøkkelinnsikter

Dette er en sammenstilling av de viktigste funnene fra innsiktsfasen. Jeg kom fram til disse ved å ta i bruk affinitetskartlegging for å finne gjennomgående temaer og problemer fra de forskjellige innsamlingsmetodene. Dessuten kartla jeg også innsikten om utøvere og utsatte i empatikart for å forstå handlingene og reaksjonene til de involverte i bildebasert seksuelt overgrep bedre. Videre har jeg brukt disse innsiktene for å vurdere hva den resulterende løsningen burde formidle til ungdommer.

Press til å sende nakenbilder

De fleste sender nakenbilder på grunn av innvendige motivasjoner som forelskelse, men det er også dessverre flere som føler seg presset til å sende nakenbilder, spesielt blant jenter. Det er mange som synes det er irriterende med mas, men det kan også være vanskelig å si nei hvis det er noen man liker som spør. Hvis man sender et nakenbilde etter å ha følt seg presset kan det føre til at man angrer i ettertid og blir engstelig for hva som kan skje med bildet. Det er derfor viktig å få fram at man ikke burde mase om at andre skal sende nakenbilder.



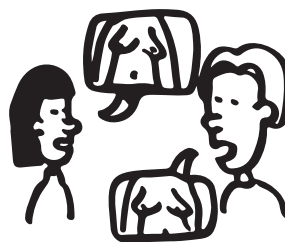
Sosialt fenomen

Spredning av nakenbilder er ofte et sosialt fenomen som handler mer om hva sprederen vil få ut av å dele bildet enn et ønske om å såre den avbildede. Ungdommer som er en del av inn-grupper hvor det er ansett som kult å dele nakenbilder deler ofte for å øke sin sosiale status. Noen deler også nakenbilder med venner for å spørre om råd til hva man burde gjøre. Det fins noen unntak hvor utøveren blir motivert av et ønske om å hevne seg f. eks., men dette gjelder kun et fåtall av tilfellene.

Tredjeparter som mottar nakenbildet ønsker også som oftest å øke sin egen status ved å dele bildet videre. Den første som videresender bildet vil få høyere status enn den åttende og den siste som mottar bildet vil bare vite hva alle snakker om. Hvis man kan endre kulturen slik at man ser på deling av nakenbilder som noe nedrig kan man derfor hindre mye av spredningen som skjer i dag. For å oppnå dette kan påvirkning fra inn-gruppa være et sterkt virkemiddel.

Fordømmelse av utsatte

De som blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep blir i stor grad dømt av sine jevnaldrende. De blir ofte hengt ut og kalt nedverdiggende navn. Det er også mange som oppfatter at det er de utsattes egen feil at nakenbildet deres ble delt fordi de ikke burde sendt det i første omgang. Dette kan føre til at de utsatte føler seg skamfulle og isolerer seg. Hvis de jevnaldrende derimot var mer sympatiske ovenfor utsatte ville de antageligvis hatt det bedre. Det er derfor viktig å få fram at det ikke er de utsatte sin feil og at det ikke er noe galt i å sende nakenbilder hvis man ønsker det.



Lite fokus på utøvere

Det er ikke allment akseptert blant ungdommer å spre nakenbilder. Noen synes det er kult, men det er mange som ser på det som "dumt" og "slemt". På tross av dette får utøvere sjeldent nevneverdige negative sosiale konsekvenser da hovedfokuset ligger på den avbildede. Det kan derimot gi positive sosiale konsekvenser som økt popularitet i inn-gruppa. Utøveren pleier også å bagatellisere spredningen for seg selv for å kunne se på seg selv som en god person. Det er derfor hensiktsmessig å prøve å skifte fokuset over fra utsatte til utøvere for å belyse at det er de som har gjort noe galt og dermed gjøre det mindre attraktivt å spre nakenbilder.

Videre så er det sjeldent at tilfeller av bildebasert overgrep blir anmeldt. Dette er blant annet fordi mange utsatte føler sympati ovenfor utøveren fordi det ofte er noen de har eller har hatt et intimt forhold til. I tillegg er det mange som anser det som en overreaksjon å anmelde saken. Hvis en utøver blir anmeldt kan dette også føre til at de får sympati. Likevel er det hensiktsmessig å anmelde utøvere så de får et signal om at det de gjorde var galt og for at dette skal fremstå som en realistisk konsekvens for andre som vurderer å dele andres nakenbilder. Man burde derfor forsøke å avstigmatisere å anmelde bildebasert seksuelt overgrep ved blant annet å belyse at det ikke er de utsattes feil at bildet deres ble delt som nevnt tidligere.

Lært hjelpeløshet

De utsatte føler ofte en lært hjelpeløshet som vil si at de føler at uansett hva de gjør eller ikke gjør så kommer det til å få negative konsekvenser. Dette kan føre til høyere terskel for å be om hjelp og inaktivitet. Et eksempel på dette er at utsatte ofte ser for seg at foreldrene deres kommer til å bli sinte og skuffet for at de har sendt nakenbilder, men i realiteten pleier foreldrene til utsatte være sympatiske og forståelsesfulle ovenfor barna. Det er derfor hensiktsmessig å belyse hva utsatte kan gjøre for å forbedre situasjonen sin og hva som er de mest sannsynlige utfallene hvis de velger å søke hjelp.



Fokus på negative konsekvenser

Ungdommene ser for seg at de som blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep får ekstremt negative konsekvenser som i verste fall kan ende med selvmord. Selv om mange utsatte får veldig negative konsekvenser, reagerer de utsatte veldig forskjellig, hvorav noen ikke bryr seg nevneverdig. De aller fleste utsatte føler seg også bedre etter det har gått en stund. Hvis man derimot har den oppfattelsen at livet ditt er over hvis noen sprer nakenbildet ditt kan dette føre til at man har en verre opplevelse hvis man blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep selv. Det kan derfor være fordelaktig å belyse at man kan få det bra igjen etter noen har delt nakenbildet ditt.

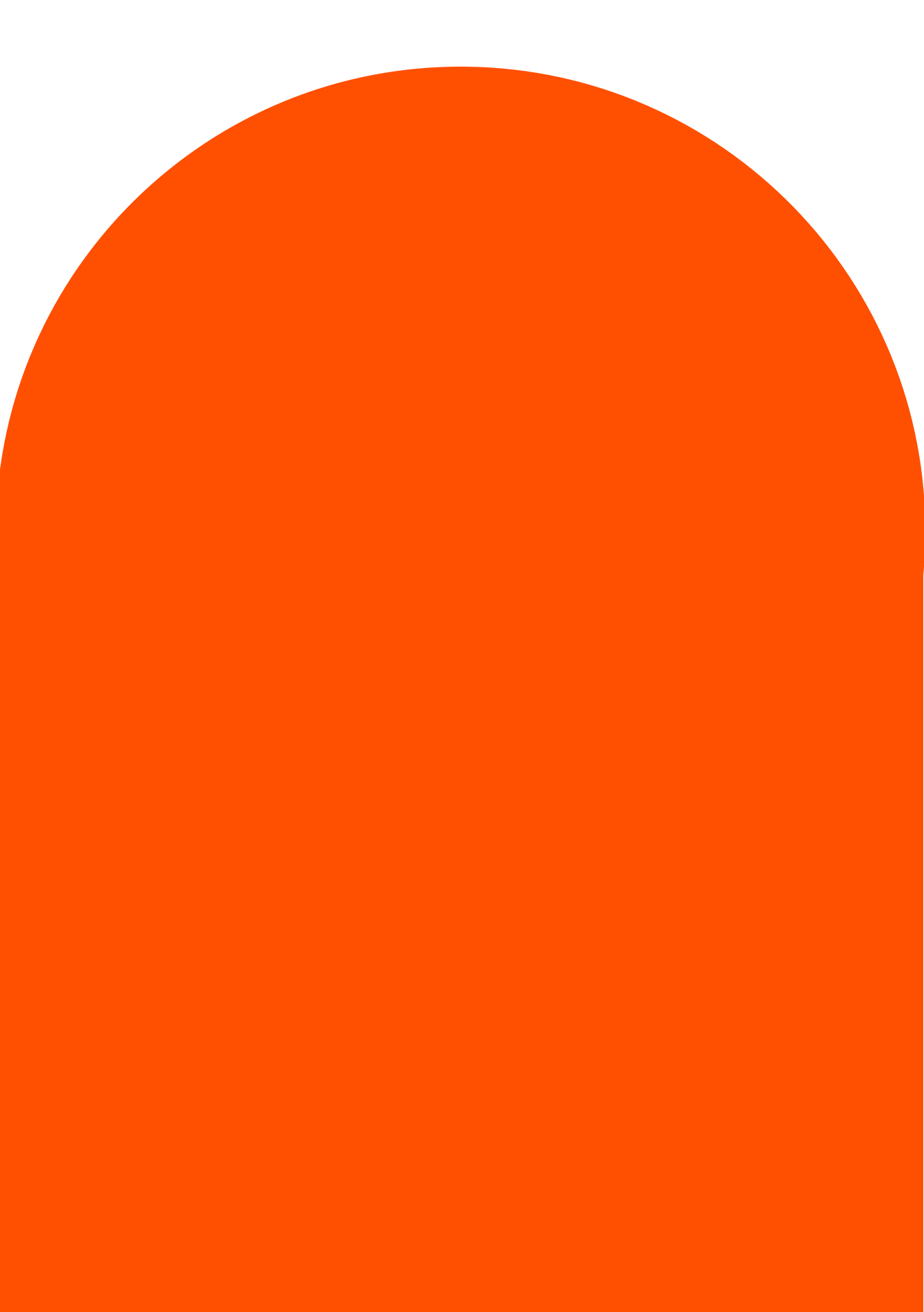


Spre kunnskap, ikke nakenbilder

Det er viktig å spre kunnskap om bildebasert seksuelt overgrep for å skape gode holdninger. Det viktigste er at man belyser at et nakenbilde er noe som er privat mellom to mennesker og burde ikke deles med noen andre. Videre må man unngå å fraråde å sende nakenbilder fordi det kan føre til at man klandrer seg selv hvis man blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep. Man kan heller opplyse om mulige konsekvenser uten å skambelegge. Man burde snakke om temaet i ung alder, da nakenbilder allerede er en normalitet for noen nede i 6. - 7. klasse og de fleste som opplever å få nakenbildene sine delt er mellom 12-15 år. Videre så lærer mennesker på forskjellige måter og hører på forskjellige folk, så derfor er det en fordel å få informasjon fra flere instanser. I tillegg er det viktig at voksne som jobber med barn har informasjon om dette temaet så de er forberedt hvis noen ønsker å snakke om det.



Idégenerering



Hva finnes?

Det har vært mer fokus på ufrivillig nakenbildespredning de siste årene fordi det er en økende trend. Det har blant annet fått mye oppmerksomhet i media. På grunn av dette har det blitt introdusert flere tiltak for å prøve å hindre nakenbildespredning, men på tross av dette stiger tallene fortsatt. De er flere av tiltakene som er veldig nyttige, men noen av tiltakene har også sine svakheter. Derfor er det hensiktsmessig å utforske nye løsninger som kan spille på lag med de eksisterende løsningene for å bidra til å minske problemet.

Loven

Det er ulovlig å spre nakenbilder av andre som kan ha en preventativ effekt. Per i dag har regjeringen også kommet med et nytt lovforslag som vil føre til strengere straff for utøvere av bildebasert seksuelt overgrep hvis lovforslaget blir god tatt (Regjeringen, 2021). Som diskutert tidligere er det derimot få utsatte som velger å anmelde saken som fører til at mange potensielle utøvere ikke tror det er sannsynlig at de kan få rettslige konsekvenser.

Slettmeg.no

Tjeneste man kan kontakte som hjelper deg å slette uønsket innhold på nettet. Denne tjenesten har vært tilgjengelig siden 2010 og får hyppig forespørsler om hjelp til å fjerne nakenbilder fra nettet (Slettmeg.no, 2016). Det er derimot ikke noe garanti for at bildet blir borte for alltid eller at man får slettet det fra alle nettsidene. Slettmeg.no kan derimot hjelpe med å gjøre bildet mindre søkbart og gi deg tips til hva du burde gjøre hvis bildet dukker opp igjen.



Snapchat

Bildeelingsapplikasjon som gjør det vanskeligere for mottakeren å lagre bildet på mobilen sin fordi bildet forsvinner etter en stund med mindre man tar skjermbilde. Av de som sender nakenbilder er det derfor mange som bruker Snapchat (Nygård, 2018). Det at avsender opplever appen som sikrere kan derimot gi en falsk trygghetsfølelse som fører til at man har en lavere terskel for å sende nakenbilder, selv om det i realiteten er enkelt for mottakeren å ta et skjermbilde.



Kampanjer

Per i dag fins det to undervisningsopplegg for å lære ungdommer om spredning av nakenbilder. "Delbart" fra Kripos (Politiet, 2019) og "Hvem ødela livet til Klara?" fra Brukhue (Brukhue, 2019). Disse oppleggene er relativt like. Begge består av en film som forteller historien om en jente som får nakenbildet sitt spredd på skolen. Under filmen skal man svare på diverse spørsmål og dilemmaer om filmen separat før man diskuterer innholdet med klassen i plenum i ettertid. Disse oppleggene kan være effektive for å spre informasjon, men det kan være utfordrende å skape en meningsfull diskusjon fordi mange ungdommer syns det er flaut å snakke foran hele klassen i følge lærere jeg har snakket med. Begge filmene presenterer også en jente som utsatt som kan gjøre det vanskelig for gutter å sette seg inn i situasjonen. Selv om disse oppleggene har svakheter er det viktig at skolene har tilgjengelige læringsopplegg om temaet så det er enklere for lærere å gjøre elevene oppmerksomme på problemstillingen.

Bildetyvjeger Mia Landsem

Mia Landsem er "bildetyvjeger" og etisk hacker og har hjulpet flere som har blitt utsatt for bildebasert seksuelt overgrep ved å skaffe beviset de trenger for å anmelde "bildetyven" til politiet.

Landsem har også skrevet boken *Trygg på nett* (2020) som er rettet mot barn og forteller om hvordan man kan beskytte seg selv på nettet. Denne boken har også et eget kapittel om nakenbildespredning som kan bidra til å skape gode holdninger hos barn i en ung alder.

Nettsider for ungdom

Det fins diverse ressursider for ungdom hvor ungdommene kan snakke med voksne og få råd. Eksempler på dette er ung.no og korspaahalsen.rodekors.no. På ung.no har de også ressursider som er rettet mot både utsatte og utøvere av bildebasert seksuelt overgrep. Disse sidene kan være en viktig ressurs for ungdommer som er redde for å spørre om hjelp fra f. eks. foreldrene sine.

TV-serier

Diverse serier som tar opp temaet spredning av nakenbilder på forskjellige måter. Seriene forteller historier som kan påvirke holdninger og er ofte rettet mot ungdom. Eksempler: Nudes, Delete me, Skam.



Samskapingsworkshop

Når jeg skulle finne en løsning som kunne bidra til problemstillingen ønsket jeg å få innspill fra profesjonelle som har en tilknytning til temaet. Jeg tenkte at dette kunne skape en interessant dialog på tvers av faglige disipliner og resultere i informerte løsninger. Jeg inviterte derfor til en samskapingsworkshop (co-creation workshop) hvor målet var å idémyldre løsninger som kan bidra til å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder blant ungdom. Blant deltakerne var de to ekspertene jeg intervjuet tidligere i semesteret.

Workshopen ble holdt digitalt over Zoom og Miro for å unngå smittefare og for å fasilitere for deltakere som er bosatt andre steder enn Trondheim. Miro-brettet er vedlagt i Vedlegg D.

Jeg startet workshopen med å ha en kort introduksjon til hvordan man bruker Miro da det er mange som ikke er kjent med dette digitale verktøyet. Så hadde vi en kort introduksjon av dagens agenda så deltakerne visste hva som skulle skje. Deretter introduserte jeg først meg selv og ba deltakerne gjøre det samme. Videre hadde vi en ice-breaker del som var et virkemiddel for å få deltakerne til å bli mer komfortable med hverandre så det føltes mer naturlig å ha en diskusjon. Deretter presenterte jeg målet med workshopen så alle skulle ha samme forståelse av hva workshopen jobbet mot. Så presenterte jeg de innsamlede innsiktene for at ekspertene kunne kommentere om de var enige med bildet jeg hadde dannet meg av situasjonen og for at de skulle ha muligheten til å komme med innspill hvis det var noe mer de følte var viktig. Innspill fra denne delen er presentert i innsiktskapittelet. Videre så idémyldret deltakerne mulige løsninger på problemet før de presenterte disse idéene for hverandre og vurderte dem.

For å forsikre meg om at innholdet i workshopen var hensiktsmessig og at vi kom til å holde oss til tiden holdt jeg en pilotworkshop i forkant. Pilottesterne var positive til innholdet, men jeg gjorde noen små justeringer i forhold til tidsallokeringen til de forskjellige delene da noen deler tok kortere eller lengre tid enn forventet.

Mål med workshopen

Idémyldre løsninger som kan bidra til å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder blant ungdom.

Workshopdeltakere

- Seniorrådgiver fra Statens Barnehus
- Psykologspesialist
- Helsesykepleier fra ungdomsskole
- Helsesykepleier fra Sex og Samfunn
- PhD-student i helsepsykologi som skriver doktorgrad om bildebasert seksuelt overgrep
- PhD-student som skriver doktorgrad om tabu

Innhold i workshopen

- Hvordan bruke miro?
- Plan for workshopen
- Introduksjon av deltakere
- Ice-breaker
- Mål med workshopen
- Presentasjon av funn med mulighet for innspill
- Pause
- Idémyldring
- Presentasjon av idéer
- Dot-voting

HMW

For idémyldringsdelen lagde jeg fem forskjellige how might we-spørsmål basert på de fremtredende problemene fra affinitetskartet. Deltakerne svarte på hvert av spørsmålene individuelt med mulige løsninger og ble oppfordret til å bygge på andres løsninger. De ble også informert om at sprø idéer var velkomne. I tillegg hadde jeg skrevet ned mulige arenaer og mulige virkemidler nederst på de forskjellige HMW brettene for å inspirere deltakerne hvis de hadde problemer med å komme på idéer.

Hvordan kan vi oppfordre mulige nte-leddsspredere til å ikke videresende nakenbilder de får/finner?

Hvordan kan vi senke terskelen for å be om hjelp hvis et nakenbilde blir spredt eller noen truer med å spre bildet?

Hvordan kan vi hindre at de som mottar/tar nakenbilder av andre deler de videre?

Hvordan kan vi bidra til at "skylden" ikke blir lagt på den utsatte når et nakenbilde av dem har blitt spredt?

Hvordan kan vi senke press til å sende nakenbilder? (gitt at personen ikke har lyst til å sende)

Til inspirasjon:

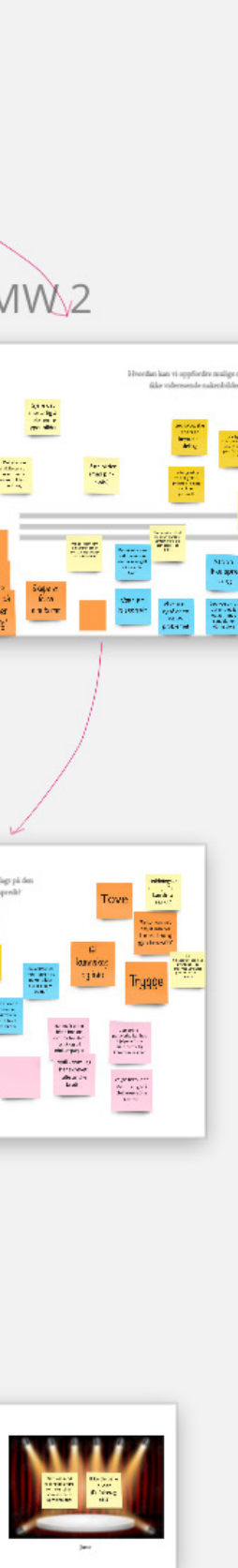
Mulige arenaer: På skolen, hjemme, på sosiale medier, på fritidsaktiveter, på fest +++

Mulige hjelpemidler: Påvirkning fra inn-gruppa, teknologi +++

[illegible]

Puntos en la pila de librerías de recursos no controlados





Resultater fra idémyldring

Etter idémyldringen valgte hver av deltakerne ut to av deres egne favorittidéer og presenterte dem for de andre deltakerne. Deretter skulle deltakerne diskutere hverandres idéer, men fordi det ble litt kort tid på slutten fikk vi bare diskutert et par av idéene. Til slutt hadde deltakerne dot-voting for å vurdere hvilke idéer de trodde hadde mest potensiale. Det var to av idéene som hadde spesielt mange røde prikker: spill og informasjonsfilm fra Snapchat.

Informasjonsfilm fra Snapchat

Det var en av deltakerne som foreslo at siden de fleste sender og sprer nakenbilder på Snapchat så kunne det være en god idé å ha en holdningskampanje på Snapchat. Dette var en løsning som ble foreslått for å forhindre at de som mottar eller tar nakenbilder deler de videre. Det var flere av mottakeren som tenkte at dette var en god idé fordi den møter ungdommene på de platformene der de er. Jeg valgte derimot ikke gå videre med denne idéen da jeg følte det var urealistisk at Snapchat ønsket å bidra i masterprosjektet mitt.



Spill

Spill var en løsningene som hadde som mål å forhindre mulige nte-leddsspredere fra å spre nakenbilder videre. Spillkonseptet som ble foreslått var et dataspill inspirert av spillet "Plague" hvor man skulle prøve å spre et nakenbilde så mye som mulig. Hensikten med dette var å vise at selv om spredning starter uskyldig kan det bli spredd overalt og i verste fall havne på Pornhub. Deltakeren som presenterte spillet sa at ved å lage et spill kan man spille på emosjonalitet heller enn logikk, som kan føre til at ungdommene syns det er kult å hindre spredning. Psykologspesialisten kommenterte også at det er bedre med en times spill enn 100 timers samtale. De andre deltakerne var veldig positive til denne idéen og den var dekket av røde prikker. Jeg valgte derfor å ta med denne idéen videre i neste fase.



Brainstorming

Etter samskapingsworkshopen var ferdig ønsket jeg å ha en egen brainstorming session for å utforske flere løsningsmuligheter. Jeg gjorde dette fordi jeg ville forsikre meg om at jeg valgte den best mulige løsningen til slutt. For å idémyldre løsninger brukte jeg de samme HMW-spørsmålene som jeg lagde til samskapingsworkshopen. Jeg tok utgangspunkt i idéene som kom fram i workshopen og konkretiserte og videreutviklet noen av dem. F. eks. var spill en av løsningene som ble foreslått i samskapingsworkshopen. Jeg har derfor utviklet idéer til to forskjellige spill. I tillegg brainstormet jeg nye løsninger basert på den innsamlede innsikten.

Jeg vurderte løsningene ut i fra hvor mye innsats som trengs for å gjennomføre løsningen kontra hvor verdifull løsningen potensielt kan være for brukergruppen. Basert på dette så valgte jeg ut fire løsninger som jeg detaljerte nærmere for å gjøre det enklere å ta et valg.

Nakenbildespill

Et brettspill man kan spille på ungdomsskolen i små grupper hvor hver av spillerne får nakenbildet sitt spredt på forskjellige måter. Dette er for at spilleren skal få sympati for utsatte slik at det blir mindre attraktivt å spre andres nakenbilder. I tillegg gir spillet informasjon om hva man kan gjøre hvis man opplever bildebasert seksuelt overgrep.

Spill med foreldre

Kortspill med utfordringer, hypotetiske caser og spørsmål om hvor godt foreldre og barn kjenner hverandre. Ment for å gjøre det enklere for barn å komme til foreldrene sine med problemer fordi man har en viss anelse om hvordan de kommer til å reagere. Dette spillet har potensiale etter min mening, men det er lite sannsynlig at en fremtidig utøver eller utsatt vil bli eksponert for spillet som betyr at det antageligvis ikke hadde hindret spredning av nakenbilder.

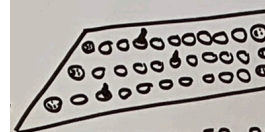
Tik-tok dans til Scream av Michael Jackson

En tik-tok dans som handler om at jenter er lei av mas om å sende nakenbilder. Løsningen møter ungdommene på de digitale plattformene der de er og kan bidra til å senke press til å sende nakenbilder. Det er derimot ikke noe garanti for at denne dansen kommer til å slå an, og hvis den gjør det vil det antageligvis bli en døgnflue. Videre er det ikke sikkert de som maser om å få nakenbilder hadde sluttet med det etter å se videoen.

Anonym spørretjeneste på skolen

Postkasse utenfor helsesykepleiers kontor hvor man kan stille spørsmål anonymt. Svarene blir hengt opp på en tavle utenfor kontoret så andre som lurar på det samme også får se hva helsesykepleieren har svart. Kan hjelpe å senke terskelen for å be om hjelp. Det er derimot mulig at respondentene blir gjenkjent av klassekameratene ut i fra spørsmålene som kan føre til uthenging og mobbing.

NAKENBILDESPILL



SPILL MAN SPILLER P
PATI FOR DE SOM FÅR
D OG FOR Å VISE HVA
SKJER.

STARTER MED ET SPR
ER MAN TERNING. AN
ILDE BLIR SPREDT ELL

POSTER BILDET
PÅ INTERNETT
- 7 POENG
SENDER BILDET
TIL VENNENE DINE
- 8 POENG

J SPRER NESTEN VANS
I, MEN KAN FÅ MOBILE

AEN GÅR FRA "HELT
T ER Å KOMME SEG OP
...NER MAN.

KORT MED SCEN
VELGE. POENG
SVARER.

SENDER NAKENBILDE
IGNORERER PERSONEN
ANMELDER PERSONEN
HIER DE SKAL DRA
HELVETE!

ET PROBLEM LØSER
LEGGES SPREDERE
ATTRAKTIVT. VISER
E HVIS UHELLET ER
DAN TESTE?

INÉ MED UNGDOM
HANICS MED VENNE

SPILL MED FORELDRE

KORTSPILL MED UTFORDRINGER, MY POTET CASER OG SPØRSMÅL OM HVOR GODT MAN KJENNER HVERANDRE.

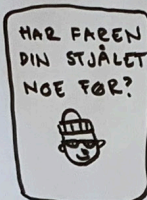


EN BUNKE FOR BARNET

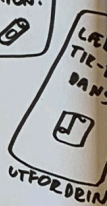
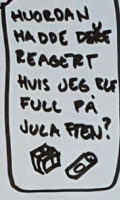
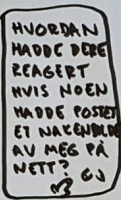


EN BUNKE FOR FORELDRE

FORSKJELLIGE KORT FOR FORSKJELLIGE ALDERSGRUPPER 11-13 14-16 f.eks



DU SVARER SÅ SPØR FORELDRE GIR FAREN DIN DIREKTE FASIT

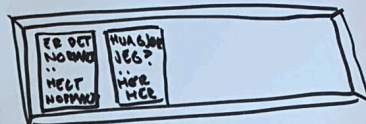


ANONYM SPØRRETJENESTE



POSTKASSE UTEFOR HELSESYKEPLET KONTOR HVOR DU KAN STILLE SPØRSMÅL ANONYMT

SPØRSMÅL MED SVAR BLIR POSTET PÅ TAVLA UTEFOR KONTORET



TILGJENGELIG FOR ALLE. KANSJE NOEN LURER PÅ DET SAMME?

HVILKET PROBLEM LØSER DET?

SENKER TERSKEL FOR Å SPØRE OM HJELP FÅR RASKT RÅD UTEEN Å FØLE AT MAN MISTER KONTROLL.

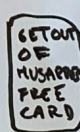
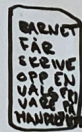
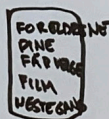
HVORDAN TESTE?

HØRE MED SYKEPLEIERE PÅ SKOLER HAR VÆRT PÅ.

STRAFFEKORT HVIS MAN IKKE VIL SVARE ELLER GJØRE EN UTFORDRING



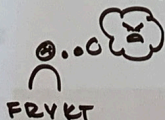
FOR BARNA



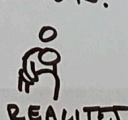
FOR FORELDRE

HVILKET PROBLEM LØSER DET?

UOVERENSTEMMELSE I HVORDAN UNGDOM TROR FORELDRENE VIL REAGERE OG HVORDAN DE FAKTISK REAGERER KAN GJØRE DET ENKLERE Å KOMME TIL FORELDRE MED PROBLEMER.



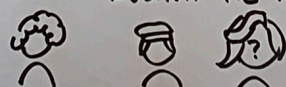
FØR



REALITET

HVORDAN TESTE?

MED UNGDOMMER OG FORELDRE. HJEMME MED SIMONE. MED FORELDRE FRA SKOLEN OG BARNA DERES? CASPER OG BARNET STITT? KUSINA TIL MARTHE?



TIKTOK-DANS

TIL SCREAM AV JANET OG MICHAEL

"STOP PRESSURIN' ME, MAKE ME UP"

VI JENTER ER LEI AV MAS OM NUDES

VI SENDER BARE NÅR VI SELV HAR LYST

SÅ KANSJE DU ER HELDIG OG FÅR;))



SÅ SLUT

SÅ VIL MAN

HVILKET PROBLEM LØSER DET?

SENKE PRESS TIL Å SENDE NAKENBILDE UNGDOMMEN PÅ DE PLATTE DE ER.

HVORDAN TESTE?

LAGE MVP. SPØRE UNGDOMME

Valg

Jeg valgte å gå for nakenbildespillet fordi jeg at følte denne løsningen svarte best på problemstillingen og hadde størst potensiale. Som nevnt i workshopen så spiller spill på emosjonalitet heller enn logikk. Derfor er det større sjanse for at et spill kan bidra til å endre holdningene til ungdommer som syns det er kult å spre nakenbilder. Videre så har man muligheten til å inkludere mye viktig informasjon og ta opp interessante dilemmaer knyttet til nakenbildespredning. Det at spillet er ment til å bli spilt i en undervisningskontekst kan også føre til at det blir eksponert for flere ungdommer som gjør at spillet potensielt kan ha en betydelig effekt.

Det som er fordelen med et brettspill er at man spiller det i mindre grupper som kan gjøre det lettere å diskutere og reflektere sammen. Hvis man spiller det med vennene sine er det også større sannsynlighet for at diskusjonen kan bidra til å endre holdningen til elevene fordi man blir mer påvirket av sin egen inn-gruppe. Det er også en morsom måte å lære på som kan føre til at elevene er mer mottakelige for innholdet. Spillet trenger ikke være en erstatning for de eksisterende undervisningsoppleggene, men kan være et alternativ eller et supplement som man kan spille i ettertid.

**”Heller 1 times lek
enn 100 timers samtale”**

-Psykologspesialist

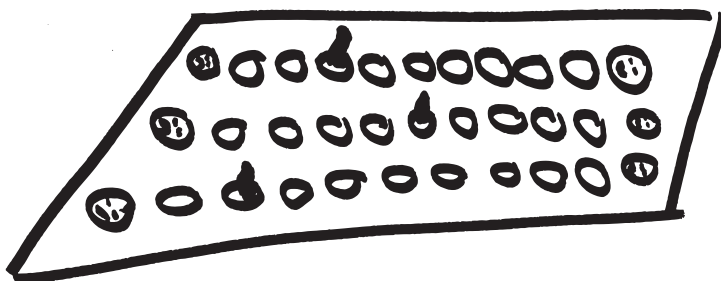
Konseptualisering

Jeg skisserte ut et par forskjellige konsepter før jeg landet på et endelig tema. Spillkonseptet som ble foreslått under samskapingsworkshop var et dataspill inspirert av spillet "Plague" hvor man skulle prøve å spre et nakenbilde så mye som mulig rundt i verden for å vise hvor ille det kan bli. Jeg prøvde derfor å utvikle et konsept basert på denne idéen. Jeg tilpasset derimot idéen til å være et brettspill fordi man da får ansikt til ansikt interaksjon mellom spillerne som gjør det enklere å ha en diskusjon. Jeg gikk bort fra dette konseptet fordi jeg innså at hvis man skulle prøve å spre et nakenbilde kunne det føre til at ungdommene forbandt spredning med moro. Derfor tenkte jeg at man heller kunne lage et spill hvor man skulle forhindre spredning, enten som et lag eller hver for seg. Jeg innså at dette konseptet også kan være problematisk fordi det gir et feil bilde av virkeligheten. Hvor ille situasjonen er for den utsatte trenger ikke nødvendigvis ha noe med hvor mange som har sett bildet. I tillegg impliserer dette konseptet at hvor mye et nakenbilde blir spredt er den utsatte sin feil fordi de ikke gjorde nok for å hindre det.

Jeg gikk derfor tilbake til tegnebrettet for å prøve å finne et nytt konsept. Jeg prøvde å tenke på hva jeg ville formidle til ungdommene. Det viktigste jeg ville få frem var:

- Det er ikke greit å spre andres nakenbilder
- Det er ikke de utsattes feil at nakenbildet deres ble spredd
- Man burde være sympatisk ovenfor utsatte så de får det bedre

Jeg tenkte derfor at det kunne være en god idé å ha et spill som går ut på at man går gjennom de samme følelsene som mange utsatte går igjennom når de får nakenbildet sitt delt. Jeg så for meg et brett hvor man bevegde brikkene sine fra trist til glad ut i fra hva som skjedde. Basert på hva jeg ville få frem skrev jeg en designbrief for å ikke miste fokus på målet når jeg skulle designe spillet.



Design Brief

Mitt ferdige konsept skal være et brettspill som setter deg inn i situasjonen. Målet med spillet er å gi spilleren sympati for de som blir utsatt for noe som man havner i en lignende situasjon senere. Spillet skal indirekte frakobles på de som opplever å få nakenbildet sitt delt. Spillet er ment å spille med 3-4 spillere og skal ikke vare i mer enn en time.

asjonen til en som har blitt utsatt for bildebasert seksuelt overgrep.
dette samtidig som det gir informasjon om hva man kan gjøre hvis
råde spillerne fra å spre nakenbilder og skal unngå å legge skylden
les i seksualundervisningen på ungdomsskolen i små grupper med

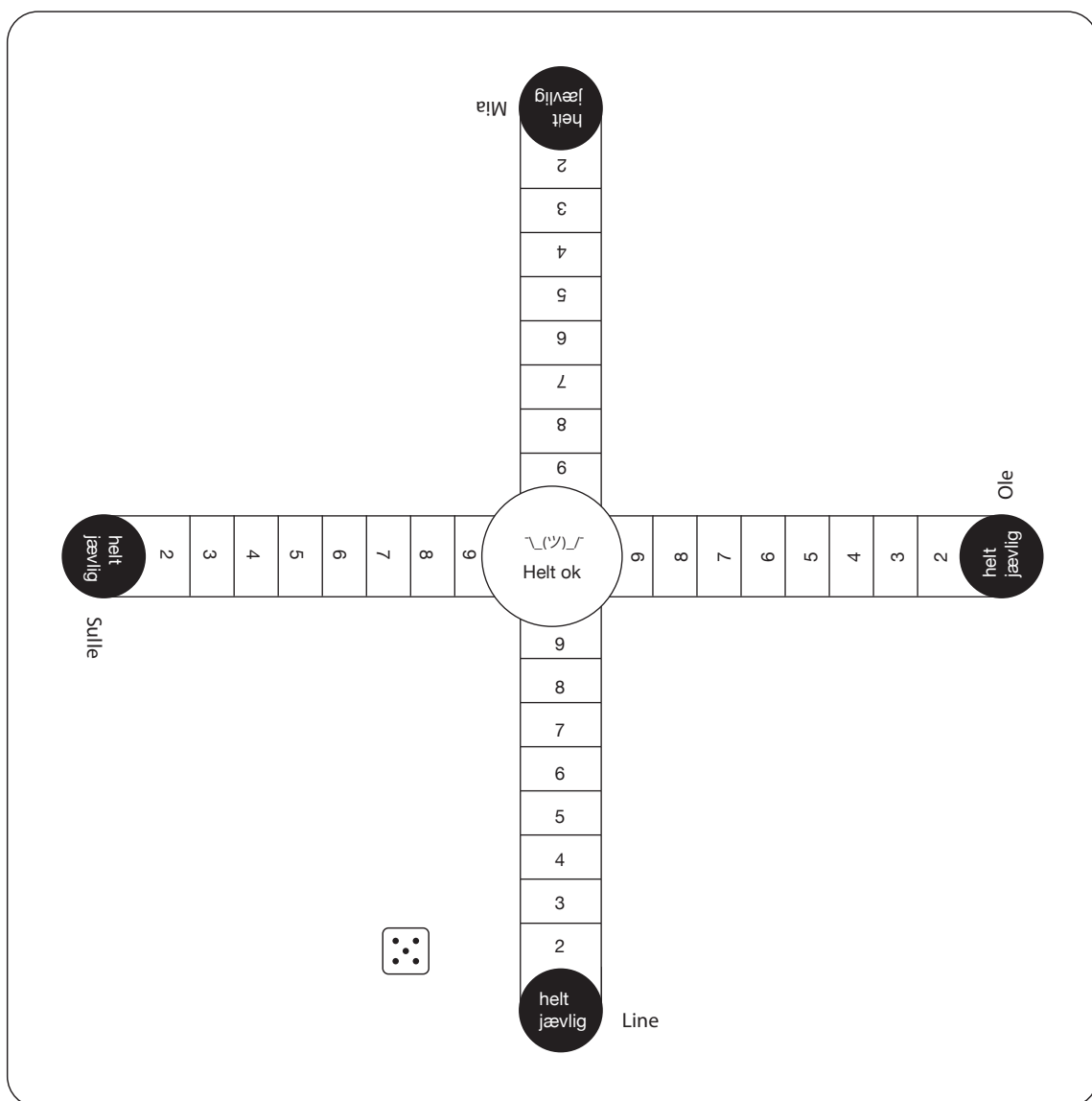
A large, solid yellow semi-circle that occupies the upper half of the image, with its flat edge at the bottom.

Konseptutvikling

MVP

Nå som jeg hadde landet på en idé undersøkte jeg prinsipper fra spilldesign for å få tips til hvordan man kan lage et brettspill. I følge ”the rule of the loop” er det viktigste å spillteste og iterere for å få til en god spillopplevelse (Schell, 2015).

Basert på dette lagde jeg en MVP (minimum viable product) av spillet for å få testet det og undersøke om spillet hadde potensiale. Jeg tok inspirasjon fra eksisterende brettspill for å finne game mechanics og tok utgangspunkt i design briefen for å utvikle de forskjellige elementene. De resulterende elementene er nærmere beskrevet på neste side.



Game mechanics

Flytte seg fram og tilbake
 Trille terning
 Trekke kort
 Samle kort
 Velge alternativ

Elementer

Spillbrett
 Sprederkort
 Spillkort
 Terning
 Hjelpemiddelkort
 Spillbrikker

Spillet's gang

Trekk sprekort
 Plasser brikken på start (helt jævlig eller 2 basert på sprekort)
 Trekk spillkort etter tur
 Følg instruksjoner på spillkortene
 Bruk hjelpemidler når du har samlet nok kort
 Første i mål (helt ok) har vunnet

Elementer

De forskjellige elementene i MVPen ble utviklet basert på design briefen som blant annet konstaterer at spillet skal skape sympati for de utsatte og indirekte fraråde å dele nakenbilder.

HJELPEMIDLER

Snakk med en venn om hvordan du føler deg (Krever 1 motkort)

Du føler deg litt lettere etter du har snakket med vennen din og de er der for deg hvis du trenger de. +1 poeng

Snakk med en voksen du stoler på (helsesykepleier, lærer, forelder, fotballtrener++) om hva som har skjedd (Krever 2 motkort)

Du får støtte fra den du snakker med samtidig som de gir deg råd om hva du burde gjøre. +1 poeng + 1 kunnskap

Send melding til slettmeg.no for å få hjelp med å fjerne bildene +2 poeng (Krever 1 motkort + 1 kunnskapskort)

Slettmeg.no hjelper deg med å fjerne alle bildene som ligger på nettet. Det er dessverre ikke noen garanti for at de ikke blir postet på nytt, men hvis det skjer så vet du hva du skal gjøre +2 poeng

Anmeld saken til politiet for at sprederen får den straffen de fortjener (Trenger 1 mot per sympatipoeng på sprederkortet + 1 kunnskap + bevis)

Uansett om sprederen blir dømt eller ikke føles godt at de får kjenne på at det de gjorde var galt + 3 poeng

Hjelpemiddelkort

Hjelpemiddelkortet er designet for å vise hva som kan hjelpe hvis man blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep. Hver av hjelpemidlene kan bare brukes en gang for å gjenspeile virkeligheten.

For å ta i bruk hjelpemidlene trenger man diverse samlekort. Det at man trenger "motkort" og "kunnskapskort" skal få frem at man både er modig og smart hvis man ber om hjelp. Dette er ment som et virkemiddel for å senke terskelen til å ta kontakt med kjente eller hjelpeinstanser. "Beviskort" er ment å informere om at man burde prøve å anskaffe bevis hvis man vil anmelde saken. I tillegg beskriver kortene hvordan man kan skaffe bevis. Man får tak i disse samlekortene ved å trekke spillkort.

KUNNSKAP

Du googler "hva gjør man hvis noen sprer nakenbildet ditt" og leser om det hele natta.

Ta vare på dette kortet. Du kan bruke det hvis du har lyst og mot til å be om hjelp.

SPREDERKORT

Trekk nytt sprederkort

Frank er forelska og fornøyd og vil ha nakenbildet ditt for seg selv

Start på 2

Frank poster nakenbildet ditt på en hevnporoside

Start på helt jævlig

Frank sender nakenbildet ditt til felles venner av dere i sinne

Motivasjon for å dele nudes
Frank takler avslag dårlig og deler nudes videre hvis han blir dumpet

frankfølern

sympati: 2

DILEMMAKORT

En fremmed mann truer med å sende bildet til foreldrene dine hvis du ikke sender en video av at du onanerer

Hva gjør du?
 A: Sender han videoen
 B: Blokkerer han og ignorerer det
 C: Anmelder det til politiet

Hva skjer?
 deg er i utlandet, så de kan ikke gjøre noe (0 steg)
 C: Politiet prøver å hjelpe deg, men personen som truer
 A: Han gir seg ikke og spør om flere videoer (-2 steg)
 B: Du hører ikke noe mer om det (0 steg)

Sprederkort

For å få frem at det ikke er greit å spre andres nakenbilder lagde jeg sprederkort med personer som potensielt kan spre nakenbildet ditt. Du får en liten introduksjon til hvem personen er og deres motivasjon for å spre nakenbilder. Så må du trille terning for å finne ut om de sprer bildet ditt eller ikke. Terningen avgjør også hvor du starter på brettet. Hvor sympatisk sprederen er har i tillegg noe å si for hvor lett det er å anmelde dem for å få frem at det ikke er så lett å anmelde noen man bryr seg om og at det er forståelig.

Spillkort

Det fins flere typer spillkort, det er gjennom spillkort man beveger seg framover og bakover på forskjellige måter. Spillkortene viser gjennom dilemmaer og scenarioer hva som kan skje hvis man opplever å bli utsatt for bildebasert seksuelt overgrep. I tillegg viser kortene hvordan man burde oppføre seg mot utsatte for at de skal få det bedre.

REAKSJONSKORT

En av jentene i klassen kommer bort til deg og sier at det var skikkelig dårlig gjort å spre bildet ditt og at det ikke er din skyld.

Hvis du er _____ får du..

Ole	.. +1 steg
Sulle	.. 0 steg
Line	.. +1 steg
Mia	.. -1 steg

Persona

Jeg ville demonstrere at utsatte reagerer forskjellig. Derfor fikk hver av spillerne en persona og skulle reagere ut i fra hvem de er. Noen av spillkortene differensierer derfor mellom de forskjellige personaene. Du får tildelt persona basert på hvilket navn som står på din side av brettet.



*The more times you test and improve your design,
the better your game will be.*

-The rule of the loop



Spilltesting

For å forbedre spillopplevelsen og læringsutbytte av spillet hadde jeg flere itereringer med spilltesting og forbedring av spillet. Jeg gjennomførte flere spilltester med både ungdomsskoleelever og studenter. Selv om studenter ikke er en del av brukergruppa hadde jeg spilltester med dem for å forsikre meg om at spillet var forståelig og at det var en god spillflyt så ungdommene kunne fokusere mer på om de synes spillet var gøy og lærerikt.

Basert på observerte pain points og kommentarer fra spilltestene lagde jeg nye iterasjoner av spillet etter hver test. Kommentarer fra spilltesterne er presentert i snakkebobler og observasjonene er presentert i rektangler. Videre har jeg delt opp tilbakemeldingene i tre forskjellige kategorier for å tydeliggjøre hvilket aspekt av spillet de gjelder. De tre kategoriene er: spillopplevelse, forståelse og læringsutbytte. Tilbakemeldingene er markert med ikonene nedenfor.



Spillopplevelse



Forståelse



Læringsutbytte

Første spilltest

Uformell spilltest av MVP med klassekamerater for å undersøke om spillet hadde potensiale. Testerne ble forklart reglene i begynnelsen og kunne også stille spørsmål underveis.

Mange gutter som er spredere i forhold til jenter

Liker "helt jævlig", gir det litt edge

Det gikk litt tregt, burde være mer fram og tilbake

Det å trille terning virket overflødig

Vil ha mer interaksjon mellom spillerne

Skjønnte ikke at man skulle trille terning når man trakk sprekort

Mer immersive hvis jeg er meg (og ikke "Line")

Hva gjør man med ekstra samlekort hvis man har brukt hjelpemidlene?

Litt forvirrende med personas, hvorfor reagerer de sånn?

Det var vanskelig å vite når man hadde brukt opp hjelpemidlene

"Får ikke akkurat lyst til å sende nakenbilder"

Første iterasjon

Fjernet terning. Sprederkort har nå bare et scenario



SPREDERKORT

Randi Rådløs
Randi aner ikke hva hun skal gjøre når du sender henne en nude, så hun sender det til videre til venninnegjengen for å spørre om råd.

SYMPATI FOR RANDI: 3

START PÅ 2

Lagt til flere kvinnelige spredere.

Lagt til ”støtt noen andre”-kort for mer spillerinteraksjon

STØTT NOEN ANDRE

Spillern du støtter kan gå to steg fram.

For å spille dette kortet må du være:
Minst 5 steg fram på spillebrettet for å ha nok energi til å støtte noen andre

TA VARE PÅ DETTE KORTET TIL DU VIL BRUKE DET. DU MÅ BRUKE DET FØR DU GÅR I MÅL.

Hvis du er _____ får du..

Ole +1 steg
Sulle .. 1 steg
Line .. 1 steg
Mia .. -1 steg

Fjernet personas og la til forskjellig reaksjon for jenter og gutter

Har brikker som man trekker i steden for samlekort så man kan få brikker fra dilemmaer også

MOT

KUNNSKAP

BEVIS

HJELPEMIDDEL

Kan brukes flere ganger

Trekk et ekstra kort

Du er klar for en ny utfordring

For å spille dette kortet må du ha:

- 1 motbrikke eller
- 1 kunnskapsbrikke eller
- 1 bevisbrikke

Lagt til flere kort med steg fram og tilbake

Har et kort for hvert hjelpemiddel + lagt til hjelpemiddel man kan bruke flere ganger

Andre spilltest

Spilltest på ungdomsskole med 9. klassinger. Ville teste en tidlig prototype med ungdommer for å se hvordan de responderte. Forklarte hvordan spillet skulle være i begynnelsen og ba spillerne late som jeg ikke var der.

For mange "tiden leger alle sår"-kort.

Spreaderne virket litt for ekstreme og var relativt like. Vanskelig å kjenne seg igjen

De syns det var gøy og interessant.

"Bedre enn å høre på teori"

Liker å spille brettspill

Blir mange av de samme kortene når man har med tilbakelegging. Repetitivt

Brukte ikke hjelpemidler i begynnelsen selv om de hadde nok brikker

Litt lite diskusjon

Var stille i begynnelsen, men varmet opp etterhvert

Lo av av dilemmakort

"Bevis er et dårlig kort"

"Lærte litt mer om andres synspunkt og hva de må føle"

Syns at forskjell mellom konsekvens for gutter og jenter var realistisk

"Hva betyr slutshame?"

Syns at dilemmakort var mest interessant, vil ha flere av de

Tror nakenelementer i spillet kan være gøy. Helst i tegneseriestil så det ikke blir for eksplisitt

Andre iterasjon

“Gutta backer.”

Lagt til flere dilemmakort

Oppdaterte uttrykkene til
dagsaktuelle uttrykk med
innspill fra ungdommene

Fjernet de slemmeste
spredene og fikk mer
variasjon i historiene

REGLER

dine videre ikavel og nå har det blitt spredd utenfor din kontroll. Du føler at alle har sett på forskjellige måter. Målet er å føle seg helt ok igjen.

vennlekort

- Alle blir utdelt et av hver av de 5 hjelpemiddelkortene i begynnelsen av spille hjelpe deg til å føle deg bedre.
- For å spille et hjelpemiddelkort trenger man forskjellige brikker og i noen tilfelle beviskort. Hva man trenger står på kortet.
- Man får brikker og beviskort ved å trekke spillkort.
- Legg brikkene du har brukt tilbake på brettet når du har spilt et hjelpemiddel.
- Ta så mange steg fram som kortet sier når du spiller det.
- Snu hjelpemiddelkortet opp ned når du har spilt det hvis det står at det bare en gang.
- Du kan kun spille hjelpemiddelkort når det er din tur.

dukort

- Start spillet ved å trekke hvert deres sprekort.
- Sprekortet avgjør hvor du starter på brettet.

GRUPPEKORT

De andre spillerne bestemmer

De andre spillerne er medlemmer i vennegjengen din. Resten av gjengen vil fryse deg ut for å ikke miste statusen sin.

Hva gjør dere?

- A: Snakker med deg i smug
B: Ditcher resten av gjengen for å henge med deg
C: Ofrer vennskapet ditt for å forbli kul

Hva skjer?

- A: De andre spillerne mister en motbrikke (hvis de har en) og du går to steg tilbake.
B: De andre spillerne får en motbrikke, du må gå tre steg tilbake.
C: Du har ingen vernere på skolen lenger, får gå to steg fram.

Skrevet ned regler

Gjorde bevisbrikke om til
samlekort fordi man bare
trenger en

Fjernet noen av kortene det var for
mange av for å bedre spillflyt

Lagt til gruppekort. Ligner
dilemmakort, men skal
bestemme alternativ sammen
for å få mer diskusjon

DILEMMAKORT

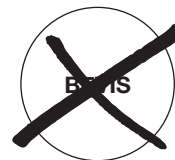
Guttene i klassen ringer deg fra skjult nummer for å spørre om du vil være med i pornofilmen deres.

Hva gjør du?

- A: Spør hvor og når?
B: Legger på
C: Jeg tar aldri telefonen når et skjult nummer ringer meg

Hva skjer?

- A: Selvrent er bra, guttene vet ikke hva de skal si, gå to steg fram.
C: Det var sikkert en telefonseier, bli der du er.
B: Du tenker at de er duser, men du føler deg også litt dust, ta et steg tilbake.



Tredje spilltest

Spilltest med fokus på samskaping med studenter. De ble presentert med reglene mens jeg var en stille observatør. Etter testingen fikk de muligheten til foreslå nye elementer og velge hva de ville fjernet.

Delte ikke ut hjelpemiddel-kort med en gang, gjorde det senere

Det var for lange setninger i reglene - litt vanskelig å forstå

Hjelpemiddel-kortene burde være med forskjellige så man ser forskjell

Burde ha med "spillets gang" i reglene

Hjelpemidler var litt "dyrt", fikk for få brikker

Tok litt lang tid - var ikke ferdig etter 40 min

Burde ha illustrasjoner på brikker så betydningen blir klarere

En del venting. Burde ha "off-turn" kort så man er mer engasjert når det er andres tur

Får ikke følelsen av at det blir bedre, vil få en belønning

Mye latter under spillingen

Gruppekort var litt forvirrende, men de skjønte det

Tredje iterasjon



Lagde design for spillet, inkludert illustrasjoner på brikker og forskjellige farger på hjelpemiddelkort

Gjorde hjelpemiddelkort mer prominent i regler

Endret forvirrende formuleringer i regelheftet og på kort

SPILLETs GANG

La til spillets gang i reglene

Endret fra tall til diverse uttrykk for å ha det vondt på spillbrettet, ba student sortere ordene fra verst til best

La til at man får motbrikker når man passerer et punkt på brettet

La til "off-turn"-kortet: doble konsekvens

DOUBLE KONSEKVENNS

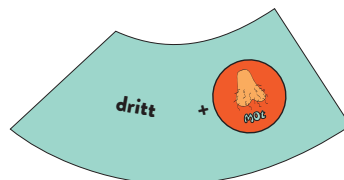
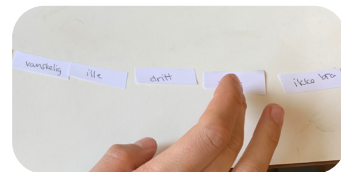
Med dette kortet kan du doble det som skjer med en av de andre spillerne. Du kan bruke det til å hjelpe eller å ødelegge for de andre.

KONSEKVENNS X2

SPILL DETTE KORTET NÅR
KONSEKVENSEN DU ØNSKER Å DOBLE
BLIR LEST OPP.

FORBEREDELSE

- Alle blir utdelt et av hver av de 4 hjelpemiddelkortene



Fjerde spilltest

Spilltest med studenter hvor jeg var en stille observatør. Introduserte den grafiske profilen. Målet med testen var å få tilbakemelding på design og se hvor god spillopplevelsen var.

Liker designet

De skjønte "doble konsekvens"-kortet

De skjønte at man skulle trekke motbrikker når man passerte punkt på brettet

Trodde mot var negativt fordi brikkene er røde

Trodde hjelpemiddel-kort skulle være på "brukt" siden

Fikk for mange motbrikker

God flyt - skjønte alle spillelementene etterhvert

Syns det var interessant

Fortalte hverandre historier de kom på etter å ha lest scenario

Vanskelig å lese fonten på overskriftene for person med dysleksi

Fjerde iterasjon

I den fjerde spilltesten fikk spillet gode tilbakemeldinger, og de konstruktive tilbakemeldingene gjaldt hovedsakelig designet. Det var en god flyt i spillet og testerne spilte spillet som det var tiltenkt uten innspill fra meg. Det virket også som de hadde en god spillopplevelse da de lo og fortalte hverandre historier. Jeg vurderte derfor at spillet var bra nok til å lage en high-fidelity prototype og få det vurdert en siste gang av ansatte og elever på ungdomsskolen.

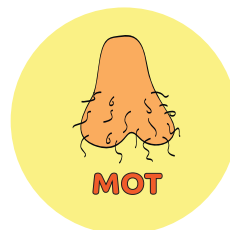


Endret til en mer letleselig font

~~HJELPEMIDDEL~~
HJELPEMIDDEL

Gjorde baksiden av
hjelpemiddelkortene grå så man skal
skjønne de er brukt opp

Gjorde mot-brikkene gule



Tok vekk noen av mot-kortene

Innspill fra skoleledelse

Selv om det er ungdommer som er brukergruppen til spillet så er det de ansatte på skolen som er innkjøperne. Det er derfor viktig at de ser verdien av spillet og ønsker å inkludere det i undervisningsopplegget sitt. Jeg tok derfor kontakt med avdelingslederen ved en av skolene jeg samarbeidet med i innsiktsfasen for å få hans tilbakemeldinger. Jeg var blant annet nysgjerrig på hva han tenkte om det sterke språket i spillet, illustrasjonene av kroppsdeler og de kontroversielle temaene som blir tatt opp. Jeg lurte også på om dette var noe de kunne se for seg å bruke i seksualundervisningen.

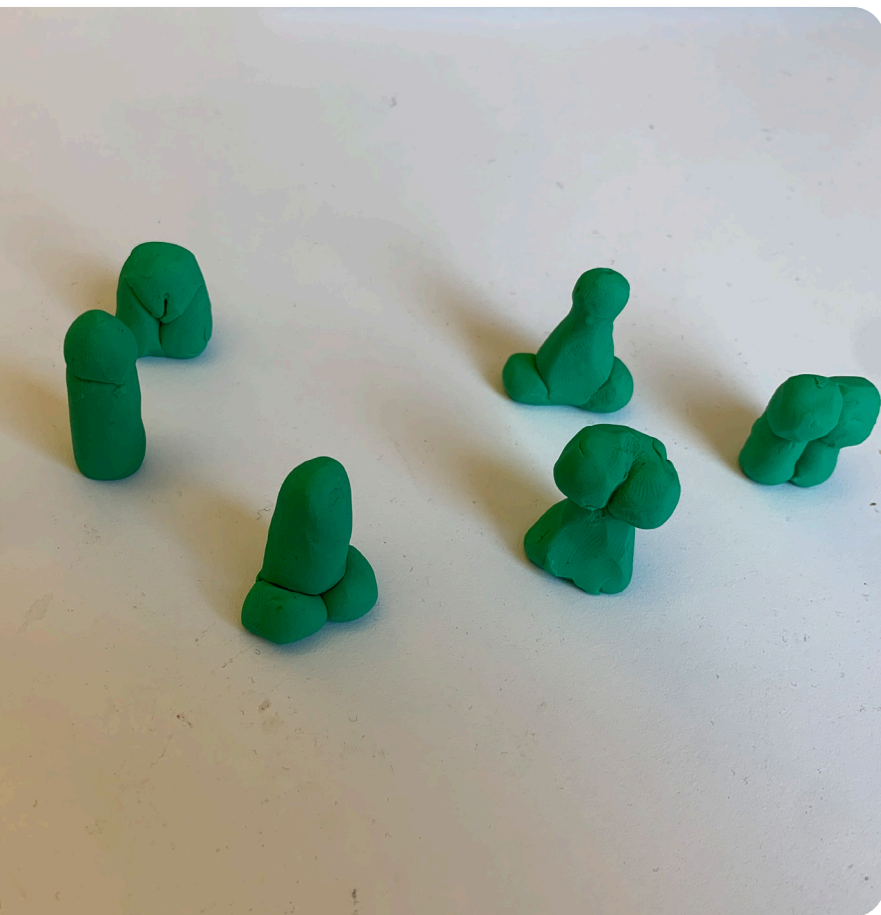
Jeg fikk tilbakemelding på at innholdet var interessant og at dette definitivt var noe de kunne få bruk for. Han sa derimot at det var mulig at noen foreldre kommer til å reagere, men at de ikke var noen grunn til å redigere innholdet fordi budskapet var viktigere.

Da jeg presenterte han for skissemodellene av spillbrikkene kommenterte avdelingslederen at jeg ikke burde bruke for overdrevne kroppsbilder, som for eksempel en stor rumpe, fordi det kan føre til sammenligninger og stygge kommentarer i mellom elevene.

Videre kommenterte han at det er lurt at lærerne er klare over dilemmaene som blir tatt opp så de er forberedt. Noen av spillerne kan også få assosiasjoner fra overgrep de har opplevd tidligere og kan trenge et støttesystem tilgjengelig i ettertid. Jeg lagde derfor et informasjonsskriv til lærerne som er ment til å følge med spillet. Informasjonsskrivet er vedlagt i vedlegg E.

Avdelingslederen var med andre ord positiv til spillet og sa jeg kunne låne et par av elevene deres for å teste ut det endelige konseptet for å se hvordan de responderte.





Designvalg

Ungdommelig uttrykk

Jeg har prøvd å gi spillet et ungdommelig uttrykk for at det skulle appellere til brukergruppen. Jeg har derfor valgt en fargesprakende palett og lekne fonter. Jeg hadde originalt rosa i fargepaletten, men under geriljatesting av kortene fikk jeg tilbakemeldinger om at dette var for feminint. Jeg byttet derfor ut rosa med orange så spillet fremstår mer kjønnsnøytralt.

Leselighet

Under spilltesting fikk jeg tilbakemelding om at den originale fonten på kortene var vanskelig å lese. Fonten ble derfor endret til en mer letleselig font og jeg har også brukt kontrastsjekker for å undersøke leseligheten til de fargede overskriftene.

Kroppselementer

Jeg har brukt flere kroppselementer i spillet for å vekke interessen til ungdommene da mange av dem er kroppsfokuserte. Det føles også naturlig siden temaet til spillet er nakenbilder. Videre er kroppselementene ment som et humorelement for å få spillerne til å slappe mer av og ha det gøy.

Illustrasjonsstil

Jeg valgte å illustrere i en tegneseriestil for å kunne illustrere kroppsdelene uten at det blir for eksplisitt. Dette er også en illustrasjonsstil som blir assosiert med ungdommelighet.

Kortdesign

Størrelsen på kortene er standard for pokerkort: 64x89 mm. Jeg har også lagt til en hvit kant så det skal fremstå mer som spillkort.

Spillbrikker

Spillbrikkene er 3D-printet og malt og skal forestille rumper. Jeg valgte rumper fordi det er en kjønnsnøytral kroppsdel. Rumpene har fått en moderat størrelse for å forhindre at elevene sammenligner seg selv og hverandre med brikkene.

Fargepalett



Fonter

DOMUS TITLING

Roc Grotesk

Illustrasjonsstil



RANDI RÅDLØS

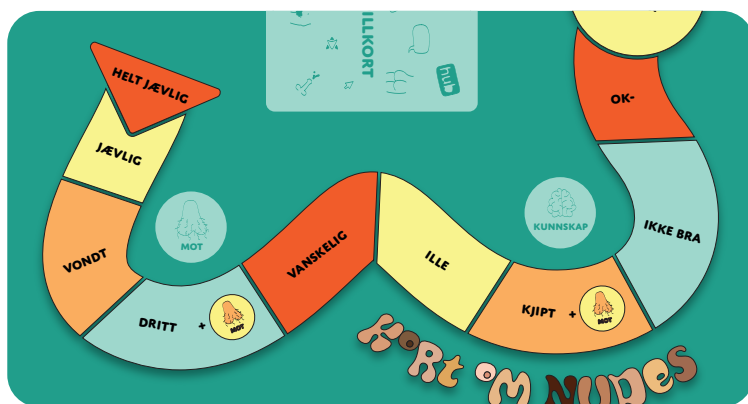
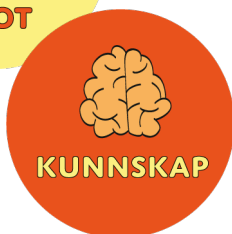
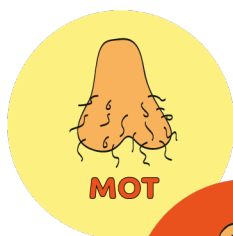
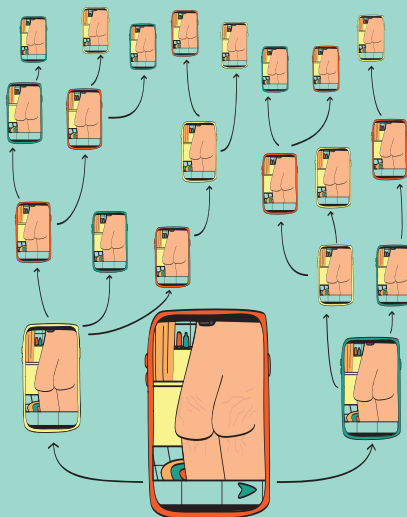
SYMPATI FOR RANDI: 1 ●○○○

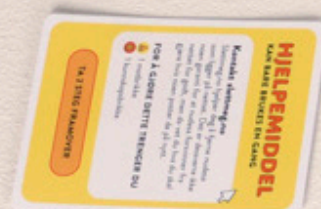
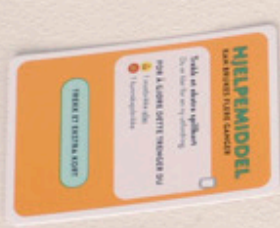


Du er forelska i Randi så du sender henne nudes. Randi liker deg og, men hun aner ikke hva hun skal gjøre når hun får nudes dine. Hun sender bildet videre til vennene sine for å spørre om råd.

START PÅ JÆVLIG

SPREDERKORT





Endelig konsept



Endelig konsept

Etter en lang innsiktsfase, ubesluttet idégenereringsfase og fire runder med spilltesting og forbedringer var det endelige konseptet klart. Som beskrevet i design briefen setter spillet deg inn i situasjonen til en som har blitt utsatt for bildebasert seksuelt overgrep for å skape sympati for utsatte. Hvordan man spiller spillet er nærmere forklart i regelheftet som er vedlagt i vedlegg F.

Kort om nudes

Jeg valgte navnet "kort om nudes" fordi det er lett å huske og kan ha to betydninger. Det kan bety spillkort som handler om nudes eller en kort beretning om nudes som begge er beskrivende for spillet. Jeg har også valgt å bruke uttrykket "nudes" i stedet for nakenbilder fordi det kan bety både nakenbilder og -videoer og fordi dette er uttrykket ungdommene som oftest bruker.

Kort

Spillet inneholder en rekke forskjellige kort. Det er tre forskjellige kategorier: hjelpemiddelkort, sprekort og spillkort. De fleste kortene er designet for at elevene skal få et godt lærerutbytte og baserer seg på den innsamlede innsikten. Noen av kortene er også lagt til for at spillerne skal få en bedre spillopplevelse.

Hjelpemiddelkort

Hjelpemiddelkortene er designet for å få frem hva man kan gjøre hvis man blir utsatt for bildebasert overgrep og baserer seg på de eksisterende løsningene. Hvis man vet hva man burde gjøre før man opplever det kan det føre til at det er enklere å oppsøke hjelp. Kortene beskriver også det forventede utbyttene fra å oppsøke de forskjellige hjelpemidlene som kan bidra til at utsatte som opplever lært hjelpsløshet får et innblikk i hva de kan forvente. Det ene hjelpemiddelkortet som man kan bruke flere ganger er derimot lagt til for at spillerne får brukt opp overflødige brikker.

Sprederkort

Sprederkortene er basert på eksisterende forskning og innsamlet innsikt om motivasjoner for å dele andres nakenbilder. De skal gi et realistisk bilde av en utøver som en vanlig ungdom med forståelige motivasjoner så det er lettere for ungdommene å kjenne seg igjen i sprekortene. Dette er et virkemiddel for å få fram at selv om de fleste sprekortene ikke har onde intensjoner så er konsekvensene for de utsatte i stor grad like alvorlige. Målet med dette er at det skal bli vanskeligere for spillerne å rettferdiggjøre for seg selv å dele et nakenbilde de mottar i fremtiden.

Eksempel på nøkkelinnsikt som har bidratt til innholdet i kortene

Slettmeg.no er en tjeneste som hjelper deg å fjerne uønsket innhold på nettet



Noen jenter deler nakenbildet med vennene sine for å spørre om råd til hva man burde gjøre



HJELPEMIDDEL

KAN BARE BRUKES EN GANG

Saken
 Du har tilfeldigvis å dele andres nudes.
 Du har spredert og blir dømt eller ikke
 godt at de får kjenne på at det
 er galt.

FOR Å GJØRE DETTE TRENGER DU
 1 motbrikke per sympati for spredt
 kunnskapsbrikke
 kort

3 STEG FRAMOVER

HJELPEMIDDEL

KAN BRUKES FLERE GANGER

Trekk et ekstra spillkort
 Du er klar for en ny utfordring.

FOR Å GJØRE DETTE TRENGER DU
 1 motbrikke **eller**
 1 kunnskapsbrikke

TREKK ET EKSTRA KORT

HJELPEMIDDEL

KAN BARE BRUKES EN GANG

Snakk med en voksen du stoler på (f.eks. lærer, trener, pappa)
 Du får støtte fra den voksne du snakker
 med og råd om hva du burde gjøre. Du
 føler deg ikke like alene lenger.

FOR Å GJØRE DETTE TRENGER DU
 1 motbrikke

**TA 1 STEG FRAMOVER +
 TA EN KUNNSKAPSBRIKKE**

Mange jenter syns det er irriterende
 med mas om å sende nudes

K UERFAREN

FOR ULRIK: 2 ●●○



Du har nettopp blitt sammen og
 Ulrik hans aller første nudes!
 Du liker av stolthet og klarer ikke
 å vise det til kompisene sine.

START PÅ HELT JÆVLIG

LAYLA LEI



Layla går i klassen din og du har crush
 på hun lenge. Du sender henne nudes for å
 vise at du er liker hun. Layla er drittlei av å
 få nudes og mas om å sende nudes. Derfor
 sletter hun deg når hun åpner snapen.

TREKK NYTT SPREDERKORT

KALLE KUL

SYMPATI FOR KALLE: 1 ●○○



Du og Kalle har snappet frem og tilbake
 en stund. En dag spør Kalle om du kan
 sende han nudes. Du liker Kalle så du gjør
 det. Kalle syns du var veldig digg og sender
 bildene til et par kompisar for at de skal
 synes han er kul.

START PÅ HELT JÆVLIG

Det er en uoverenstemmelse i hvordan utsatte tror foreldrene kommer til å reagere og hvordan de faktisk pleier å reagere.

Spillkort

Det er 9 forskjellige typer spillkort

- Reaksjonskort
- Dilemmakort
- ”De andre bestemmer”-kort
- Tiden går
- Beviskort
- Kunnskapskort
- Motkort
- ”Støtt noen andre”-kort
- Doble konsekvens

Reaksjonskort, dilemmakort og ”de andre bestemmer”-kort viser vanskelige situasjoner som utsatte kan oppleve. Dette er et virkemiddel for å vise hvor skamfullt og vondt det kan oppleves å få nakenbildet sitt spredt for å skape sympati for utsatte. Reaksjonskortene fokuserer på hvordan utsatte blir påvirket av hvordan venner og medelever behandler dem for å oppfordre ungdommene til å være mer sympatiske ovenfor utsatte. Dilemmakortene tar opp forskjellige situasjoner utsatte kan oppleve og gir spilleren svaralternativer for hva de ønsker å gjøre. Dette er et middel for å få ungdommene til å reflektere over hva man burde gjøre hvis man opplever nakenbildepredning så det er enklere å ta et valg hvis man opplever det selv. ”De andre bestemmer”-kortene er relativt like, bare at ungdommene skal diskutere sammen og bli enige om hvilket alternativ de velger. Disse kortene ble designet for å fasilitere diskusjon og refleksjon blant ungdommene for å utnytte inn-gruppas påvirkningskraft i større grad.

Når man trekker motkort og kunnskapskort får man trekke motbrikker og kunnskapsbrikker som man kan samle på for å ta i bruk hjelpemiddelkortene. I tillegg trenger man beviskort for å anmelde saken som forteller hvordan man kan skaffe bevis. Dette er for å få fram at det ikke er lett å be om hjelp, men at det allikevel lønner seg.

”Tiden går”-kort er designet for å få fram at selv om det kan oppleves som ”helt jævlig” å få nakenbildet sitt spredt i begynnelsen så blir det bedre med tid. Det trenger med andre ord ikke få like dramatiske konsekvenser som ungdommene så for seg.

”Støtt noen andre”-kort og ”Doble konsekvens” er lagt til for å skape mer interaksjon mellom spillerne så elevene skal få en bedre spillopplevelse.

DILEMMAKORT

Foreldrene dine spør hvorfor du har vært så stille i det siste?

Hva gjør du?

A: Sier: ”Det har ikke dere noe med”

B: Skriver på en lapp at du vil bli mimet

C: Bryter ned og forteller alt som har skjedd

Hva skjer?

B: Du har fått en ny hobby! Det hjelper litt, ta et steg fram
A: Du angret på at du kjøftet på foreldrene dine, et steg fram
C: Foreldrene dine er mye mer forståelsesfulle ta to steg tilbake
en du håpet og de støtter deg, ta to steg fram

TIDEN GÅR

Tiden leger alle sår. Det har gått en måned og dere føler dere litt bedre.

ALLE TAR ET STEG FRAMOVER

MOT

Gutta backer.

TA EN MOTBRIKKE



Jenter som blir utsatt for nakenbildespredning blir dømt hardere av medelevene sine enn gutter.

REAKSJONSKORT

Du hører et rykte om at du har ligget med 20 stykker

TA TO STEG TILBAKE
HVIS DU ER JENTE

TA TO STEG FRAM
HVIS DU ER GUTT

DE ANDRE BESTEMMER

De andre spillerne er medlemmer i vennegjengen din. Resten av gjengen vil fryse deg ut for å ikke miste statusen sin.

Hva gjør dere? Bli enige.

- A: Snakker med deg i smug
- B: Ditcher resten av gjengen for å henge med deg
- C: Ofrer vennskapet ditt for å forbli kul

Hva skjer?

A: De andre spillerne mister en motbrikke (hvis de har en) og du må gå to steg tilbake
B: Dere lagrer deres egen gjeng. De andre går tre steg tilbake
C: Du har ingen venner på skolen lenger, du må gå tre steg tilbake

STØTT NOEN ANDRE

Du kan støtte en av de andre spillerne.

For å spille dette kortet må du ha det dritt eller bedre så du har nok energi til å støtte noen andre.

SPILLEREN SOM FÅR STØTTE
TAR ET STEG FRAM

TA VARE PÅ DETTE KORTET TIL DU VIL BRUKE DET. DU MÅ BRUKE DET FØR DU GÅR I MÅL.

DOBLE KONSEKVENNS

Med dette kortet kan du doble det som skjer med en av de andre spillerne. Du kan bruke det til å hjelpe eller å ødelegge for de andre.

KONSEKVENNS X2

SPILL DETTE KORTET NÅR KONSEKVENSEN DU ØNSKER Å DOBLE BLIR LEST OPP.

KUNNSKAP

Du sender inn et spørsmål anonymt til ung.no om situasjonen din og får råd fra en helsesykepleier.

TA EN KUNNSKAPSBRIKKE



BEVIS

Vennen din sender deg screenshots som viser hvem som delte nudes dine.



TA VARE PÅ DETTE KORTET, DU KAN BRUKE DET TIL Å ANMELDE SAKEN.

HVIS DU ALLEREDE HAR ET BEVISKORT SÅ LEGG DET TILBAKE I BUNKEN OG TREKK ET NYTT KORT.

Spillbrettet

Spillbrettet er et klassisk spillbrett som går fra start til mål bare at start er "helt jævlig" og mål er "helt ok". Dette er for å få frem de negative reaksjonene mange utsatte har som et virkemiddel for å skape sympati. Dessuten skal det at ordene blir mer og mer positive få frem at livet ditt ikke er over hvis nakenbildet ditt blir delt og at du kan få det bra igjen. Du får også motbrikker som en belønning når du passerer "dritt" og "kjipt". Videre er det markert hvor spillkortene og brikkene skal plasseres på brettet for å gi spillerne en indikasjon av hvordan oppsettet burde se ut.



Kort om Nudes





"Artigere måte å lære på. Det andre vi har hatt var kjedeligere"

"Gøy og lærerik oppfinnelse!"

"Spredere er drittsekker"

"Jeg lærte at det kan lønne seg å fortelle andre hva man går gjennom, og snakke med noen man stoler på"

"Det blir kanskje litt lettere for noen å snakke om et vanskelig tema hvis man spiller"

Vi vil ha 4 eksemplarer!
- Avdelingsleder

"Spillet fikk oss til å se en del situasjoner hvor dette [spredning av nakenbilder] skjedde, lærerikt."

Tilbakemeldinger

Jeg testet det endelige konseptet med 10. klassinger for å se hvordan de responderte til spillet. Først spilte ungdommene en runde mens jeg observerte de. Deretter ga jeg de anonyme tilbakemeldingskjemaer som de fylte ut separat så de kunne komme med ærlige tilbakemeldinger. Til slutt diskuterte vi spillet i plenum.

Under observasjonen av spillingen virket det som de hadde en god spillopplevelse. Selv om de bare skumleste gjennom regelheftet skjønte de alle reglene og spilte spillet som tiltenkt. De brukte derimot ikke hjelpemiddelkortene før de hadde spilt en stund, men de skjønte hvordan de skulle bruke dem. Under spillingen lo de og diskuterte med hverandre. Når spillerne hadde kommet i mål hadde det gått en halvtime.

Tilbakemeldingene var hovedsakelig positive, men det var også noen konstruktive tilbakemeldinger. De sa at de syns var en god måte å lære på. De følte derimot ikke at de lærte så mye nytt da de hadde hatt lært om nakenbilder før. Til gjengjeld sa de at de syns det var artigere å spille et brettspill enn det opplegget de hadde hatt tidligere. De foreslo at 8. klassinger som ikke har lært om nakenbilder før kan være en relevant målgruppe.

På slutten av spillet spurte jeg om spillet påvirket hvordan de ser på utsatte og utøvere. De sa at de syns sprederer er drittsekker og at de syns synd på de utsatte. De sa derimot at de også hadde denne oppfatningen fra før av og at det derfor ikke hadde endret seg i stor grad.

Etter spilltesten diskuterte jeg tilbakemeldingene med avdelingslederen. Da jeg fortalte at elevene følte spillet kunne passe bedre for yngre elever som ikke hadde lært om nakenbilder enda sa han at han kunne se for seg at de kunne bruke spillet ned til 6. klasse. Han sa også at de gjerne ville bruke spillet i undervisningen som et supplement til det eksisterende undervisningsopplegget og spurte om jeg kunne lage noen eksemplarer til skolen.

A large teal semi-circle is positioned at the top of the page, with its flat edge at the top and its curved edge extending downwards. The rest of the page is white.

Refleksjon

Vurdering av metode

I løpet av dette prosjektet har jeg fått testet ut flere interessante metoder for å samle inn innsikt om et sensitivt tema. Metodevalgene og erfaringene fra disse metodene kan ha en overføringsverdi for designere som skal samle inn innsikt om sensitive temaer i fremtiden.

Vurdering av metoder

Graffitiegg

Jeg syns at graffitiveggen funket som en del av metodetriadangulering for å få mer utfyllende informasjon, men jeg ville ikke brukt denne metoden som eneste metode for å samle inn innsikt da man får svært overflødig informasjon. Det virket også som ungdommenes svar ble påvirket i stor grad av medelevene sine siden veggene hang i fellesområder. Som nevnt tidligere hadde jeg egentlig sett for meg å henge veggene opp på innsiden av dobåser så elevene kunne skrive på veggene anonymt, men skoleledelsen var bekymret for at dette kunne resultere i hærverk og mobbing. Det å henge opp veggene i fellesområder hindret derimot ikke ungdommene fra å henge ut medelevene sine da flere ble nevnt med navn beklageligvis. Dette i seg selv var en interessant innsikt, men det må ha føltes veldig ubehagelig for elevene som ble nevnt. Jeg ville derfor ikke anbefalt å bruke denne metoden når man samler inn info om temaer som gjør ungdommer sårbare for mobbing. Det kan derimot være aktuelt når man samler inn informasjon fra barn og ungdommer om mer lystige temaer da jeg fikk tilbakemelding om at elevene syns det var interessant og at det var stor interesse rundt graffitieggene.

Cultural probes

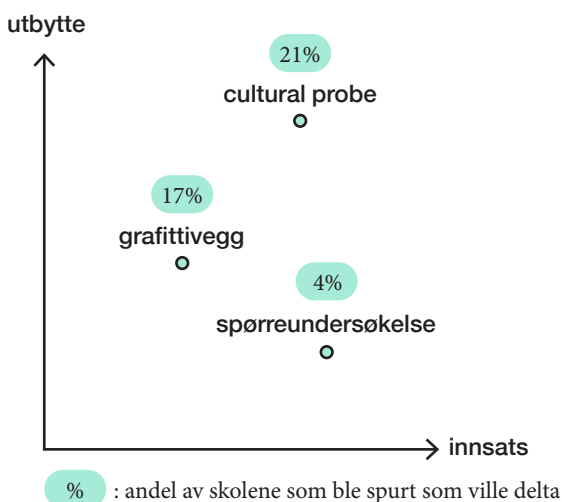
Jeg fikk mange svar på cultural probes-heftene og resultatene var svært interessante. Man kan derimot ikke vite hva deltakerne baserer svarene sine på siden de kun reagerer på en fortelling, derfor er det usikkert om informasjonen de oppgir stemmer med virkeligheten. Til gjengjeld så var det mange av deltakerne som hadde lignende teorier som gir resultatene mer validitet. Jeg fikk også tilbakemelding om at elevene syns det var interessant å fylle ut heftene og at de syns det var mye bedre enn å fylle ut et spørreskjema. Skolene jeg spurte var også mer positive til denne innsamlingsmetoden da det ikke krevde så mye innsats fra deres side. Jeg vil derfor anbefale tilpassede anonyme cultural probes for andre som skal samle inn informasjon om sensitive temaer.

Online spørreundersøkelse

Det var en utfordring å finne ungdomsskoler som ønsket å gjennomføre spørreundersøkelsen. Jeg sendte mail til 168 ungdomsskoler over hele landet og ringte flere av disse i ettertid for å høre om de kunne gjennomføre undersøkelsen med elevene. Av disse var det 7 skoler som sa de hadde mulighet til å rekruttere deltakere. Det var mange skoler som hadde hendene fulle med digital undervisning på grunn av pandemien og det var også flere skoler som ikke hadde kapasitet til å gjennomføre flere undersøkelser da de fikk flere henvendelser om undersøkelser hver dag.

Til slutt var den kun 18 elever totalt som fullførte undersøkelsen. Dette er muligens fordi undersøkelsen var frivillig og fordi det gjennomføres så mange undersøkelser i skolen var det lite fristende for elevene å delta. Det virker i tillegg som elevene syns det er kjedelig å gjennomføre undersøkelser basert på tilbakemeldingen om cultural probes. Videre fikk jeg også tilbakemelding fra en av skolene at undersøkelsen hadde mye tekst og at det derfor var utfordrende for elevene som hadde lesevansker. For å forhindre dette problemet burde jeg ha pilottestet undersøkelsen med flere personer som har forskjellig grad av leseferdigheter.

Jeg syns med andre ord at utbyttet fra undersøkelsen var minimal i forhold til hvor mye innsats jeg la inn i å utforme undersøkelsen og prøve å rekruttere deltakere. Jeg vil derfor ikke anbefale andre som jobber med sensitive temaer blant barn og ungdom å bruke online spørreundersøkelser i skolen som en innsamlingsmetode.



Påvirkning av resultat

Alle innsamlingsmetodene var frivillige å gjennomføre for ungdommene. Det er derfor mulig at de som valgte å bidra i innsiktsinnsamlingen har forskjellige holdninger enn de som ikke valgte å bidra som kan påvirke resultatet. De som er positive til spredning for eksempel kan ha valgt å unngå å delta fordi de ikke ønsket å berette om denne holdningen. Det var blant annet ingen av de som gjennomførte spørreundersøkelsen som hadde delt nakenbilder selv. De ungdomsskolene som var med å samle innsikt fysisk sa derimot at de prøvde å rekruttere forskjellige grupper som kan ha bidratt til mer mangfold i svargruppen.

Samskapingsworkshop

Workshopen var relativt vellykket bortsett fra et par problemer. Det burde vært mer tid til diskusjon, da dette var en av de delene som ga mest innsikt. Deltakerne hadde en interessant diskusjon etter presentering av funn som måtte kortes ned for å holde oss innenfor tiden, og vi hadde lite tid til å diskutere idéene som ble presentert. Det var ingen av de andre delene av workshopen som jeg føler kunne blitt kortet ned, så derfor mener jeg at workshopen burde vært en halvtime lenger for å få mer tid. Dette er noe jeg kommer til å ta med meg videre til neste gang jeg har en workshop.

I tillegg hadde noen av deltakerne problemer med å forstå Miro. Helt i starten hadde jeg en introduksjon til Miro så det skulle være enklere for deltakerne å gjennomføre workshopen i tillegg til at vi hadde en ice-breaker hvor deltakerne skulle tegne, men det virket som at læringskurven var for bratt. Det gikk derimot bra etterhvert og alle deltakerne klarte å gjennomføre idégenereringsdelen. Selv om det var litt problematisk å ha workshopen i Miro, var det også en fordel da man kunne inkludere deltakere fra andre steder i landet.

Bortsett fra dette var workshopen vellykket. Det kom frem flere interessante innsikter og idéer. Flere av deltakerne kommenterte også at de synes det var interessant å være med på og at de satt pris på å få muligheten til å ha en dialog med andre som også har erfaring med temaet fra forskjellige fagfelt.

Spillutvikling

Hvis jeg hadde hatt mer tid ville jeg inkludert fagpersoner og ungdommer i større grad i utviklingen av spillet så de kunne bidra med blant annet dilemmaer som kan oppstå og mulige utfall av forskjellige valg. Jeg ville også hatt flere iterasjoner for å adressere problemene som ble nevnt i testen av det ferdige spillet. Bortsett fra dette synes jeg at spilltestingen var vellykket da det virket som brukertesterne sin spillopplevelse ble bedre for hver iterasjon.

Vurdering av konsept

Potensiale

Jeg tror at konseptet har potensiale for å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder blant ungdom. Spillet er basert på utfyllende informasjon fra eksisterende forskning og innsikt innsamlet ved bruk av interaktive designmetoder. Videre blir spillet spilt i små grupper som fasiliterer for diskusjon og positiv påvirkning fra inn-gruppa. Språk og design har også blitt tilpasset til ungdommer gjennom tilbakemeldinger og innspill som kan vekke nysgjerrigheten deres. Det at spillet er ment til å bli spilt i en undervisningskontekst betyr også at spillet potensielt kan nå ut til mange.

Spillet fikk gode tilbakemeldinger både fra ungdommene som testet det og ansatte på ungdomsskolen. Spilltesterne sa også at spillet var gøyere enn den undervisningen de har hatt om temaet før som kan føre til at ungdommene er mer mottakelig for budskapet.

Design brief

Spillet møter alle kravene fra design briefen.

- Spillerne følte sympati ovenfor de utsatte i spillet og hadde negative oppfatninger av spredning.
- Spillet har flere elementer som legger vekt på at det er spredning sin skyld og ikke den utsatte.
- Avdelingslederen og elevene mente at spillet passet bra til å bli spilt i seksualundervisningen som var den tiltenkte konteksten.
- Spillet passer bra for 8. og 9. klassinger, men er muligens for mye repetisjon for 10. klassinger. Mulig å utforske om det passer for yngre brukergrupper også.
- Spillet er tilpasset for maks fire spillere som fasiliterer for diskusjon.
- Den endelige spilltesten tok 30 minutter, som betyr at spillet kan spilles innenfor en 45 minutters skoletime.

Mulige forbedringer

På tross av at spillet har potensiale og fikk gode tilbakemeldinger har også spillet noen svakheter som burde bli adressert.

Yngre brukergruppe?

De 10. klassingene som testet spillet sa at de var mye av informasjonen de hadde hørt fra før av og at spillet derfor kunne være mer aktuelt for 8. klassinger som ikke har hatt om temaet før. De sa derimot at spillet var artigere enn de oppleggene de hadde hatt tidligere om temaet og at de synes

det var interessant. Da jeg nevnte denne tilbakemeldingen for avdelingslederen på skolen sa han at han trodde at spillet kunne vært aktuelt for barn ned til 6. klasse. Det er også verdt å nevne at da jeg hadde spilltesting av en tidligere prototype som inneholdt mye av den samme informasjonen med 9. klassinger sa de at de følte at spillet var interessant og lærerikt. De virket derfor som de ikke hadde hørt så mye av informasjonen i spillet tidligere. Jeg tror derfor at en aktuell brukergruppe for spillet kan være 6.-9. klassinger. Dette gir også mening da de fleste som blir utsatt for bildebasert seksuelt overgrep er mellom 12 og 15 år. I denne alderen er det også antageligvis flere som ikke har gjort seg opp en mening om hva de synes om å dele nakenbilder som kan føre til at holdningene deres lettere lar seg påvirke. For å vurdere om dette kunne vært aktuelt burde derimot spillet testes med 6. klassinger og tilpasses til denne aldersgruppen. Hvordan responderer de på at spillet inneholder banning for eksempel? Eventuelt hadde det vært mulig å lage en egen tilpasset versjon for yngre aldersgrupper som ikke er like eksplisitt.

Testgruppe

Etter spilltesten spurte jeg ungdommene om oppfatningen deres av utsatte og utøvere hadde endret seg. Da sa de at de følte sympati ovenfor den utsatte og at de hadde negative holdninger ovenfor utøverne, som var den ønskede effekten, men de sa også at de hadde disse holdningene i forkant. Det hadde derfor vært interessant å vite hvordan en inn-gruppe som originalt har en positiv holdning til å spre nakenbilder hadde reagert på å spille spillet. Ville de ha endret oppfatning? Det å finne en slik testgruppe er derimot utfordrende.

Impulsivitet

Spillet fokuserer hovedsakelig på refleksjon for å skape gode holdninger og adresserer i liten grad impulsivitet. Hjelper egentlig gode holdninger når man sitter med nakenbildet på mobilen med videresend-knappen lett tilgjengelig? Forhåpentligvis så bidrar spillet til at ungdommene tenker seg om før de trykker på knappen og vurderer om de vil ha lyst til å være en "Åge Ålreit" eller "Kalle Kul", men dette er uvisst og vanskelig å måle. Det som derimot er en god indikasjon er at det var flere av de som svarte på spørreundersøkelsen som hadde fått tilgang til et nakenbilde, men som valgte å ikke dele det fordi de synes det er umoralskt. Dette indikerer at hvis man ikke aksepterer spredning er det mindre sannsynlig at man lar seg rive med i øyeblikket.

Hjelpemiddelkort

Det har skjedd flere ganger at spilltesterne ikke brukte hjelpemiddelkortene før på slutten av spillet. Det virker som dette er et element som er vanskelig å forstå. Jeg ønsker derimot ikke å fjerne hjelpemiddelkortene fordi de gir verdifull informasjon til spilleren. Det hadde vært mulig å heller legge dem til som spillkort, men da får informasjonen mindre oppmerksomhet. Det at man ikke tar i bruk hjelpemiddelkortene har i midlertidig ikke så mye å si for spillflyten, som gjør man kan ha en god spillopplevelse selv uten å ta i bruk hjelpemiddelkortene. Hvis dette spillet skulle blitt publisert ville jeg derimot anbefalt å prøve å finne en ny måte å få frem denne viktige informasjonen på.

Gjenspillbarhet

Slik som spillet er nå så går man typisk gjennom alle spillkortene i løpet av en omgang. Spillet er derfor dårlig tilpasset til å spilles igjen fordi det er sannsynlig at ungdommene husker hvilke alternativer som lønte seg. For å endre dette er det mulig å legge til flere spillkort så man ikke bruker opp alle kortene i løpet av en omgang.

Veien videre

Jeg mener at spillet kan ha kommersiell potensiale siden det fikk positive tilbakemeldinger fra brukergruppen og potensiell innkjøper. Det er derfor mulig å kontakte et fagbokforlag for å høre om de har interesse av å utgi spillet. Dette fagbokforlaget ville da solgt spillet direkte til skoler og kunne markedsført det sammen med sine eksisterende produkter. Jeg ville derimot utført noen flere iterasjoner hvor jeg hadde adressert problemene som har blitt nevnt før en eventuell publisering.



Det å gjennomføre en masteroppgave har vært en gøy, slitsom og lærerik reise. Det har vært veldig interessant, men også krevende å jobbe med et så skambelagt og komplekst tema som har utfordret meg til å utvide horisonten min som designer.

Overføringsverdi

Jeg har lært mye i løpet av prosjektet om ungdommers nakenbildekultur og deres holdninger rundt spredning. Disse innsiktene kan ha en viktig overføringsverdi for de som skal jobbe med lignende prosjekter i fremtiden i tillegg til at de kan fungere som opplysning om temaet for de som jobber med barn og ungdom.

Brukergruppe

Jeg er vant til å jobbe med villige brukergrupper som gjerne forteller meg alt de vet om temaet og har lyst til å bidra til å løse problemet. Når man jobber med et sensitivt tema er det derimot ikke like lett og man må trå forsiktig fram. Jeg ville for eksempel gjerne snakke med utøvere personlig, men man kan ikke gå inn i et klasserom og be alle som har delt et nakenbilde rekke opp hånda. Jeg spurte ekspertene om de hadde mulighet til å høre om noen av utøverne de har vært i kontakt med var interessert i å snakke med meg, men på grunn av taushetsplikt og potensiell sårbarhet var dette vanskelig. Derfor prøvde jeg å nå ut til utøvere gjennom en anonym undersøkelse, men igjen var det ingen som hadde spredd nakenbilder som ønsket å delta. Prosjektet hadde muligens hatt et annet utfall hvis jeg hadde muligheten til å få mer innsikt direkte fra utøvere, men jeg føler derimot at jeg fikk relativt utfyllende innsikt fra de innsamlingsmetodene jeg valgte.

Det har også vært interessant å jobbe med ungdommer som brukergruppe. Når man sitter hjemme og leser om en 13-åring som får nakenbildet sitt delt skjønner man ikke hvor unge og sårbar disse ungdommene faktisk er. Det er noe annet når man står foran et klasserom og skal fortelle om prosjektet sitt og det sitter en ung jente som nistirrer i pulten sin. Videre er kilde- og nte-ledds-sprederne ofte bare barn selv og jeg har fått inntrykket av at de ikke klarer å ta innover seg hvordan handlingene deres påvirker andre. Det har ført til at jeg har fått sympati for alle de involverte og har derfor blitt mer motivert til å jobbe med problemstillingen.

Videre var det noen av respondentene som var lite samarbeidsvillige. Det var blant annet flere av cultural probesene som jeg måtte ekskludere fordi de bare var halvveis utfylt som indikerer at noen av ungdommene er utålmodige. Det var også mange svar som fremsto som

tull, både i cultural probes-heftene og på grafittveggen. Dette er en innsikt i seg selv da det sier noe om ungdommenes modningsnivå, men det har tidvis vært krevende å konkludere noe fornuftig ut i fra råmaterialet som har kommet inn.

Jeg synes generelt det har vært en interessant utfordring og jeg er glad jeg fikk et innblikk i ungdommenes verden.

Mange fokusområder

Hvis jeg skulle gjennomført prosjektet på nytt tror jeg at jeg hadde fokusert mer på et spesifikt aspekt ved nakenbildespredning. Nakenbildespredning er et veldig komplekst tema og det er derfor lett å gå seg vill. Etter innsiktsfasen satt jeg derfor igjen med så mye informasjon at jeg ikke klarte å vurdere hva som var det viktigste av nøkkelinnsiktene. Jeg fokuserte derfor på mange ting på en gang som kan ha ført til en dårligere idégenereringsprosess. Jeg idégenererte for eksempel løsninger som var rettet mot å gjøre det lettere for utsatte å be om hjelp, og selv om dette kan være nyttig vil ikke en slik løsning hindre at bilder blir spredd og svarer derfor ikke på problemstillingen. Jeg kunne tatt meg lengre tid til å vurdere hva som var mest essensielt før jeg startet idégenereringsfasen og for eksempel skrevet en mer spesifikk design-brief før samskappingsworkshopen.

Kort tid til konseptutvikling

Jeg hadde en ganske lang innsiktsfase som førte til at jeg ikke hadde så mye tid til å utvikle brettspillet. Hvis jeg skulle gjennomført masterprosjektet på nytt hadde jeg derfor satt opp en mer definert agenda for prosjektet hvor jeg satt av mer tid til idégenerering og konseptutvikling. Hvis jeg derimot hadde hatt en kortere innsiktsfase er det ikke sikkert at jeg hadde fått det samme læringsutbyttet og endt opp med den samme løsningen.

Konklusjon

For å konkludere er jeg glad jeg valgte denne problemstillingen da jeg føler det er et veldig viktig tema. Jeg synes også at det har vært veldig interessant og givende å jobbe med ungdommer. Selv om jeg ikke alltid har vært skråsikker på valgene mine, er jeg fornøyd med egen innsats. Jeg tror også resultatet av oppgaven kan ha potensiale for å gjøre en forskjell.



Siste refleksjoner

Kilder

- Bakken A. (2019). *Ungdata 2019: Nasjonale resultater*. Hentet fra: <http://www.forebygging.no/Global/Ungdata-2019-Nettversjon.pdf>
- Brukhue (2019). *Hvem ødela livet til Klara?*. Hentet fra: <https://brukhue.no/undervisningsopplegg/hvem-odela-livet-til-klara/>
- Davidson, E. N., Homb, T. A. (2017). *Nakenbilder – på kødd og alvor*. Universitetet i Oslo.
- Ebbing, T., Viste, I. (2018). *Mindreårig ungdom og deling av nakenbilder*. Universitetet i Oslo.
- Eaton, A. A., Jacobs, H. Ruvalcaba (2017). 2017 Nationwide Online Study of Nonconsensual Porn Victimization and Perpetration. CCRI. Retrieved from: <https://www.cybercivilrights.org/wp-content/uploads/2017/06/CCRI-2017-Research-Report.pdf>
- Eik, K (2019). *Deling av nakenbilder i ungdomsskolen – nye former for frihet og risiko*. Universitetet i Sør-Øst Norge
- Joleby, M., Lunde, C., Landström, S. Jonsson, L. S. (2020). “*All of Me Is Completely Different*”: *Experiences and Consequences Among Victims of Technology-Assisted Child Sexual Abuse*. *Front. Psychol.* 11:606218. doi: 10.3389/fpsyg.2020.606218
- Knapp, J. (2015). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. New York: Simon & Schuster
- Landsem, M. (2020). *Naken på nett*. Oslo: Cappelen Damm
- Lovdata (2009). *Lov om straff (Straffeloven)*. Hentet fra: https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2005-05-20-28/KAPITTEL_2-11#KAPITTEL_2-11

Martin, B., Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design*. Beverly: Rockport Publishers.

Medietilsynet (2020). Barn og medier 2020: Seksuelle kommentarer og naken bilder, delrapport 4. Hentet fra: https://medietilsynet.no/globalassets/publi_kasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200519-delrapport-4-seksuelle-kommentarer-og-deling-av-nakenbilder--barn-og-medier-2020pdf?fbclid=IwAR1N1Thv3rSjOEB7HkTwud9u4XQl7AIVbHiN4TiF7QBSegpa4pYA--Njfe0

O'Grady, J., O'Grady K. V., (2017). *A Designers Researcher Manual*. Quarto Publishing Group USA, Inc

Nygård, S. (2018). *Sexuality in the Snapchat Generation: The Emerging Issue of Adolescent Sexting*. Universitetet i Oslo.

Politiet (2019). *Delbart?*. Hentet fra: <https://www.politiet.no/rad/trygg-nettbruk/delbart/>

Regjeringen (2021). Strengere straff mot deling av krenkende bilder og filmer. Hentet fra: <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/strengere-straff-mot-deling-av-krenkende-bilder-og-filmer/id2843996/>

Schell, J. (2015). *The Art of Game Design*. Boca Raton: CRC Press.

Slettmeg.no (2016). *Slettmeg.no Årsrapport 2016*. Hentet fra: https://slettmeg.no/wp-content/uploads/sites/3/2018/01/Webklar_Slettmeg_2016_23juni2017.pdf

Vedlegg

Vedlegg A: Cultural probe

Vedlegg B: Online undersøkelse spørsmål

Vedlegg C: Samtykkeskjema ekspertintervjuer

Vedlegg D: Samskapingsworkshop

Vedlegg E: Infoskriv til lærere

Vedlegg F: Regelhefte

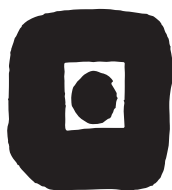
EN KORT FORTELLING OM

٧٧
٧ (٧٧)
NUDES

(٧٧): ٧٧ ٧٧

SKREVET AV DEG

Dette heftet er en del av et **masterprosjekt ved Industriell Design på NTNU om spredning av nakenbilder blant ungdom.** Hvis du har noen spørsmål kan du kontakte meg, masterstudent Kamilla Janøy, på kamillaj@stud.ntnu.no eller veilederen min professor Casper Boks på casper.boks@ntnu.no.



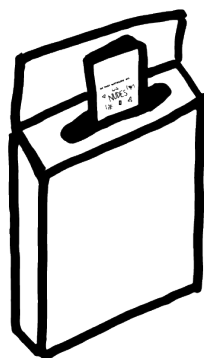
DETTE ER EN FIKTIV FORTELLING
OM ET NAKENBILDE SOM HAR
KOMMET PÅ AVVEIE. HVA TROR
DU ER EN NATURLIG FORKLARING
PÅ AT DE I FORTELLINGEN GJØR
SOM DE GJØR?

HUSK AT DET ER FIKTIVT, SÅ
IKKE NEVN NAVN PÅ PERSONER
DU KJENNER!

15 MIN



DET TAR CA ET
KVARTER Å FYLLE
UT HEFTET



LEGG DET I
BOKSEN NÅR
DU ER FERDIG!

HVILKET KJØNN ER DU?

- ☐ GUTT
- ☐ JENTE
- ☐ VIL IKKE SVARE

HVOR GAMMEL ER DU?

- ☐ 13 ÅR
- ☐ 14 ÅR
- ☐ 15 ÅR
- ☐ 16 ÅR

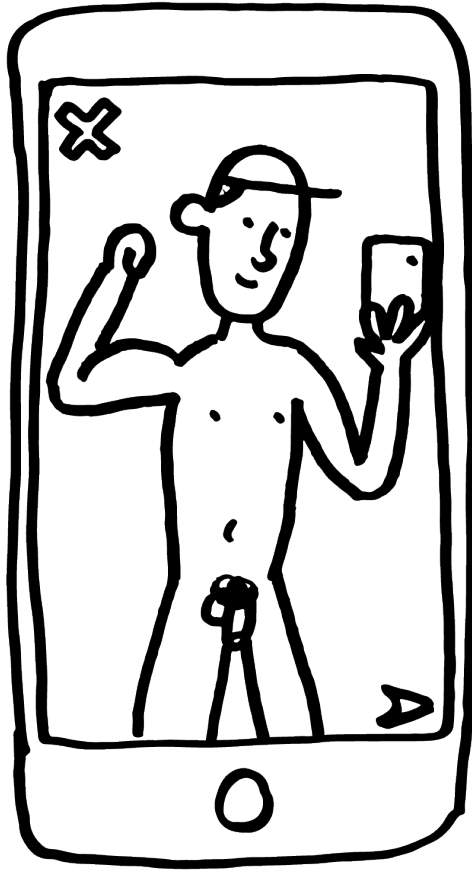
- ☐ JEG SAMTYKKER TIL AT DET
JEG SKRIVER KAN BRUKES
I PROSJEKTET

LINE OG JON GÅR PÅ SAMME
SKOLE. LINE GÅR I 9. OG
JON GÅR I 10. KLASSE.

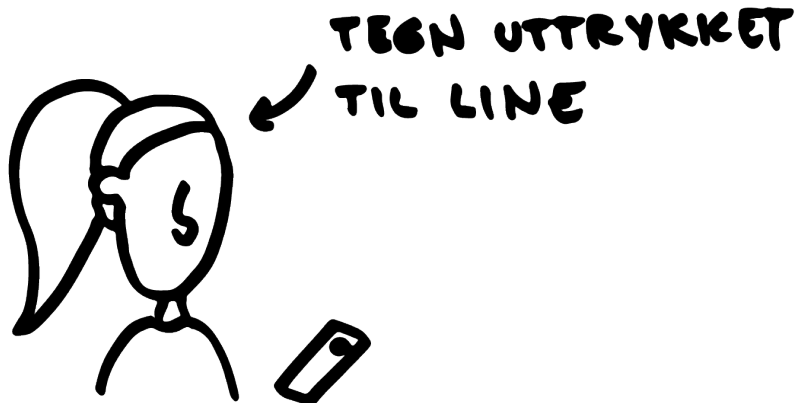
FOR TO UKER SIDEN VAR
DE PÅ SAMME FEST OG DA
ENDTE DE OPP MED Å KLINE.

ETTER FESTEN HAR DE
SNAPPET NESTEN HVER DAG
OM ALT OG INGENTING





EN DAG SÅ SENDER JON
EN NUDE TIL LINE FORDI..

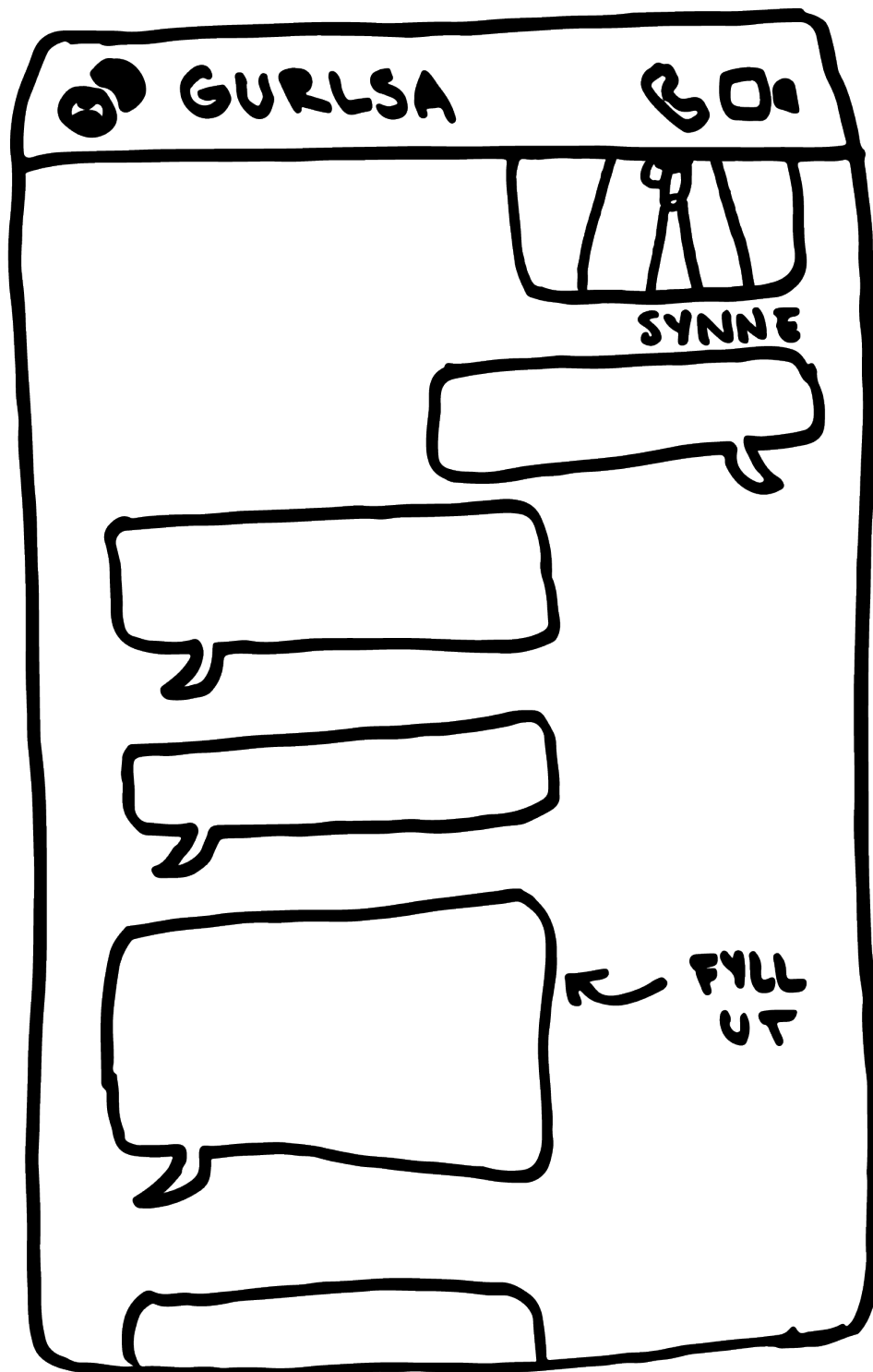


NÅR LINE ÅPNER SNAPPEN
REAGERER HUN MED Å..

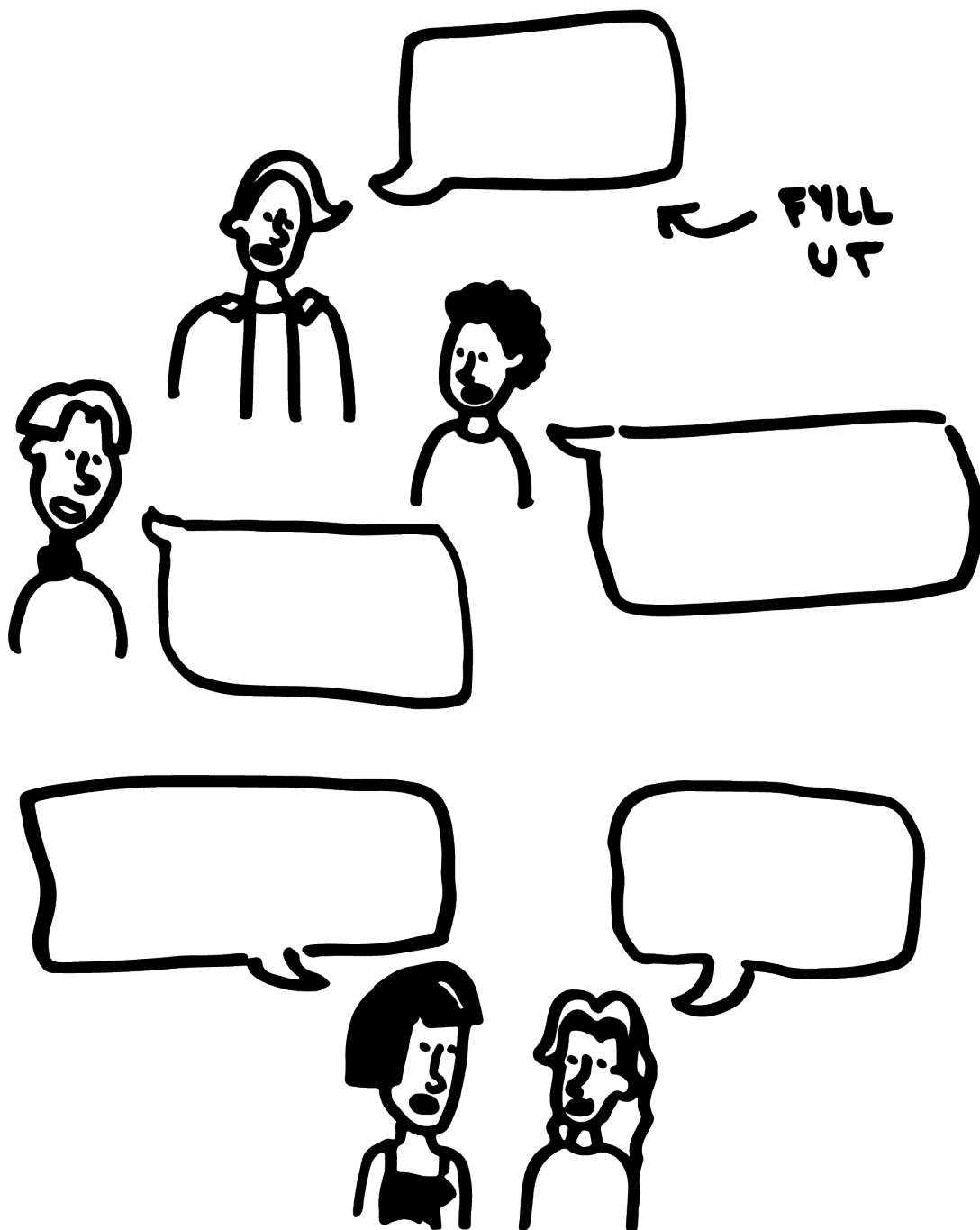


LINE TAR SCREENSHOT OG BENDER
DET TIL BESTEVENNEN SYNNE FORDI..

SYNNE SENDER BILDET TIL
GRUPPECHATTEN, HVA SVARER DE?



BILDET BLIR SPREDD RUNDT
PÅ SKOLEN. HVA SIER DE I
SKOLEGÅRDEN?



HVA SKJER MED JON?

HVA SKJER MED LINE?

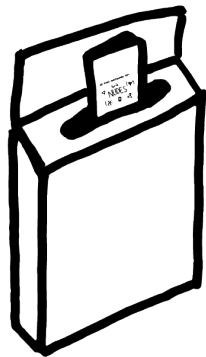
HVA SKJER MED SYNNE?

**BURDE NOEN GJORT NOE
ANNERLEDES ETTER DIN
MENING?**

KOMMENTAR?

TAKK FOR BIDRAGET ♥

**HUSK Å LEGGE HEFTET
I BOKSEN!**



Vedlegg B: Online undersøkelse spørsmål

Spørreundersøkelse om deling av nakenbilder blant ungdom

Instruks til deltagere:

I konteksten av denne spørreundersøkelsen blir et nakenbilde/nakenvideo definert som et bilde/videoklipp av en person som er helt naken eller delvis naken (f. eks. kun har på seg undertøy) og/eller som utfører en seksuell handling. Det kan være et bilde/videoklipp av hele kroppen til vedkommende eller kun av intime kroppsdeler som for eksempel et dickpic.

Svar på følgende spørsmål så ærlig som mulig:

Svarene du avgir er anonyme og kan ikke føre til noen konsekvenser for deg i ettertid.

Demografi

Hvilket kjønn er du?

Jente / Gutt / Ønsker ikke svare

Hvor gammel er du?

13 år / 14 år / 15 år / 16 år / 17 år

Hvor bor du?

Tettsted / By / Storby

Grad av komfort med nakenhet

Jeg er komfortabel med å skifte foran vennene mine

Helt uenig 1 2 3 4 5 6 Helt enig

Jeg føler meg komfortabel med å dusje naken med klassekameratene mine etter gymmen

Helt uenig 1 2 3 4 5 6 Helt enig

Jeg er komfortabel med å sitte naken i badstu med fremmede

Helt uenig 1 2 3 4 5 6 Helt enig

Informasjon om sex

Jeg får informasjon om kropp og sex fra (flervalg)

Foreldrene mine / Søsknene mine / Helsesøster / Lærerne mine / Vennene mine / Porno / Internett-forumer (reddit osv) / Sosiale medier / Filmer / Nettsider for ungdom (ung.no osv) / Annet:

Deling av nakenbilder

Har noen du kjenner vist frem frem (f.eks på mobilen), videresendt eller på andre måter delt et nakenbilde eller nakenvideo av noen andre uten deres tillatelse? (Personen trenger ikke ha mottatt bildet først, det kan også være et bilde de fikk tilsendt av andre eller fant på nettet o.l.)

Ja / Nei / Vil ikke svare

Hvis ja:

Hvordan fikk du vite at din bekjent har vist frem eller delt videre nakenbildet/videoen?
*De viste/delte det med meg / Noen fortalte det til meg / Jeg så det på sosiale medier /
Noen sa det i en gruppe/gruppechat / Gjennom grafitti / Annet: (åpent felt)*

Hva slags forhold hadde din bekjente til personen på bildet?

*Kjæreste / Ex-kjæreste / Venn / Bekjent / Person jeg møtte på nettet / Fremmed /
Annet: (åpent felt)*

Fikk det noen konsekvenser for personen som delte nakenbildet/videoen?

Ja / Nei / Vet ikke

Hvis ja: Hva slags konsekvenser fikk personen som delte bildet/videoen?
(åpent felt)

Har du noensinne vist frem (f.eks. på mobilen), videresendt eller på andre måter delt et nakenbilde eller nakenvideo av noen andre uten deres tillatelse? (Du trenger ikke ha mottatt bildet først, det kan også være et bilde du fikk tilsendt av andre eller fant på nettet o.l.)

Ja / Nei / Vil ikke svare

Hvis ja:

Hva slags forhold hadde du til personen på bildet?

*Kjæreste / Ex-kjæreste / Venn / Bekjent / Person jeg møtte på nettet / Fremmed /
Annet: (åpent felt)*

Hvem tok bildet/filmet videoen?

Personen på bildet/videoen / Jeg / En annen person / Vet ikke / Annet: (åpent felt)

Hvis Jeg eller En annen person:

Var personen på bildet/videoen klar over at de ble tatt bilde av/filmet?

Ja / Nei / Vet ikke / Ønsker ikke svare

Hvordan fikk du tilgang til bildet/videoen i første omgang?

*Personen på bildet/videoen sendte det til meg / Noen andre enn personen på
bildet/videoen sendte det til meg / Noen andre enn personen på bildet/videoen lastet
det opp i en gruppe/chat / Bildet/videoen ble publisert på sosiale medier (f.eks.
Snapchat Story) eller en nettside/plattform (f.eks. Discord) / Annet: (åpent felt)*

Hvorfor delte du videre/viste fram bildet? (flervalg)

*Som en spøk/for å være morsom / For å få oppmerksomhet/ros / Fordi en annen
spurte om jeg kunne sende/vise det / For å få høyere sosial status / Fordi jeg følte
meg presset til å gjøre det / For å forårsake problemer for personen på bildet / For å*

hevne meg på personen på bildet / Jeg syns ikke det var så farlig / Fordi personen på bildet var digg / Ut av trass / For å sladre med venner / For å skryte / For å få tilgang til nettverk hvor man deler nakenbilder / Fordi det er vanlig i gjengen min / Annet: (åpent felt)

Fikk det noen konsekvenser for deg (f.eks. blant venner, på skolen, hjemme, etc.)?

Ja / Nei

Hvis ja: Hva var konsekvensene? (åpent felt)

Fikk det noen konsekvenser for personen på bildet?

Ja / Nei / Vet ikke

Hvis ja: Hva var konsekvensene? (åpent felt)

Hadde du gjort det igjen?

Ja / Nei

Hvis ja: Hvorfor? (åpent felt)

Hvis nei: Hvorfor ikke? (åpent felt)

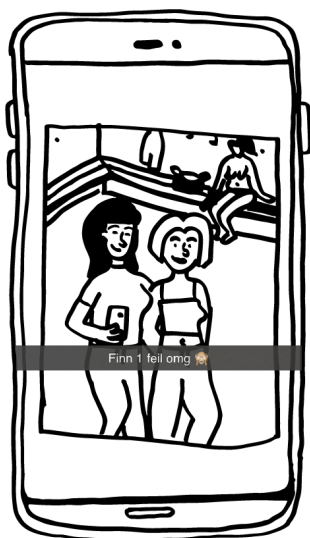
Hvis nei:

Hvorfor ikke?

*Jeg har aldri fått tilsendt et nakenbilde eller en nakenvideo av noen andre
/Jeg har fått tilsendt et nakenbilde eller en nakenvideo av noen andre, men
jeg har ikke hatt lyst til å dele det videre*

Hvis ikke hatt lyst: Hvorfor ikke? (åpent felt)

Case 1:



Sunniva tar selfier av seg selv og venninna Marie i speilet i garderoben etter gymmen. Når de ser på bildene i ettertid så ser de at klassekameraten Silje skifter i bakgrunnen. De var ikke klar over det når de tok bilder, men når de ser på det nå så syns de det er litt morsomt. Marie sender en gruppe-snap til jentegjengen av bildet med caption "Finn 1 feil omg 🤔". En av jentene i gruppechatten, Gina, syns det er morsomt så hun tar et screenshot og sender det videre til et par venner. Det ender opp med at bildet blir sendt rundt på skolen.

Hvordan vil du beskrive handlingene til de i casen? (matrisespørsmål med avkrysning)

Silje - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Sunniva - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Marie - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Gina - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Har noen gjort noe ulovlig i denne casen?

Silje

Sunniva

Marie

Gina

Case 2:



Solveig og Herman har vært sammen i 2 år og går nå begge i 10. klasse. Gjennom forholdet har de sendt flørtete bilder til hverandre med og uten klær på, noe begge to syntes har vært hyggelig. Solveig vil slå opp med Herman fordi hun føler de har vokst fra hverandre, men Herman vil ikke at forholdet skal ta slutt. Han truer med å sende nakenbildene hennes videre hvis hun slår opp, men Solveig er bestemt og slår opp likevel. Herman legger ut et par bilder av Solveig uten klær på en nettside når han er sint. I ettertid angrer han og sletter dem, men de har allerede blitt postet flere steder. Simen, som går på samme skole som Solveig og Herman finner bildene og sender de videre til gjengen sin.

Hvordan vil du beskrive handlingene til de i casen? (matrisespørsmål med avkrysning)

Solveig - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Herman - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Simen - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Har noen gjort noe ulovlig i denne casen?

Solveig

Herman

Simen

Case 3:



Andrea får en venneforespørsel på Snapchat fra Johannes på 9. trinn som hun ikke har snakket med før. Andrea går i 8. og synes at Johannes virker kul så hun godtar forespørselen. De begynner å snappe litt fram og tilbake før Johannes spør om Andrea kan sende han et sexy bilde. Andrea nøler, men ender opp med å sende Johannes et bilde i BH-en. Johannes tar et screenshot av bildet og sender det til bestekompisen sin Bendik. Bendik sender det videre til et par andre venner.

Hvordan vil du beskrive handlingene til de i casen? (matrisespørsmål med avkrysning)

Andrea - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Johannes - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Bendik - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Har noen gjort noe ulovlig i denne casen?

Andrea

Johannes

Bendik

Case 4:



Eivind sender et dickpic til Sara på trinnet fordi han syns hun er pen og har lyst til å starte en flørt. Når Sara mottar snappen så sitter hun med sine to bestevenner fra klassen Hege og Lea. Når hun åpner den blir hun sjokkert og viser den fram til vennene sine. Sara syns det er ubehagelig og velger å ikke svare på snappen. Lea og Hege syns det er morsomt og forteller om det til et par venner på trinnet. Når Eivind kommer på skolen dagen etterpå snakker alle om det.

Hvordan vil du beskrive handlingene til de i casen? (matrisespørsmål med avkrysning)

Eivind - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Sara - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Hege - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Lea - Bra / Morsomme / Forståelige / Nøytrale / Uforsiktige / Naive / Dumme / Slemme / Forkastelige

Har noen gjort noe ulovlig i denne casen?

Eivind

Sara

Hege

Lea

Takk for deltagelsen!

INFORMASJON OM LOVENE OM DELING AV NAKENBILDER

<https://www.politiet.no/rad/trygg-nettbruk/delbart/>

Vedlegg C: Samtykkeskjema ekspertintervju

Vil du delta i forskningsprosjektet: Spredning av nakenbilder blant ungdom

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å lære mer om hva som motiverer ungdom til å dele og videresende nakenbilder. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Forskningsprosjektet er en del av en masteroppgave på Industriell Design ved NTNU som har som formål å bedre forstå hva som motiverer ungdom til å dele og videresende nakenbilder. Dette innebærer å innhente informasjon om hva som motiverer til slik bildedeling, hvordan denne adferden oppfattes av andre ungdom samt innsikt i ungdomskulturen som bygger rundt dette fenomenet. Denne informasjonen vil bli brukt til å utforske om det er mulig å utforme en løsning som kan bidra til å begrense ufrivillig spredning av nakenbilder.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Institutt for design ved NTNU er ansvarlig for prosjektet. Kamilla Janøy er masterstudenten som gjennomfører prosjektet og ansvarlig veileder er professor Casper Boks, ansatt ved instituttet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta fordi du har jobbet med mennesker som er interessert i seksuelt overgrepsmateriale og fordi du er spesialist innen barne- og ungdomspsykologi.

Hva innebærer det for deg å delta?

Deltagelse for deg innebærer å gjennomføre et intervju på ca en time om dine erfaringer med ungdommer som har delt videre nakenbilder eller opplevd å selv få et nakenbilde delt videre uten samtykke. Hvis du samtykker til dette vil det bli tatt lydopptak av intervjuet som vil slettes etter endt prosjekt.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Hvis du samtykker vil stillingen og navnet ditt bli publisert i rapporten med forbehold om at du får godkjenne innholdet i rapporten før den publiseres.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene du oppgir vil bli publisert i en rapport som blir gjort tilgjengelige for studenter og ansatte ved NTNU. Opptak av intervjuet og rådatamateriale vil bli slettet ved prosjektslutt 4. juni 2021.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene,

- å få rettet personopplysninger om deg,
- å få slettet personopplysninger om deg, og
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Institutt for Design ved NTNU har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

Casper Boks, casper.boks@ntnu.no, +47 73590102

Kamilla Janøy, kamillaj@stud.ntnu.no, +47 92993353

Hvis du har spørsmål knyttet til NSD sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Casper Boks
(Forsker/veileder)

Kamilla Janøy

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet Nakenbilder fra et designperspektiv og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- ☐ å delta i intervju
- ☐ at det blir tatt lydopptak av intervjuet
- ☐ å få navn og stilling publisert i rapporten

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

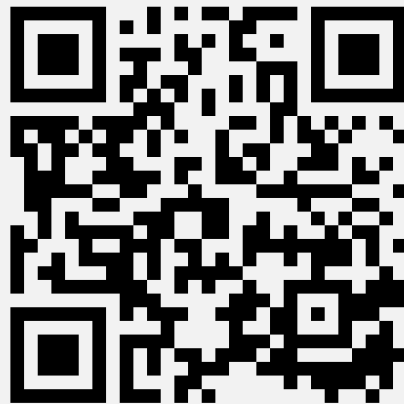
(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg D: Samskapingsworkshop



Linken til workshopen er:

https://miro.com/app/board/o9J_LNGY2OI=



KORT OM NUDes

INFO TIL LÆRERE

Så flott at du vil lære elevene dine om det viktige temaet nakenbilder! Her har du en liten introduksjon til spillet Kort om Nudes så du vet hva du kan forvente deg.

Hva går spillet ut på?

Hver av spillerne får nakenbildet sitt delt på forskjellige måter i fiktive scenarioer. Dette fører til at spillerne føler seg "helt jævlige" og gjennom hjelpemidler og spillkort skal de prøve å føle seg "helt ok" igjen.

Det er mer utfyllende info i regelheftet. Det er anbefalt at du leser gjennom heftet før elevene spiller spillet så du kan hjelpe dem hvis det er noe de ikke skjønner. Gjerne spill spillet sammen med noen kollegaer for å teste det ut!

Hva er hensikten med spillet?

Elevene skal sette seg inn i situasjonen til en som får nakenbildet sitt spredd så de får sympati for de som opplever dette og forhåpentligvis ikke ønsker å dele andres nakenbilder. I tillegg gir spillet informasjon om hva man burde gjøre hvis noen sprer nakenbildet ditt. Det er også for å demonstrere at selv om det kan føles helt jævlige i begynnelsen så finnes det lys i enden av tunnelen.

Hva bør du være obs på?

Innholdet i spillet kan bringe opp dårlige minner for elever som selv har opplevd å få nakenbildet sitt spredd eller andre typer overgrep i fortiden. Det er derfor lurt å ha noen tilgjengelige som ungdommene kan snakke med i ettertid hvis de ønsker det. Du kan for eksempel fortelle dem at du er tilgjengelig eller at helsesykepleieren sin dør alltid er åpen.

Spillet inneholder sterkt språk og illustrasjoner av intime kroppsdeler.

Spillet tar opp forskjellige temaer som utpressing, ekskludering og mobbing.

Det er lettere å diskutere med de du har et godt forhold til fra før av. Derfor er det lurt å la elevene spille sammen med vennene sine. På denne måten er det større sannsynlighet for at de får mer ut av diskusjonen og kan påvirke hverandre på en positiv måte.

Vedlegg F: Regelhefte

KORT OM NUDes

REGELHEFTE

Shit. Du trodde du kunne stole på de, men så delte de nudesa dine likevel. Du føler at alle har sett deg naken og det føles helt jævlig. Hva kommer til å skje? Hva gjør du nå?

I dette spillet opplever alle spillerne at noen sprer nudes av de på forskjellige måter. Målet er å føle seg helt ok igjen.



3-4
spillere



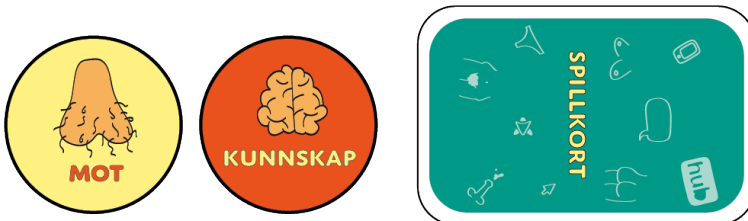
40 min

FORBEREDELSE

- Alle blir utdelt et av hver av de 4 hjelpemiddelkortene



- Plasser kunnskapsbrikkene, motbrikkene og spillkortene på markert plass på brettet



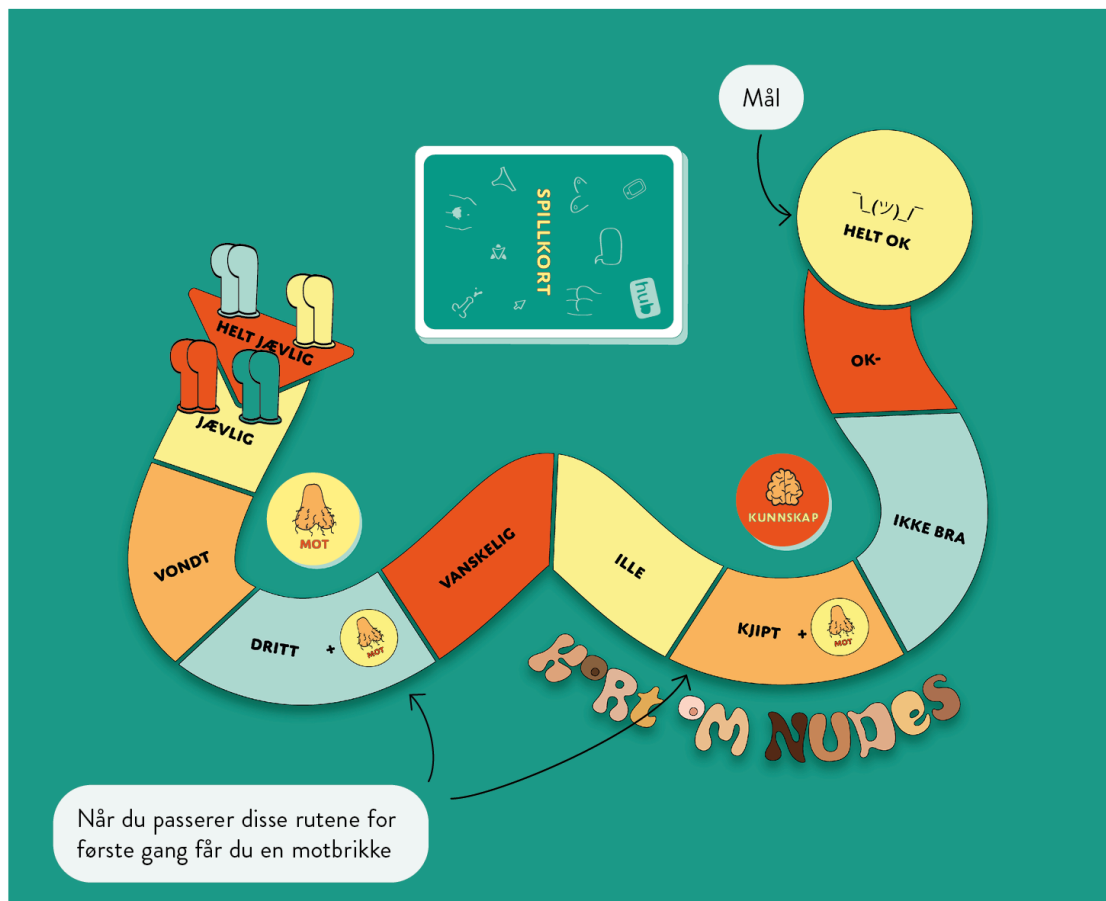
- Stokk spillkortene og sprederkortene før dere begynner
- Trekk hvert deres sprederkort og les det høyt for de andre. Ta vare på sprederkortet



- Velg hver deres spillbrikke
- Plasser spillbrikken på den ruten sprederkortet sier



OPPSETT



Tips: Bruk hjelpemiddelkort for å komme raskere fram!

SPILLET'S GANG

- Den personen som sist sendte en snap begynner



- Trekk spillkort etter tur og les spillkortet høyt for de andre. Følg instruksene på kortet



- Du har mulighet til å spille hjelpemiddelkort eller andre kort etter du har trukket spillkort. Når du har spilt de kortene du ønsker er det den neste spilleren sin tur

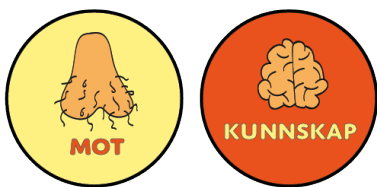
HVORDAN VINNER DU?

- ”Helt ok” er mål
- Den første spilleren som kommer i mål og føler seg helt ok igjen har vunnet spillet



HJELPEMIDDELKORT

- For å spille et hjelpemiddelkort trenger man motbrikker, kunnskapsbrikker og beviskort. Hva man trenger står på kortet
- Man får kunnskapsbrikker, motbrikker og beviskort ved å trekke spillkort



- Man får også motbrikker når man passerer rutene "dritt" og "kjipt" på brettet, men kun første gangen man passerer dem
- Legg brikkene du har brukt tilbake på brettet når du har spilt et hjelpemiddelkort
- Ta så mange steg fram som hjelpemiddelkortet sier når du spiller det
- Snu hjelpemiddelkortet opp ned når du har spilt det hvis det bare kan brukes en gang



SPREDERKORT

- Spreaderkortet viser hvem som delte nudes dine videre
- Hvorfor og hvordan spreaderen delte nudes dine avgjør hvor mye sympati du har for dem
- Sympatien du har for spreaderen påvirker hvor vanskelig det er å anmelde dem. Du må ha en motbrikke per sympati for å anmelde (+ 1 kunnskapsbrikke og 1 beviskort). Hvis du har trukket Petter Presset trenger du derfor 2 motbrikker, 1 kunnskapsbrikke og 1 beviskort for å anmelde.
- Maks sympati er 3 og minimum sympati er 0



- Start på den ruten spreaderkortet ditt sier

PETTER PRESSET

SYMPATI FOR PETTER: 2 ●●○



Du sender Petter nudes fordi dere holder på. Petter er stolt og sier det til kompisene sine, men de spør om han kan sende de bildene. Petter har egentlig ikke lyst, men vil at kompisene skal like han, så han sender de likevel.

START PÅ JÆVLIG

HJELPEMIDDEL

KAN BARE BRUKES EN GANG

Anmeld saken

Det er ulovlig å dele andres nudes. Uansett om spreaderen blir dømt eller ikke føles det godt at de får kjenne på at det de gjorde var galt.

FOR Å GJØRE DETTE TRENGER DU

- 🔔 1 motbrikke per sympati for spredder
- 📖 1 kunnskapsbrikke
- 📄 1 beviskort

TA 3 STEG FRAMOVER

SPILLKORT

- Det fins forskjellige typer spillkort. Noen spillkort gir deg valgmuligheter, mens andre spillkort forteller deg hva du skal gjøre
- Legg spillkortene i en egen bunke etter de har blitt brukt
- Hvis dere går tom for spillkort så stakk bunken med de brukte kortene og trekk fra denne
- Du kan ikke gå lengre tilbake enn "helt jævlig" selv hvis et spillkort sier du skal ta et steg bakover når du står på "helt jævlig"

SPESIELLE SPILLKORT

- Med "doble konsekvens" kan man doble det som skjer med de andre spillerne. Hvis en spiller f.eks. må gå 2 steg tilbake kan man doble sånn at de må gå 4 steg tilbake. Kortet kan kun spilles en gang
- Hvis noen trekker et "De andre bestemmer"-kort, så skal alle bortsett fra den som trakk kortet bestemme hva de vil gjøre

DOBLE KONSEKVENNS

Med dette kortet kan du doble det som skjer med en av de andre spillerne. Du kan bruke det til å hjelpe eller å ødelegge for de andre.

KONSEKVENNS X2

**SPILL DETTE KORTET NÅ
KONSEKVENSEN DU ØNSKER Å DOBLE
BLIR LEST OPP.**

DE ANDRE BESTEMMER

De andre spillerne er elever på naboskolen som får tilsendt nudesene dine.

Hva gjør dere? Bli enige.

A: Sender nudesene videre

B: Sier i fra til de som sendte nudesene at det er ulovlig å videreforsende nudesene

C: Sier i fra til en lærer

Hva skjer?

B: De som sendte bildet tør ikke videreforsende flere nudesene, elevene på naboskolen får en motbrikke hver og du får et steg fram
C: Læreren vet ikke hvem det er på bildet og får ikke gjort noe med det
A: Elevene på naboskolen blir anmeldt til politiet, de andre spillerne tar to steg tilbake

FORRESTEN

HVIS NOEN DELER NUDES AV DEG KAN DU KONTAKTE

- **ung.no** og **korspaahalsen.rodekors.no** anonymt for å snakke med noen og få råd
- **slettmeg.no** for hjelp til å fjerne bildene fra nettet
- **politiet** for å anmelde saken
- **en venn** eller en voksen du stoler på for å snakke om hvordan du har det

