

DET ER HELT RÅTT!

GRENSELØS IDRETTSGLEDE

Et prosjekt om deltagelse som publikum på fotballkamper for personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet (KSHD)



PROSJEKTET

er ikke bare om fotball - det handler om retten til deltagelse for alle.

Cor van der Lijcke
& Rolf Lund

Prosjektledere

Cor van Lijcke & Rolf Lund et al: Grenseløs idrettsglede

Omslag ved forlaget

Sideombrekking og layout ved forlaget Trykk og innbinding ved forlaget

ISBN 978-82-93653-30-1 (Trykt, heftet)

ISBN 978-82-93653-31-8 (PDF)

Henvendelser om denne utgivelsen kan rettes til: Eikholt

Helen Kellers vei 3

NO-3031 Drammen Norge

post@eikholt.no www.eikholt.no

© Eikholt nasjonalt ressurscenter for døvblinde, 2024

Det må ikke kopieres fra denne boken i strid med åndsverksloven eller avtaler om kopiering inngått med KOPINOR, interesseorganisasjon for rettighetshavere til åndsverk. Kopiering i strid med lov eller avtale kan medføre erstatningsansvar og inndragning, og kan straffes med bøter eller fengsel.

GRENSELØS IDRETTSGLEDE

Et prosjekt om deltagelse som publikum på fotballkamper for personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet (KSHD)

Cor van der Lijcke & Rolf Lund, et al.

Prosjektmedarbeidere:

Hildebjørg K Bjørge Ø
Bjørn Henry Christensen ϕ
Isabel Engan Δ
Simen Eriksen Δ
Kirsti Fylling Δ
Emilio Jensen Granados ⊕
Ann-Britt Johansson ⊕
Johakim Lindgren Δ
Grete Røraas Δ
Cathrine Timm Sundin ⊕
Magnus Tollefsrud ⊕
Per Olav Tveit ϕ
John Ulriksen ⊕
Inger-Lise Vincent Ø

⊕ Eikholt Nasjonalt Ressurssenter,
Ø Hapti-Co
Δ Erfaringskonsulenter,
ϕ Idrettspedagoger

Takk

En stor takk til Stiftelsen Dam som gitt prosjektet verdifull økonomisk støtte.



Innhold

1. Bakgrunn	6
1.1 Personer med KSHD og deltagelse	6
2. Prosjektets organisering	8
3. Målsettingen med prosjektet	10
3.1 Deltagelse på kulturarrangementer	12
3.2 Om fotball som kultur	13
4. Metodikk	15
4.1 Utvalg av erfaringskonsulenter	16
4.2 Innovasjonsarbeid og brukerinvolvering	17
4.3 Learning by doing.....	19
5. Gjennomføringen	21
5.1 Intervjuene	21
5.2 Simuleringen	22
5.3 Fotballkampene	23
6. Resultater	28
6.1 Forberedelser før kamp.....	28
6.2 Bestille billetter	29
6.3 Betydningen av tolk/ledsager tjeneste.....	30
6.4 Planlegging av reiser	31
6.5 Fotballbanen og arenaen	32
6.6 Kommunikasjonsformer	34
6.7 Synstolking.....	36
6.8 Tegnspråk og fotball.....	37
6.9 Taktile løsninger.....	38
6.10 Haptiske signaler	39
6.11 Tekniske løsninger	40
6.12 Hjelpemidler.....	41
6.13 Universell utforming av miljøet rundt en fotballkamp	49

7. Det sosiale	50
8. Engasjering av Fotball-Norge	52
9. En presentasjon til Fotball-Norge om prosjektet.....	54
10. Konklusjoner.....	55
11. Referanser.....	57
12. VEILEDER TIL HAPISK TOLKING AV FOTBALLKAMPER.....	60

1. Bakgrunn

Eikholt er et ressurs- og kompetansesenter, med spesialister innen kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet. I tillegg til å være et ressurscenter med kursvirksomhet for brukere, er Eikholt et kompetansesenter med en tverrfaglig stab med kunnskap innen syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet. Senteret er en del av Nasjonalkompetansetjeneste for døvblinde (NKDB). En viktig oppgave i denne sammenhengen er å utvikle kompetanse og spre kunnskap om hvordan personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet kan delta i samfunnet (www.eikholt.no)

1.1 Personer med KSHD og deltagelse

KSHD

I rapporten bruker vi ofte begrepet «personer med KSHD». Dette er et akronym for begrepet «personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet». Begrepet KSHD i denne sammenhengen og i denne rapporten omfatter alle med kombinert syns- og hørselsnedsettelse. Dette er i samsvar med den nordiske definisjonen av dövblindhet som er utviklet og revidert av nordisk lederforum 2016 (NKDB, 2024). «Døvblindhet er en kombinert syns- og hørselshemming av så alvorlig grad at de nedsatte sansene vanskelig kan kompensere for hverandre. Det gjør dövblindhet til en egen funksjonshemming.»

Den nordiske definisjonen understreker at dövblindhet ikke bare handler om individuelle syns- og hørselsnedsettelser, men også om hvordan disse funksjonsnedsettelsene samvirker og skaper utfordringer som går utover det summen av de enkelte tapene ville indikere. Dette anerkjenner behovet for målrettet støtte og tilrettelegging for å sikre full deltagelse og inkludering av personer med dövblindhet i samfunnet (NKDB, 2024).

Personer som opplever dette, har svært varierende grader av funksjonsnedsettelse. Det er viktig å anerkjenne den store variasjonen innen denne gruppen, da noen personer med dövblindhet kan ha en viss grad av syns eller hørselsfunksjon, mens andre kan oppleve total tap på begge områdene. Vi derfor valgt å bruke begrepet «personer med KSHD» i denne rapporten.

Kommunikasjon, informasjon, orientering og forflytning

Begrensningene knyttet til deltagelse i samfunnet for personer med KSHD kan være betydelige (Johansson, 2017). Kommunikasjon og informasjon utgjør ofte en stor utfordring, da de er avhengige av alternative metoder som tolking, tegnspråk, taktil kommunikasjon, punktskrift, eller teknologiske hjelpemidler. Navigering i omgivelsene kan også være komplisert, og om tilretteleggelser eller tilgangen til hjelpemidler og tjenester er begrenset innebærer det innskrenket mulighet til deltagelse.

Deltagelse på kulturarrangementer

Når det gjelder deltagelse på kulturarrangementer, kan utfordringene variere avhengig av tilgjengelige tilpasninger og grad av universell utforming. Teaterforestillinger og konserter kan være tilgjengelige gjennom, teleslynge, tolketjenester, teksting eller tilpasset lyssetting. Imidlertid er tilgjengeligheten ofte ikke universell, og tiltak må treffes for å sikre at personer med KSHD har en likeverdig opplevelse.

Som tilskuere på sportsarrangementer kan personer med KSHD også møte utfordringer. Kommentatorer og annen viktig informasjon under arrangementet er ofte auditiv, noe som gjør det nødvendig med alternative tilnærminger, for eksempel teleslynge, teksting eller taktil informasjon. Tilrettelegging for å gjøre idrettsbegivenheter tilgjengelige for personer med KSHD er viktig for å sikre deres fullverdige deltakelse som tilskuere.

For å fremme full deltagelse i samfunnet og kulturelle arrangementer er det essensielt å implementere tilpasninger og teknologiske løsninger som adresserer behovene til personer med KSHD. Det bidrar til å sikre at de kan nyte og delta på lik linje med andre samfunnsmedlemmer.

Deltagelse

Bred deltagelse i alle deler av det sivile samfunn er viktig for demokratiet og for enkeltmennesker (Regjeringen, 2019). Personer med nedsatt funksjonsevne møter store barrierer i mange deler av sivilsamfunnet, og hindres som følge av dette fra full deltagelse på lik linje med andre. Barrierer kan være dårlig fysisk tilgjengelighet, transport, mangel på informasjon og kommunikasjon, samt sosiale hindringer (Johansson, 2017).

Norge er gjennom **FN-konvensjonen** (Regjeringen, 2024) forpliktet til å arbeide aktivt for et mer inkluderende samfunn der alle kan delta på lik linje. Artikkel 30 i konvensjonen slår fast at personer med nedsatt funksjonsevne skal sikres retten til å ha et aktivt liv gjennom deltagelse i kultur, fritid og idrett. For de fleste er dette nøkkelen til et rikt sosialt liv og hindrer uheldig isolasjon (Jaiswal et al., 2018).

Deltagelse i kultur- og idrettsarrangementer innebærer også muligheten til å ta del i opplevelser ved å være publikum på arrangementer. Dette prosjektet skal gi personer med KSHD denne muligheten. Vi har i dette prosjektet valgt å sette søkelys på deltagelse som publikum på fotballkamper. Dette kan bli en relativt krevende oppgave, men som kan gi mye læring og kan ha stor overføringsverdi til andre arenaer.

2. Prosjektets organisering

Prosjekteier har vært Hørselshemmedes Landsforbund.



Prosjekt-vert har vært Eikholt nasjonalt ressurscenter for døvblinde som har styrt prosjektet administrativt med ansvar for den praktiske tilretteleggingen, økonomisk styring og dokumentasjon.

Prosjektledere og medforsker har vært Rolf Lund som er forsker ved Eikholt ressurscenter for døvblinde. I prosjektledergruppen finnes også forsker Ann-Britt Johansson fra Eikholt som bidratt i prosjektet og til utforming av denne rapporten. Prosjektleder og erfaringskonsulent har vært Cor van der Ljicke som selv har KSHD. Han var initiativtaker til prosjektet og har gode kontakter med brukermiljøer. Det har bidratt med viktig kunnskap i gjennomføringen av prosjektet.

Faglige rådgivere har vært Emilio Jensen Granados og John Ulriksen som begge er seniorrådgivere IKT, Magnus Tollefsrud seniorrådgiver hørsel og Cathrine Timm Sundin som er seniorrådgiver kommunikasjon og har lang erfaring som tolk, alle fra Eikholt. I tillegg har vi hatt med oss to pedagoger med erfaring fra idrett og friluftsliv for personer med kombinert nedsatt syn og hørsel. Bjørn Henry Christensen (adjunkt, fordypning idrett/friluftsliv) og Per Olav Tveit (lektor i idrett) har deltatt som prosjektmedarbeidere i prosjektets praktiske deler og med informasjon til fotball-Norge.

I prosjektet har Hapti-Co, med Inger-Lise Vincent og Hildebjørg K Bjørge som viktige bidragsyttere, spilt en nøkkelrolle. Hapti-Co er en gruppe offentlig godkjente tolker for døde og døvblinde (Carlsen, 2024). De har samlet og utviklet de grunnleggende signalene i haptisk kommunikasjon fra 2008, og satt de i et system som er beskrevet i boken "Haptisk kommunikasjon" (Bjørge, Rehder & Øverås, 2013), i tillegg til appen: Haptics; Pocket edition. Disse fungerer som oppslagsverk med signaler som personer med KSHD har vært med å utvikle og bruker. Signalene er blitt organisert og samkjørt til en felles plattform, slik at de som ikke kjenner til systemet, har et enkelt materiale å starte med. Hapti-Co har også utviklet den delen av denne prosjektrapporten som presenterer de nye haptiske signalene brukt i prosjektet og som vi ønsker å dele med andre.

Prosjektdeltakere/erfaringskonsulenter: Fem personer med KSHD, hvorav en er prosjektlederen. Deltakerne ble rekruttert blant motiverte brukere som mottar tjenester fra Eikholt.

Partnere med interesse i prosjektets resultater:

- Norges Fotballforbund og fotballklubbene
- Supporterklubbene
- Eikholt Nasjonalt Ressurscenter for døvblinde
- NKDB Nasjonal kompetansetjeneste for døvblinde
- Nasjonal Behandlingstjeneste for Sansetap og Psykisk Helse
- Norges Blindeforbund
- Hørselshemmedes Landsforbund
- Landsforbundet for Kombinert Syns- og Hørselshemmede/Døvblinde
- Foreningen Norges Døvblinde



Prosjektet representerer ikke bare fotballkamper, men enda mer retten til deltagelse.

3. Målsettingen med prosjektet

Hensikten med prosjektet er å skape en fullverdig opplevelse, ikke bare under selve kampen, men også i forberedelsene og det sosiale samværet rundt arrangementet. Erfaringene fra dette prosjektet ansees som svært verdifulle, med potensial til å forme tilretteleggingen for andre idretts- og kulturarrangementer.

Dette er en historie om innovasjon, samarbeid og ønsket om å gi alle en fullverdig opplevelse av idrettsarrangementer, uavhengig av sansetap. Med erfaringene fra prosjektet "Grenseløs idrettsglede" ser vi frem til å utforske veien mot en mer inkluderende fremtid for kultur- og idrettsarrangementer.

Prosjektet skal resultere i klare anbefalinger om tilrettelegging basert på tilbakemeldinger fra deltakerne i prosjektet. Dette vil også være et viktig bidrag i arbeidet med universell utforming (UU) for å bygge ned barrierer og slik sikre likestilt deltakelse. Anbefalingene skal formidles via brukerorganisasjoner og idrettens organer. Ved å synliggjøre mulighetene for personer med KSHD med en godt tilrettelagt «tribune», kan prosjektet gi inspirasjon til alle sports- og kulturarrangementer. Det er ikke bare fotballkamper som skal kunne være tilgjengelig for alle. Vi har valgt dette som en krevde oppgave for å oppmuntre til gode løsninger for alt og alle.

Prosjektets problemstilling:

Hvordan kan vi tilrettelegge for at personer med KSHD, kan delta som publikum på fotballkamper?

Prosjektet ble delt inn i fire delmål og til hvert av delmålene er det planlagt tiltak (T):

Delmål 1: Hvilke hindringer finnes for personer med KSHDs deltagelse som publikum på fotballkamper? (T1-T3)

T1 Innhente informasjon om hva andre har gjort og deltagernes erfaringer med deltagelse på fotballkamper.

Vi ønsker å undersøke erfaringer og hjelpemidler knyttet til deltagelse på fotballkamper for personer med KSHD. Vi er interessert i å forstå hva som allerede er gjort og hva Norges Fotballforbund (NFF) og Union of European Football Associations, (UEFA) tenker for å sikre at personer med ulike funksjonsnedsettelse kan være tilskuere på fotballkamper. Vi ønsker også se på hvordan vi kan optimalisere synstolkning, tegnspråk og haptisk kommunikasjon for å gi personer med KSHD den beste mulige opplevelsen under fotballkamper og andre sportsarrangementer.

T2 Intervju med deltagerne

Vi vil før T3 gjennomføre intervjuer med enkelt personer som deltar i prosjektet. Det skal fungere som en forberedelse til T3 (Kvale & Brinkmann, 2015).

T3 Arrangere Fokusgruppeintervju (dette er tenkt å gjøre for å samle inn erfaringer etter kampene)

Vi ønsket å benytte av fokusgruppeintervju (Malterud, 2012) til å skaffe oss innsikt i hva som er utfordringene og nærme oss idéer til løsninger. Fokusgruppeintervju er et strukturert gruppeintervju som kan være velegnet til å finne forbedringsområder. Intervjuene skulle skje ved en samling på Eikholt (prosjektvert) og ha en uformell form. Det ble lagt til rette for at deltakerne kunne snakke sammen og komme med egne tema og innspill. Ved at deltakerne diskuterer antar man at det kommer frem en annen type informasjon enn om man velger å intervjuer deltakerne hver for seg. Fokusgruppene er velegnet til å finne forbedringsområder ut ifra deltakernes erfaringer, opplevelser eller hva de savner. Dette kan gi idéer til hva som bør gjøres annerledes.

Delmål 2: Hva trengs av praktisk tilrettelegging for deltagelse som publikum? (T4-T5)

Vi valgte her å benytte oss av brukerinvolvering og aksjonsforskningsmetoder (Bradbury-Huang, 2015; Helse sørøst, 2018). Vi lærer gjennom praktiske erfaringer og tester ut det vi avdekker.

T4 Simulere en publikumssituasjon ved storskjerm og tolking

Vi trengte å utvikle et sett med løsninger for å formidle det som foregår på en fotballbane. Vi så for oss at vi kunne «tørr-trene» på dette ved å sitte sammen foran en storskjerm og følge noen fotballkamper. Dette er et tiltak som bygger på prinsipper om «learning by doing» (Reese, 2011).

T5 Teste ut tiltakene med å følge deltagerne som publikum til fem arrangementer

Vi regner med at hindringene ikke bare er knyttet til det som forgår når man har ankommet på fotballbanen og tribunen. Det finnes en serie av utfordringer fra man bestemmer seg for å reise til en bestemt kamp til at man faktisk sitter der og kan nyte kampen. Vi mener at den beste måten å skaffe seg informasjon om de utfordringene og hindringene som er i løypa fra beslutning til deltakelse er å gjøre dette i praksis. Gjennom «learning by doing» vil vi utforske hindringer og løsninger på problemstillingen. Vi ønsker å følge deltakerne mens de prøver ut de løsningene de har kommet frem til under T1-T4.

Delmål 3: Hvordan kan vi styrke den sosiale effekten ved deltagelse som publikum? (T6)

T6 Sosiale arrangement i tilknytning til sportsarrangementene.

Vi tror at det sosiale aspektet ved deltagelse på arrangementer er en viktig motivasjon og glede ved deltagelse. Mange av oss forbinder denne type arrangementer med sosialt samvær med andre og det som foregår før og etter arrangementet er like viktig som selve arrangementet. Vi ønsker å utforske hvordan vi kan legge til rette for å inkludere dette som en del av deltakeropplevelsen. Vi planlegger at i T3 skal vi drøfte oss frem til hvordan dette kan skje.

Delmål 4: Utarbeide en «oppskrift» som andre kan bruke for tilrettelegging for deltagelse som publikum. (T7)

T7 Utarbeide en rapport og formidle erfaringene til andre

Vi skal i tillegg til å utarbeide en fagrapport (Eikholtrapport nr 1/24) også formidle kunnskap og erfaringene til andre. Rapporten blir supplert med en video om temaet og en brosjyre med de viktigste resultatene. Vi vil i formidlingen av prosjektet samarbeide med organisasjonene HLF (Hørselshemmedes Landsforbund), Norges Blindforbund og LSHDB (Landsforbundet for Kombinert Syns- og Hørselshemmede/Døvblinde), FNDB (Foreningen Norges Døvblinde). Vi regner med at våre prosjektdeltakere kan bli gode erfaringskonsulenter i forbindelse med spredningen av kunnskapen.

3.1 Deltagelse på kulturarrangementer

Det er viktig å understreke at sport og deltagelse som tilskuer på idrettsarrangementer er å sidestille med andre kulturarrangementer. Sport er en viktig del av kulturlivet og gir lignende helsefordeler som andre kulturelle aktiviteter (Regjeringen, 2018)

Det er klare sammenhenger mellom helse og deltagelse i kulturlivet. Engasjement i kulturelle aktiviteter kan ha positive effekter på fysisk, mental og sosial helse. Kulturelle aktiviteter som teaterforestillinger, konserter, kunstutstillinger eller litterære arrangementer gir en kilde til estetisk nytelse og intellektuell stimulering. Det kan bidra til å redusere stress, angst og depresjon. Å delta i kulturlivet gir også en følelse av tilhørighet og formål, som er viktige faktorer for god mental helse (Cuypers et al., 2011).

Kulturlivet gir muligheter for sosialt samvær og fellesskap. Gjennom deltagelse i kulturelle arrangementer kan en person bygge relasjoner, utveksle ideer og dele opplevelser med andre. Sosiale bånd og nettverk er kjent for å påvirke positivt både mental og fysisk helse (Cuypers et al., 2011). Deltagelse i kulturlivet kan berike livet og bidra til økt livskvalitet. Å ha noe å se frem til, som en teaterforestilling eller et kunstgalleribesøk, kan være et positivt element i hverdagen som påvirker helhetsopplevelsen av livet. For å sikre at disse arrangementer er tilgjengelige for alle, er det viktig å jobbe for inkludering og tilgjengelighet i kultursektoren, slik at alle, uavhengig av helsestatus, har muligheten til å delta og nyte kulturlivet.

KSHD, begrenser i ulik grad aktivitetsnivå og hindrer full deltagelse i samfunnet (Fletcher & Guthrie, 2013; NKDB, 2024). Tilstanden påvirker sosiale liv, kommunikasjon, tilgang til informasjon, orientering i omgivelsene og muligheten for å bevege seg trygt og fritt. Det er i flere studier påvist at personer med KSHD, er sårbare for ulike typer mental uhelse så som depresjon og angst (Hersh, 2013; Dammeyer, 2014). Frem til nå har fysisk aktivitet ofte vært betraktet som en viktig faktor for god helse (Cuypers et al., 2011).

Helseundersøkelsen i Nord-Trøndelag (HUNT) – som er en longitudinell populasjonsstudie av helse i Norge viser at også andre dagligdagse aktiviteter kan gi god helse, i et helhetlig perspektiv (Cuypers et al., 2011). Forskerne fant tydelige sammenhenger mellom helse og deltagelse i kulturlivet. Ved å sammenligne opplysninger om deltagelse i kulturelle aktiviteter med helseopplysninger, fant man at alle som konsumerer kultur i en eller annen form opplever bedre helse, er mer tilfreds med livet sitt og har mindre forekomster av angst og depresjon, sammenlignet med folk som ikke er så opptatt av kultur. Cuypers et al. (2011) mener at det betyr at kulturaktiviteter bør tas med som en viktig ingrediens når vi jobber for å fremme bedre folkehelse. Studien omfatter et bredt kulturbegrep, og deltagerne svarte på spørsmål om alt fra konserter og dugnad til religiøs aktivitet, idrettsarrangementer og utendørsaktiviteter. Det å sitte på en tribune og følge med favorittlaget kan altså være sunt. De som ikke selv er utøvere, men aktive i konsertsalen, på tribunene eller på dugnad for det lokale koret, scorer faktisk høyest når det gjelder livstilfredshet, og de har mindre angst og depresjon.

Idrettsarrangementer gir en felles arena der mennesker kan samles for å oppleve spenning, konkurranse og følelsen av fellesskap. Det skaper en kulturell opplevelse som deler mange likheter med andre kulturelle arrangementer. Som med andre kulturelle aktiviteter, gir sportslige arrangementer muligheter for sosialt samvær. Å dele gleden over en seier eller støtte sitt favorittlag skaper bånd mellom mennesker, og det sosiale aspektet av idrettsarrangementer er en viktig del av opplevelsen.

Deltakelse som tilskuer på idrettsarrangementer innebærer ofte fysisk tilstedeværelse, enten det er på stadion, i en idrettshall eller foran TV-en. Det kan involvere entusiasme, cheering og engasjement, som også har positive effekter på deltakernes helse og velvære (Cuypers, 2011). Store sportsbegivenheter er ofte en viktig del av nasjonal og global kultur, og de deler mange av de estetiske og emosjonelle elementene som finnes i andre kulturelle uttrykksformer. Derfor er det viktig å anerkjenne sportsarrangementer som en integrert del av kulturlivet, og sikre tilgjengelighet og inkludering i sportsverden på lik linje med andre kulturelle arenaer. På den måten kan alle, uavhengig av interesser og preferanser, dra nytte av de helsemessige og sosiale fordelene som kulturlivet, inkludert sport, kan tilby.

3.2 Om fotball som kultur

Fotball, en av verdens største idretter, tilbyr en unik kulturopplevelse for tilskuere. Samling av mennesker fra ulike bakgrunner og aldersgrupper skaper fellesskap, både på stadion og foran TV-skjermen. Intense følelsesuttrykk under kamper, fra glede til skuffelse, gir emosjonell dybde til opplevelsen, mens tradisjoner og ritualer forsterker en felles kulturell identitet blant tilhengerne. Fotballspillet i seg selv betraktes som kunstnerisk, med elegante bevegelser, taktiske manøvrer og individuelle ferdigheter. Sosial interaksjon mellom tilskuere, diskusjoner, jubel og felles opplevelser med venner og familie legger til en sosial ramme som forsterker det kulturelle aspektet ved å være tilskuer.

Samlet sett representerer deltagelse som tilskuer på fotballkamper en rik kulturopplevelse som strekker seg langt utover det sportslige aspektet. Det er en mulighet til å oppleve fellesskap, lidenskap, og tilknytning til noe større enn seg selv, og dette gjør det til en betydningsfull kulturell praksis for mange.

For personer med KSHD kan deltagelse som tilskuer på en fotballkamp være av stor betydning, da det gir muligheter til å ta del i et fellesskap på en unik måte til tross for sine spesifikke utfordringer knyttet til nedsatt syns- og hørselsfunksjon. Fotballkamper fungerer som sosiale samlingspunkter der mennesker samles for å dele en

felles interesse. For personer med KSHD gir deltakelse som tilskuer dem muligheten til å være en del av dette fellesskapet, noe som kan bidra til økt sosial inkludering og følelsen av å høre til i samfunnet. Å være tilskuer på en fotballkamp gir muligheten til å dele opplevelsen med andre. Den kollektive gleden, spenningen eller skuffelsen som oppstår under kampen, bidrar til å skape en følelse av fellesskap og samhørighet, uavhengig av individuelle funksjonsnedsettelse.

Selv om personer med KSHD kanskje ikke kan oppleve fotballkampen på samme måte som de med full sensorisk kapasitet, kan de likevel få en unik og meningsfull opplevelse. Atmosfæren på stadion, lydene fra tribunen, lukt fra kaffe og pølser og følelsen av vibrasjoner fra publikum kan alle bidra til å skape en rik sensorisk opplevelse. I prosjektet har vi ved å tilrettelegge kampopplevelsen med tilgjengelig informasjon, med haptisk og taktil kommunikasjon, og andre tilpassede kommunikasjonsformer utforsket hvordan personer med KSHD bedre kan forstå og delta i arrangementet. Det styrker opplevelsen og gir muligheter til å følge med på spillet og dele gleden med andre tilskuere.



Foto av Michal Jarmoluk på Pixnio

4. Metodikk

I prosjektet, som er et innovasjonsprosjekt, har brukerstemmen blitt satt i fokus. En av prosjektlederne fungerer også som en erfaringskonsulent, noe som gir prosjektet et unikt perspektiv. For å få inngående innsikt i behovene for bedre deltakelse i arrangementer, som for eksempel fotballkamper, har erfaringskonsulenter blitt rekruttert. Disse konsulentene, selv personer med KSHD og entusiastiske fotballtilhengere, gir verdifull førstehånds innsikt.

De klare fordelene ved tilnærmingen inkluderer den autentiske innsikten erfaringskonsulentene bringer til prosjektet. Dette gir en reell forståelse av brukerperspektivet og øker sjansene for å utvikle løsninger som er bedre tilpasset målgruppens faktiske behov. Involveringen av erfaringskonsulenter fra starten gir også en følelse av «empowerment», da de har direkte innvirkning på utviklingen av løsningene (Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse, 2024)

En annen fordel er den økte relevansen ved å ha fotballentusiaster blant erfaringskonsulentene. Det gjør at prosjektet bedre kan identifisere og håndtere spesifikke utfordringer knyttet til deltakelse i fotballarrangementer. Samtidig bringer denne tilnærmingen også noen utfordringer, som for eksempel kommunikasjonsbarrierer og behovet for tilpassede metoder for effektiv samhandling.

Det er viktig å være oppmerksom på representativitet innenfor gruppen personer med KSHD for å sikre at løsningene er representative for hele målgruppen. Samtidig kan inkluderingen av erfaringskonsulenter som prosjektarbeidere kreve ekstra tid og ressurser, spesielt når det gjelder tilrettelegging for deres behov og inkludering i beslutningsprosesser (Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse, 2024).

Totalt sett kan denne tilnærmingen bidra til mer bærekraftige og brukervennlige løsninger for personer med KSHD i konteksten av arrangementer som fotballkamper. Dette prosjektet ser ut til å være en positiv innsats for å forbedre deltakelse og inkludering.

Prosjektets fokus er hvilke tiltak som er effektive for å legge til rette for deltagelse som publikum i sosiale kulturelle arrangementer som sport. Det skulle ikke samles inn data om prosjektdeltakerne. Fokus og datainnsamlingen vil være basert på brukererfaringer, men vil ikke bli knyttet til den enkelte prosjektdeltakeren. Ved å holde fast på dette er det ikke noe ved prosjektet som er en trussel mot personvernet. De innledende intervjuene i T2 og T3 ble kun brukt som innsamling av kunnskap om temaet. Det blir notert som momenter til prosjektets T4 og T5 og er ikke lagret som opplysninger knyttet til enkeltpersoner. Det er brukt bilder og video som dokumentasjon av del T4 og T5. Prosjektdeltakerne har fått anledning til å reservere seg mot dette og har også i ettertid fått anledning til å vurdere om det som er tatt opp får brukes i rapporter og presentasjoner.

4.1 Utvalg av erfaringskonsulenter

Personer med KSHD opplever varierte behov når det gjelder hjelpemidler og ulike kommunikasjonsformer. Graden av syns- og hørselsnedsettelse kan variere betydelig, og derfor er det viktig å tilpasse støtten individuelt.

I prosjektet har vi bevisst valgt å engasjere personer med stor interesse for fotball og som samtidig kan representere ulike former for KSHD for å grundig undersøke de ulike behovene som kan oppstå innenfor målgruppen. Disse personene har fungert som erfaringskonsulenter for oss.

Deltakerne har representert

1 person som er døv og blind

1 person er døv og med nedsatt synsfunksjon

1 person som har kombinert nedsatt syns- og hørselsnedsettelse

2 personer som er blinde og har nedsatt hørselsfunksjon

For enkelhetens skyld har vi definert de som ikke kan benytte synet til å oppleve fotballkamper eller tolke visuelle tegnspråkssignaler som blinde. De som kan bruke synet til slike formål har nedsatt synsfunksjon. Funksjonelt syn kan være begrenset på grunn av redusert synsstyrke (visus), innskrenket synsfelt, nedsatt fargesyn og lysfølsomhet.

Vi har definert personer som døve når de ikke kan benytte seg av talespråk, men er avhengige av visuelt eller taktilt tegnspråk for å følge med på det som foregår på banen. Målgruppen kan dermed kategoriseres i fire hovedgrupper: de som er blinde og døve, svaksynte og døve, svaksynte og tunghørte, samt svaksynte og døve. Alle fire av disse "hovedgruppene" var representert i ulike deler av prosjektet.

Noen av erfaringskonsulentene kan dra nytte av teknologiske hjelpemidler som braille-enheter, talegenkjenningsystemer eller haptiske enheter. Disse verktøyene bidrar til å lette kommunikasjonen og gi tilgang til informasjon. Samtidig er det også viktig å vurdere alternative kommunikasjonsmetoder, for eksempel taktilt tegnspråk* eller håndalfabet**, for de som har en viss grad av taktile ferdigheter.

**Taktilt tegnspråk er en form for kommunikasjon som også personer med KSHD kan bruke. Når det visuelle tegnspråket endrer form og blir taktilt avleses språket med hånd-over-hånd. I den taktile formen legger den som «lytter» hendene sine oppå den som «snakker». Det snakkes norsk tegnspråk, men deler av tegnspråkskomponentene som mimikk og plassering av tegn må modifiseres med blant annet intensitet i tegnene.*

I denne kommunikasjonsformen bruker man berøring og følelse for å overføre tegnspråk. En person kan føle bevegelsene og posisjonene til hendene, fingrene og kroppen til den som signerer. Det er en taktil opplevelse som gjør det mulig å forstå og delta i samtaler.

***Håndalfabet, også kjent som bokstavalphabet eller fingerspelling kan være et supplement hvor samtalepartnere presenterer enkeltbokstaver eller bokstaver ord. I flere sammenhenger benyttes den formen for å understreke auditiv informasjon.*

For personer med KSHD, kan tradisjonelle måter å motta informasjon på, som lyd eller syn, være begrenset eller fraværende. Derfor spiller alternative metoder en sentral rolle. Taktil kommunikasjon, for eksempel bruk av taktilt tegnspråk eller haptiske signaler som for eksempel fotballbrettet gir en unik måte å formidle informasjon på. Dette åpner muligheten for å motta og forstå informasjon uten avhengighet av syns- eller hørselsfunksjon.

Teknologiske hjelpemidler som omformer visuell informasjon til taktile eller auditive signaler kan være aktuelle. Brailleenheter, talegjenkjenningssystemer og taktile kart gir personer muligheten til å utforske skriftlig materiale, visuelle elementer og geografisk informasjon gjennom alternative sensoriske kanaler.

Når vi ser på behovene til personer med KSHD, spesielt i sammenheng med å følge med på en fotballkamp, blir tilgangen til informasjon enda mer utfordrende.

For de som er lidenskapelige fotballfans, er det viktig å tilby tilgjengelige metoder for å følge hendelser på banen. Teknologiske hjelpemidler, som taktile plattformer eller metoder og teknikker som gjengir bevegelsene til ballen eller spillernes posisjoner, kan være uvurderlige. Dette gir personer i målgruppen muligheten til å oppleve kampdynamikken på en måte som er tilpasset deres unike behov.

Auditive beskrivelser og kommentarer gjennom haptiske signaler eller annen taktil teknologi kan også gi en detaljert forståelse av hendelsene på banen. Dette krever imidlertid en tilpasning av tradisjonelle kommentatormetoder for å inkludere beskrivelser som fanger essensen av spilllets intensitet og utvikling.

4.2 Innovasjonsarbeid og brukerinvolvering

Et innovasjonsprosjekt kan kort beskrives som en planlagt innsats for å skape noe nytt eller forbedre eksisterende tilstander ved å implementere nye idéer, metoder eller teknologier (Prosjektveiviseren, 2024). Dette innovasjonsprosjektet er rettet mot å forbedre deltakelsen og opplevelsen av sports- og kulturarrangementer for personer med KSHD.

Prosjektets tilnærming er basert på læring ved handling, hvor teoretisk kunnskap blir kombinert med praktiske erfaringer for å forstå og identifisere de spesifikke utfordringene personer med KSHD møter i slike arrangementer (Reese, 2011). Ved å følge fotballinteresserte personer med KSHD på fotballkamper, kan vi observere deres reaksjoner og løsninger basert på deres eksisterende kompetanse. Samtidig introduserer vi nye metoder og teknikker for å forbedre formidlingen av hendelser under en fotballkamp. Gjennom denne kombinasjonen av å lytte til deres erfaringsbaserte opplevelser og introdusere ny kunnskap, skaper vi en plattform for gjensidig læring og utvikling av relevant kunnskap for personer med KSHD som publikum på sportsarrangementer.

I prosjektet var representanter for målgruppen involvert i utviklingen av prosjektidéen. Det gav en uvurderlig dimensjon av innsikt og relevans. De bringer med seg førstehåndserfaringer, perspektiver og behov som ellers kanskje ville vært oversett. Det gir prosjektet en autentisitet og praktisk tilnærming som er avgjørende for å skape løsninger som virkelig adresserer målgruppens utfordringer.

Den inkluderende tilnærmingen sikrer ikke bare at prosjektet er i tråd med de faktiske behovene til målgruppen, men den fremmer også etableringen av løsninger som

er mer brukervennlige og effektive. Dessuten bidrar det til å styrke tillitsforholdet mellom utviklere og sluttbrukere, da målgruppen føler seg representert og hørt gjennom hele prosjektets utviklingsprosess. Metodikken understreker derfor betydningen av brukermedvirkning for å skape meningsfulle og vellykkede prosjekter.

I begynnelsen av prosjektet, i forståelsesfasen, deltar erfaringskonsulentene i en grundig behovsanalyse. Deres personlige innsikt gir et dyptgående bilde av de spesifikke utfordringene de møter ved deltakelse i sports- og kulturarrangementer. Det danner grunnlaget for å identifisere områder som krever innovasjon.

I idéfasen bringer erfaringskonsulentene sine erfaringer inn i genereringen av løsninger. Deres bidrag strekker seg fra kreative ideer til praktiske forslag, og det er deres perspektiver som former utformingen av tiltak som er skreddersydd for å imøtekomme personer med KSHD sine unike utfordringer.

Når innovasjonen tar form gjennom prototyping, blir erfaringskonsulentene sentrale i testingen. Deres praktiske tilbakemeldinger om brukervennlighet, effektivitet og relevans gir verdifull veiledning for å optimalisere løsningen før implementering (Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse, 2024).

Under implementeringsfasen deltar erfaringskonsulentene aktivt i opplæringen av andre medlemmer av målgruppen. Deres unike erfaringer og kunnskap blir en ressurs for å sikre en vellykket implementering og bruk av innovasjonen i det virkelige liv.

Etter implementeringen fortsetter brukerinvolveringen i evalueringsfasen. Erfaringskonsulentenes deltakelse i vurderingen av innovasjonens effektivitet over tid gir verdifull innsikt og støtter eventuelle justeringer basert på faktiske brukererfaringer.

Samlet sett gir denne integrerte brukerinvolveringen en mer helhetlig forståelse av hvordan løsninger påvirker målgruppen. Dette styrker målet om å utvikle innovasjoner som ikke bare svarer på identifiserte behov, men også virkelig forbedrer personer med KSHD's muligheter for deltakelse i ulike arrangementer.

Inkluderingen av kunnskap fra de det gjelder, spesielt personer med KSHD, har vist seg å være av uvurderlig verdi i innovasjonsprosjektet. Denne tilnærmingen går utover det å bare kombinere faglig kunnskap med erfaringsbasert innsikt; den erkjenner den kompleksiteten og unikheten ved utfordringene disse enkeltpersonene står overfor.

Faglig kunnskap gir en solid struktur og forståelse for de teoretiske aspektene av problemene knyttet til deltakelse i sports- og kulturarrangementer for personer med KSHD. Den gir et fundament for å identifisere generelle utfordringer og utvikle teoretiske løsninger. Imidlertid er det erfaringsbaserte perspektivet fra personer med KSHD som gir en dypere innsikt i de konkrete utfordringene de møter i praktiske situasjoner.

Ved å følge personer med KSHD på sportsarrangementer, får vi direkte innsikt i deres reaksjoner, behov og mestring av situasjoner basert på deres KSHD. Deres erfaringsbaserte kunnskap, som ofte er unik og ikke lett tilgjengelig gjennom rent teoretiske studier, fyller vesentlige hull i vår forståelse. Dette er særlig viktig, da personer med KSHD har unike tilpasningsbehov som ikke alltid er dekket av generelle løsninger.

Integrasjon av faglig kunnskap og erfaringsbasert innsikt innen innovasjon gir ikke bare en helhetlig forståelse av problemområdene, men gir også konkrete retninger for utviklingen av tiltak som er tilpasset de spesifikke utfordringene til personer med KSHD. Det er denne symbiosen av teori og praksis som ikke bare forbedrer forståelsen, men også gir realistiske og målrettede løsninger som kan ha en umiddelbar innvirkning på målgruppens muligheter for deltagelse.

Denne tilnærmingen styrker også samarbeidet ved å gi personer med KSHD en sentral rolle i utviklingen av innovative løsninger. Det fremmer respekt for deres ekspertise og understreker viktigheten av å inkludere deres stemme i utformingen av strategier og tiltak. Det er av spesiell betydning når man arbeider med temaer som berører rettighetene til personer med KSHD, og det understreker at de er nøkkelpersoner i å forme effektive og bærekraftige løsninger.

4.3 Learning by doing

Fagpersoner og erfaringskonsulenter kan dra nytte av en gjensidig læringsprosess der de deler kunnskap og erfaringer. Ved å samarbeide kan de lære av hverandre, og resultatet av denne prosessen blir ofte av større verdi. Det som er lært og utviklet i samarbeidet blir dermed en mer verdifull kunnskap for andre som skal motta informasjon fra prosjektet.

Vi håper at erfaringskonsulentene vil oppleve en form for “empowerment” gjennom prosjektet. Innenfor rammen av personer med KSHD, refererer “empowerment” til å gi enkeltpersoner de nødvendige ressursene, ferdighetene og mulighetene til å ta kontroll over sitt eget liv, treffe informerte beslutninger og delta fullt ut i samfunnet. For personer med KSHD betyr “empowerment” å gi dem verktøyene og støtten de trenger for å overvinne utfordringene de står overfor på grunn av kombinasjonen av nedsatt syns- og hørselsfunksjon.

Empowerment kan omfatte flere aspekter (Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse, 2018). Å gi grundig informasjon om tilgjengelige ressurser, kommunikasjonsmetoder, og teknologiske hjelpemidler er viktig. Det gir personer med KSHD kunnskapen de trenger for å ta informerte beslutninger om eget liv.

Empowerment inkluderer også å tilrettelegge samfunnet og miljøet for å sikre like muligheter. Det kan omfatte tilgjengelighet i offentlige steder, bruk av universell utforming og implementering av tiltak for å redusere barrierer.

Empowerment er avgjørende for å sikre deres fullstendige deltakelse i samfunnet (Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse, 2018). Ved å gi personer med KSHD nødvendige verktøy og støtte, kan de overvinne hindringer og aktivt forme sitt eget liv.

Opplæring i alternative kommunikasjonsmetoder, orientering og mobilitet, samt bruk av teknologiske hjelpemidler, er essensielt for å styrke personer med KSHDs evne til å navigere i verden rundt seg.

Å støtte personer med KSHD i å utvikle selvbestemmelse er avgjørende. Dette innebærer å oppmuntre dem til å sette mål, ta egne beslutninger og være aktive deltakere i beslutningsprosesser som angår dem.

I arbeidet med brukerinvolvering innenfor innovasjonsprosjekter, opplever både brukerne og fagpersonene en gjensidig styrking og utvikling (Nasjonal kompetanse-tjeneste for læring og mestring innen helse, 2018). Dette samarbeidet skaper et unikt miljø der “learning by doing” blir en sentral mekanisme for læring og utvikling.

For brukerne representerer denne involveringen en mulighet til å lære og mestre ny teknologi og kunnskap gjennom praktisk erfaring. Når de samhandler direkte med fagpersoner, får de ikke bare tilgang til ny innsikt, men de får også muligheten til å anvende denne kunnskapen i reelle situasjoner. Denne formen for læring ved handling er spesielt verdifull for brukere, da det ikke bare styrker deres kompetanse, men gir dem også en følelse av aktiv deltakelse i utviklingen av løsninger som direkte påvirker deres liv.

Samtidig gir brukermedvirkningen betydelige fordeler for fagpersonene som deltar. Å samarbeide med brukere gir dem en dypere forståelse for de konkrete utfordringene brukerne står overfor. Det gir et nytt perspektiv som ofte er vanskelig å oppnå gjennom ren teoretisk studie. Fagpersonene får førstehånds innsikt i hvordan teknologi og kunnskap faktisk blir integrert i brukernes daglige liv, og de får muligheten til å se virkningen av sine bidrag i praksis.

Gjennom brukermedvirkningen blir brukerne erfaringskonsulenter, som fungerer som en form for bekreftelse eller utvidelse av det faglige perspektivet som fagpersonene bringer med seg inn i prosjektet. Brukernes erfaringsbaserte innsikt utfyller og beriker den teoretiske kunnskapen fagpersonene besitter, og dette samspillet gir en mer helhetlig forståelse av problemene som skal løses. Denne dynamikken bidrar til å bryte ned barrierer mellom brukere og fagpersoner, og skaper et samarbeidsmiljø preget av gjensidig respekt og tillit. Fagpersonene blir ikke bare leverandører av teknologiske løsninger og strategier de blir også lyttere og lærende aktører som er åpne for å tilpasse og forbedre sine tilnærminger basert på brukernes reelle erfaringer.

På et overordnet nivå bidrar denne formen for samarbeid til en mer effektiv innovasjonsprosess. Det gjør at løsningene som utvikles, er mer relevante, brukervennlige og i tråd med de faktiske behovene til de som skal dra nytte av dem. Slik sett er brukerinvolvering ikke bare en prosess for å styrke brukerne, men også en katalysator for utvikling og forbedring innenfor fagfeltet til de involverte fagpersonene.

5. Gjennomføringen

5.1 Intervjuene

Å gjennomføre intervjuer i et prosjekt kan by på flere utfordringer. For det første er det ofte en utfordring å velge egnede deltakere, spesielt når man søker å inkludere personer med spesifikke behov i forsknings- og utviklingsarbeid (Kvale & Brinkmann, 2015).

Når det kommer til å gjennomføre intervjuer med personer som har KSHD er det spesifikke utfordringer (Johansson, 2017). Først og fremst er det viktig å adressere utvalget av deltakere, og å finne personer med KSHD som er relevante for prosjektet. I vår sammenheng var det viktig å finne personer som samlet sett var en representativ variasjon av målgruppen og tillegg var veldig interessert i fotball.

En betydelig utfordring ligger i å tilpasse intervjuverktøy eller plattformer for å imøtekomme behovene til personer med KSHD. Dette kan inkludere bruk av ulike kommunikasjonsformer som tegnspråk eller skriftlig kommunikasjon.

Tids- og ressursaspekter er fortsatt relevante, da koordinering av intervjuer som tar hensyn til deltakernes preferanser og tilgjengelighet kan være en kompleks oppgave. Å sikre at intervjuene skjer i en miljøvennlig setting med god belysning, fungerende hørselstekniske utstyr og minimalt med visuell og auditiv støy blir ekstra viktig for å lette kommunikasjonen.

Skape åpenhet og tillit blir også sentralt, da det er essensielt for deltakere med KSHD å føle seg komfortable under intervjuene. Videre må analysen av dataene også vurdere eventuelle særegenheter knyttet til kommunikasjonsmetodene som er brukt under intervjuene.

På et etisk nivå er det avgjørende å håndtere informasjonen på en respektfull måte og ta ekstra hensyn til de spesifikke behovene deltakerne har. Å integrere tilrettelegging og inkluderende praksis gjennom hele forsknings- og utviklingsprosessen vil bidra til å sikre et rettferdig og informativt resultat.

Eikholt har erfarne medarbeidere med høy faglig kompetanse innenfor målgruppen. Det utgjør en verdifull forutsetning for å møte utfordringene knyttet til å gjennomføre intervjuene.

De innledende intervjuene utgjør en sentral del av prosjektet, da de gir oss muligheten til å samle all tilgjengelig kunnskap før vi går videre til praktisk utprøving. Med en så variert deltakergruppe og dedikerte medarbeidere, har vi en solid plattform for å utforske og forstå de unike perspektivene og behovene som målgruppen innehar.

Videre, gjennom å inkludere erfaringskonsulenter og medarbeidere med spesifikke kunnskaper om fotball, har vi skapt et miljø som ikke bare imøtekommer, men også omfavner utfordringene knyttet til å forstå og tilrettelegge for aktiviteter som er relevante for målgruppen. Dette forbereder oss på en grundig og informativ utforskning i prosjektets senere faser, der vi vil sette kunnskapen fra de innledende intervjuene ut i praksis.

5.2 Simuleringen

Etter fullføringen av intervjuene går vi videre for å utforske hvordan opplevelsen av en fotballkamp kan formidles til personer med KSHD. Som en initial tilnærming implementerer vi det vi refererer til som en “simulering” av deltakelse som publikum på en fotballkamp. Dette blir realisert ved å vise opptak av en fotballkamp på storskjerm.

Våre erfaringskonsulenter, spiller en avgjørende rolle i denne simuleringen. De forbereder seg ved å rigge seg til med tolker og benytte metodene de selv har utviklet for å følge med på fotballkamper. Denne tilnærmingen gir oss en unik innsikt i de tilpasninger og strategier som personer med KSHD utvikler for å delta i aktiviteter som tilskuer til en fotballkamp..

Som prosjektmedarbeidere er observasjon av deltakerne i aksjon en uvurderlig læringsopplevelse. Det tillater oss å få førstehåndskunnskap om utfordringene de møter og de kreative løsningene de anvender for å nyte en fotballkamp fullt ut. Gjennom denne simuleringen blir vi vitne til betydningen av tilrettelegging og de individuelle tilpasningene som personer med KSHD gjør for å oppleve sosiale arrangementer som fotballkamper.

Dialogen som oppstod mellom tolkene og erfaringskonsulentene under simuleringen er også av stor verdi. Denne formen for dialog skaper en plattform for erfaringsutveksling, der tolkene kan dele sin kunnskap om tilrettelegging og erfaringskonsulentene kan bidra med perspektiver basert på egne erfaringer. Den gjensidige kunnskapsutvekslingen bidrar til å berike vårt prosjekt og styrker samarbeidet mellom tolkene og erfaringskonsulentene, samt teamet av prosjektmedarbeidere. Slik viser simuleringen at dialogen er en effektiv metode for å utvikle ny innsikt og skape verdifull kunnskap innenfor feltet.



Bilde 1 viser simulering av deltagelse på en fotballkamp ved at erfaringskonsulentene fikk se fotballkamp på storskjerm. De benyttet de metodene de selv hadde utviklet for å følge med på fotballkamper. Bildet viser haptisk tolking og tegnspråktolk i aksjon. Noen av konsulentene kunne følge med på lyden fra TV kommentatoren via teleslynge og eget høreapparat.

5.3 Fotballkampene

Etter å ha gjennomført en simulering av deltakelse som publikum under en fotballkamp ved hjelp av opptak fra en kamp vist på storskjerm, er det på tide å implementere våre erfaringer på en ekte fotballkamp. Vi har etablert en gunstig avtale med Stabekk fotballklubb, som sikrer oss gode plasser på Nadderud Arena, Stabekks hjemmebane.

Valget av å delta på et par kamper i nærheten av Eikholt viste seg å være en lærerik opplevelse, selv om det kom som en overraskelse for noen av oss i prosjektgruppen at det å skaffe tolker krever nøye planlegging og tid. Vår optimisme med å skaffe tolker innenfor et par ukers varsel viste seg å være altfor ambisiøs. Det ble klart at dette er en prosess som krever grundig planlegging, og man må beregne flere uker med forvarsel for å sikre tilgang til kvalifiserte tolker. Vi vil skrive mer om dette under resultater.

Kvaliteten på tolkningen er avgjørende, da gode tolker ikke bare formidler handlingen på banen og atmosfæren på tribunen, men gjør det på en måte som appellerer til fotballentusiaster. Det er en fordel å bruke tolker som har erfaring med tolking av idrett og at de selv også har interesse for fotball og forståelse av spillet. Vi vet at slike tolker eksisterer, og flere av erfaringskonsulentene har personlige erfaringer fra tidligere og vi vet hvem som kunne levere en tolking på en engasjerende måte. Likevel måtte vi innse at tolketjenesten krever betydelig forberedelse for å kunne tildele tolker til denne typen aktiviteter.

Den erfaringen førte dessverre til avlysning av de to første planlagte fotballkampene på grunn av tolkemangel. Det var en utfordring som vi ikke hadde forutsett i tilstrekkelig grad. Imidlertid får vi til slutt lagt inn bestillingen til tolketjenesten i god tid og gjennomfører to fotballkamper før sesongen var over.



Bilde 2: Hele prosjektgruppen, inkludert erfaringskonsulenter, tolker og prosjektmedarbeidere, ble tildelt en optimal plassering på tribunen. Etter våre egne ønsker var vi plassert midt på en av langsidene, en bit opp på tribunen for å oppnå best mulig oversikt. Tolkene som skulle formidle haptiske signaler til erfaringskonsulentene tok plass bak mottakerne av signalene.



Bilde 3: To av prosjektmedarbeiderne fungerte som “fotballkommentatorer” og synstolker, og de ble plassert høyest på tribunen for å sikre god oversikt. De benyttet mikrofoner som sendte kommentarene trådløst direkte via en samtaleforsterker til erfaringskonsulentene med høreapparat, slik at de kunne dra nytte av kommentarene.

To av prosjektmedarbeiderne fungerte som “fotballkommentatorer” og synstolker, og de ble plassert høyest på tribunen for å sikre god oversikt. De benytter mikrofoner som sender kommentarene trådløst direkte til erfaringskonsulentene med høreapparat, slik at de kan dra nytte av kommentarene.

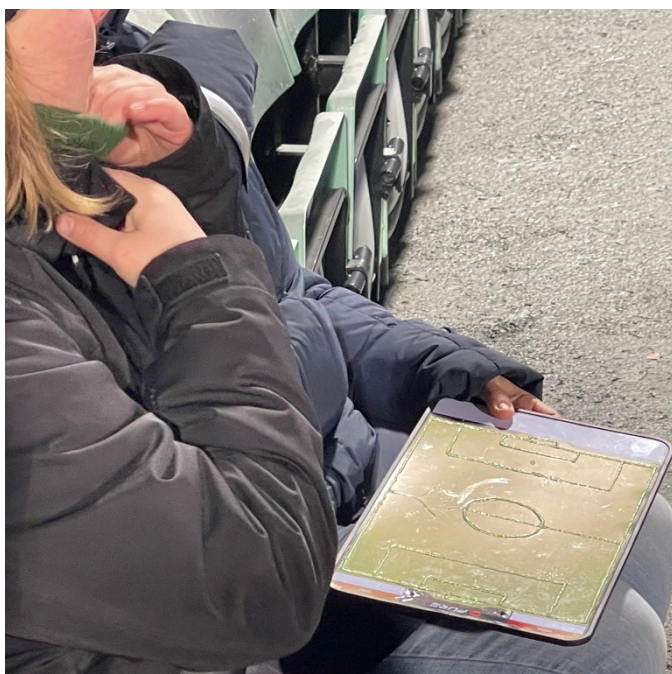
For de erfaringskonsulentene som bruker tegnspråktolken visuelt, ble tolken plassert foran dem i passende avstand i forhold til deres synsfelt.

En erfaringskonsulent mottar synstolkingen som taktilt tegnspråk fra sin egen tolk, som er plassert ved siden av erfaringskonsulenten samtidig med haptiske signaler på ryggen.

To andre erfaringskonsulenter benyttet et taktilt brett, en modell av banen der tolken beveger sin egen hånd over brettet med mottakerens hånd plassert oppå (hånd-over-hånd). Det gir mottakeren informasjon om ballens plassering til enhver tid, samtidig som håndbevegelser også kan signalisere hendelser på banen.



Bilde 4 til venstre viser et stort taktilt brett som ble brukt under kampen. Brettet er utstyrt med tydelige taktile streker som markerer de viktige delene av fotballbanen. Tolken bruker her sin hånd på mottakeren for å vise ballens bevegelse. Erfaringen viser at det er bedre at mottakeren holder sin hånd over tolkens.



Bilde 5 til venstre viser et lite taktilt brett som ble brukt under kampen. Brettet er utstyrt med tydelige taktile streker som markerer de viktige delene av fotballbanen.

Alle erfaringskonsulentene mottar haptiske signaler på ryggen, der hele ryggtafelen fra midjen og opp til nakken fungerte som et “tegnebrett” for fotballbanen. Overarmen til mottakeren ble også benyttet for enkelte signaler, for eksempel plassering av skudd og mål. I løpet av fotballkampene diskuterer prosjektdeltakerne hva som er effektive signaler og hvilke områder som trenger videre utvikling.



Bilde 6 viser haptiske signaler utført på ryggen til en av erfaringskonsulentene under fotballkampen.



Les mer om haptiske signaler og fotball i kap 13 i denne rapporten.

6. Resultater

6.1 Forberedelser før kamp

For personer med KSHD som ønsker å delta som tilskuere på fotballkamper, er behovet for tolk og ledsager avgjørende for en meningsfull opplevelse. Her er noen viktige punkter som understreker betydningen av å planlegge og bestille disse tjenestene i god tid.

På grunn av begrensede tilgjengelige ressurser og høy etterspørsel, er det essensielt å bestille tolk- og ledsagertjenester i god tid før arrangementet. Dette gir arrangørene tilstrekkelig tid til å organisere og tilrettelegge for behovene til tilskuere som har KSHD. Tolke- og ledsagertjenester kan være begrenset og vanskelige å skaffe, spesielt ved større arrangementer, i helger eller under perioder med høy etterspørsel. Dette gjelder spesielt hvis det er flere personer som har behov for disse tjenestene samtidig. Når tolk er innvilget kan forberedelsene begynne.

Å få tolk som har interesse for og forståelse av fotball er viktig for å kunne formidle begivenhetene på banen på en engasjerende og informativ måte. Dette kan forbedre opplevelsen betydelig og gjøre det lettere for personer med KSHD å følge med på kampen. Tolken er å betrakte som et teknisk hjelpemiddel og skal kunne komme inn på arrangementet gratis. I prosjektet opplevde vi ikke noen problemer med forståelse for dette, men det kan være greit å avklare dette på forhånd.

Det kan være hensiktsmessig å samarbeide direkte med arrangøren eller stadionpersonalet for å sikre at alle tilrettelegginger er på plass. Dette inkluderer å informere om behovene for tolk og ledsager, samt å avklare logistikken rundt deres tilstedeværelse under arrangementet.

Det kan være fornuftig å vurdere alternative løsninger og ha en backup-plan i tilfelle uforutsette hendelser, som for eksempel at den opprinnelige tolken ikke er tilgjengelig. Dette kan bidra til å minimere potensielle utfordringer på selve kampdagen.

For å sikre en best mulig opplevelse som tilskuer på fotballkamper, er nøkkelordene her planlegging, kommunikasjon og samarbeid. Ved å være proaktiv og ta de nødvendige skrittene i forkant, kan personer med KSHD bedre sikre seg tilgjengelige tjenester som gjør det mulig å delta i arrangementene på en inkluderende måte.

Før man reiser på en fotballkamp, er det flere forberedelser som kan gjøre opplevelsen mer behagelig og problemfri. Blant annet kan det være smart å sørge for at man har skaffet billetter på forhånd for å unngå unødvendige utfordringer ved inngangen. For personer med KSHD er plassering og ekstra plass til tolk og ledsager viktig. Man bør kanskje kontakte arrangøren på forhånd for å sikre tilgjengelighet og god plassering. I tillegg kan det være aktuelt å sjekke ut om stadion har tilgjengelige fasiliteter og tekniske løsninger for personer med KSHD.

Sjekk om det er tilrettelagt transport til stadion og om det er tilgang til heiser eller ramper.

Ha med nødvendige kommunikasjonsverktøy, som et nettbrett eller smarttelefon, for å kunne følge med på eventuelle oppdateringer eller få informasjon under kampen.

Utforsk eventuelle tilgjengelige apper som gir live-oppdateringer og kommentarer for en bedre forståelse av kampen. Sørg for å ha tilgang til kampinformasjon, som programhefter, med alternativer som taktil informasjon eller andre elektroniske versjoner.

Det var et viktig poeng å forberede seg for en fotballkamp. Å sjekke værmeldingen og kle seg etter forholdene kan bidra til en mer behagelig opplevelse. For å være forberedt på ulike værforhold, som regn, vind eller kjølig vær, er det lurt å ha med seg en regnfrakk, paraply eller annet passende værutstyr.

Når det er varmt og solfylt, er det også viktig å beskytte seg mot sterkt sollys. En skyggelue og solbriller kan ikke bare gi komfort, men også bidra til å unngå blinding. Dette er gode råd for alle, uavhengig av om man har funksjonsutfordringer eller ikke.

Sjekk stadionreglene angående mat og drikke. Noen steder tillater egen mat, mens andre har restriksjoner.

Planlegg å ankomme stadion i god tid for å unngå køer og stress ved inngangen. Dersom man har spesielle krav, som behov for assistanse, kan tidlig ankomst gi ekstra tid til å organisere dette. Undersøk om det finnes spesielle sikkerhetsregler. Dette kan inkludere bagasjekontroll, regler om flasker og lignende. Ved å ta disse forholdsreglene vil man kunne nyte fotballkampen mer fullt ut og minimere potensielle utfordringer.

6.2 Bestille billetter

For personer med KSHD kan det å følge med på informasjon om kommende fotballkamper og bestille billetter være betydelig utfordrende på grunn av barrierer knyttet til tilgjengelighet.

Informasjon om kommende fotballkamper er ofte tilgjengelig på nettsider, i annonser eller gjennom sosiale medier. Mangel på tilgjengelige formater på nettet, som gjør det mulig å bruke skjermlesere eller andre hjelpemidler, kan gjøre det vanskelig for personer med KSHD å få den nødvendige informasjonen.

Kommunikasjon om endringer i kampdatoer, stadion anvisninger eller annen viktig informasjon kan ofte skje visuelt eller auditivt, og personer med KSHD kan ha begrenset tilgang til slik informasjon uten alternative kommunikasjonsmetoder.

Billettbestilling skjer i stor grad elektronisk, og kan være lite tilgjengelige for skjermlesere. Manglende metoder for visuell bekreftelse, som kryptiske sikkerhetsbilder, kan også utgjøre en hindring for brukere med nedsatt synsfunksjon. Informasjon om stadion, setekart og andre visuelle elementer er ofte ikke beskrevet på en måte som er tilgjengelig. Dette kan gjøre det vanskelig å velge ønsket plassering eller forstå stadion layoutet. Noen ganger tilbys spesifikke billettalternativer for personer med nedsatt syns- eller hørselsfunksjon, men disse kan være dårlig kommunisert eller utilgjengelige under bestillingsprosessen. Det er en stor fordel om arrangøren kan sørge for at viktig informasjon om kamper og billetter kan kommuniseres på alternative måter, for eksempel gjennom tekstbaserte meldinger eller e-post.

For å håndtere disse utfordringene er det viktig at arrangører og billettleverandører tar hensyn til tilgjengelighetsstandarder. Det betyr å sikre at nettsidene der billettinformasjon er tilgjengelig, er optimalisert for skjermlesere og andre hjelpemidler.

Arrangøren bør kunne tilby alternative metoder for billettbestilling, for eksempel via telefon eller e-post, for de som har vanskeligheter med å bruke nettet.

For personer som ikke kan se tydelig beskrivelse av visuelle elementer trengs en detaljert beskrivelse av stadion oppsettet, setekart og andre visuelle elementer som kan være relevante for valg av plassering.

Ved å ta hensyn til disse faktorene kan arrangører og billettleverandører bidra til å gjøre informasjon og billettbestilling mer tilgjengelig for personer med KSHD, og dermed sikre en mer inkluderende opplevelse for alle fans.

6.3 Betydningen av tolk/ledsager tjeneste

Tolk/ledsagertjenesten ved NAV hjelpemiddelsentral skal bidra til at personer med døvhet, KSHD og nedsatt hørselsfunksjon skal kunne delta på lik linje med alle andre i arbeid, høyere utdanning og/eller dagliglivets gjøremål. For å kunne gjennomføre prosjektet krevdes det tolk/ledsager (Nav, 2024).

En tolk/ledsagertjeneste for personer med KSHD spiller en avgjørende rolle i å lette kommunikasjonen og tilgjengeligheten. Tjenesten er etablert for å sikre at personer med nedsatt hørselsfunksjon eller KSHD enklere kan delta i ulike aktiviteter, få informasjon og oppleve kulturarrangementer på en inkluderende måte.

Tolken spiller en avgjørende rolle for kommunikasjon og forståelse av omgivelsene. For en tegnspråktolk, i tillegg til å oversette mellom tale og tegnspråk, inkluderer oppgaven å formidle informasjon om det som skjer og beskrive omgivelsene. Dette kan innebære å gi detaljer om utseendet på steder, mennesker eller hendelser, slik at personer med KSHD får en helhetlig forståelse av situasjonen.

Foruten å tolke det språklige, er tolken også ledsager for å navigere trygt i ulike situasjoner. Tolken fungerer dermed som en helhetlig bro som letter både kommunikasjonen og forståelsen av verden rundt. Tolken bidrar i kommunikasjon og gir tilgang til omgivelsene gjennom beskrivelse av det visuelle og auditive inntrykk

Tjenesten har flere funksjoner som er tilpasset behovene til personer med KSHD. Tegnspråktolken oversetter muntlig informasjon til tegnspråk, skriveolken konverterer muntlig informasjon til skriftlig tekst, taletolken gjengir tale tydelig med klarspråk og leser skriftlig informasjon høyt, taktiltolken bruker taktilt tegnspråk og berøring for å formidle informasjon, ledsageren med synstolking gir beskrivelse av visuelle og auditive elementer, og haptisk kommunikasjon bruker berøring med signaler for å formidle informasjon.

Betydningen av tolk/ledsagertjenester for formidling av kulturopplevelser, i vår sammenheng deltakelse som tilskuer på fotballkamper, kan ikke overvurderes er nødvendig. Disse tjenestene gir personer med KSHD muligheten til å oppleve arrangementer som ellers ville vært utilgjengelige på grunn av deres syns- og hørselsutfordringer.

I kultursammenhenger, som fotballkamper, gir tolker personer med KSHD tilgang til visuelle og auditive elementer ved å tolke dem slik at de kan oppfattes gjennom de gjenværende sansene. Dette kan inkludere beskrivelse av spillernes bevegelser, mål, publikumsreaksjoner og andre viktige hendelser på banen. Haptiske signaler kan også gi ekstra informasjon om atmosfæren og spillets dynamikk gjennom berøring.

Tolkens rolle i prosjektet har vært avgjørende. Gjennom effektiv bruk av tolker, som behersker synstolking, kan utføre haptiske signaler og har kompetanse i tegnspråk, har prosjektdeltakerne fått muligheten til å oppleve full deltakelse under fotballkampene. Den umiddelbare forståelsen av hendelsene på banen er imponerende og understreker viktigheten av inkluderende tiltak.

Prosjektets suksess understreker behovet for kontinuerlig støtte og implementering av tolketjenester. Det sikrer at personer med KSHD får tilgang til relevant informasjon og kan delta fullt ut i samfunnsaktiviteter, som for eksempel fotballkamper. Prosjektet "Grenseløs idretts glede" fortsetter, og håpet er at bruken av tolker som en vesentlig suksessfaktor kan inspirere til lignende initiativ og tiltak.

Tolk/ledsagertjenesten gir derfor personer med KSHD ikke bare tilgang til informasjon, men også muligheten til å føle engasjementet og lidenskapen som følger med kulturopplevelser. Tjenesten er avgjørende for å bryte ned barrierer, øke muligheten til selvstendighet og deltakelse, oppleve aktiviteter som gir glede og livskvalitet i lik linje med resten av samfunnet.

Det var vanskelig å få tolk til alle på fotballkampene når vi ønsket det. Erfaringen med tolkemangel viser at det er et behov for en fleksibel tolketjeneste hvor tolker også er tilgjengelig på kveldstid og i helger. Det har vært en verdifull læring for oss, og vi har nå en økt forståelse av betydningen av tidlig planlegging og koordinering av tolketjenester. Det er tydelig at for å sikre full deltakelse i slike arrangementer, må man være nøye med å forutse og håndtere logistikken knyttet til tolkning. Denne innsikten har styrket vår tilnærming til å inkludere personer med ulike funksjonsnedsettelse i lignende aktiviteter i fremtiden

6.4 Planlegging av reiser

Personer med KSHD bruker tolken som ledsager. Ledsgertjenesten for personer med KSHD utrolig viktig når det gjelder å reise til og fra kulturarrangementer. Reising i seg selv kan være en utfordrende opplevelse på grunn av det kombinerte syns- og hørselstapet. Ledsgeren spiller en avgjørende rolle ved å gjøre reisen tryggere, spare energi og bli mer meningsfull.

Når personer med KSHD beveger seg gjennom ulike transportmidler som busser, tog eller fly, gir ledsageren en trygg forflytting mellom disse. De beskriver omgivelsene, gir informasjon om hindringer og støtter med navigasjon. Å reise med offentlig transport kan være overveldende, men ledsageren fungerer som en bro som gjør kommunikasjonen med sjåfører og andre transportansatte mye enklere.

Mange viktige meldinger og kunngjøringer på transportmidler skjer over høytaleranlegg og/eller er skjermbaserte. For personer med KSHD kan dette være lett å gå glipp av, men ledsageren formidler denne informasjonen og gir den nødvendige konteksten. Det kan inkludere tidspunkter, plattformendringer eller annen viktig informasjon om reisen.

Sikker kryssing av gater og overganger er en annen utfordrende aspekt for personer med KSHD. Her gir ledsageren veiledning om trafikkforhold, ledsager med å krysse overganger og gir informasjon om eventuelle hindringer på veien. Det handler om å skape en trygg reiseopplevelse. Mer enn bare praktisk støtte, gir ledsageren også en følelse av sosial tilhørighet og trygghet. Reiser til kulturarrangementer handler ikke

bare om å komme fra A til B; de er også sosiale opplevelser. Ledsageren legger til rette for dette ved å gi ikke bare praktisk støtte, men også følelsesmessig støtte i nye og ukjente omgivelser.

En reise til en fotballkamp kan være en sosial opplevelse i seg selv av flere grunner. Mange mennesker deler lidenskapen for fotball, og å delta på en kamp gir muligheten til å være en del av et fellesskap med felles interesse. Dette skaper en atmosfære der folk naturlig kommer sammen og deler entusiasmen for sporten.

Å reise til en fotballkamp gir også muligheten til å oppleve et sterkt samhold med andre supportere. Enten du står sammen på tribunen, jubler for laget ditt eller diskuterer spillet, er det en følelse av fellesskap som styrkes under slike opplevelser.

I tillegg gir det å være til stede på en fotballkamp deltakerne felles opplevelser å snakke om og dele etterpå. Diskusjoner om spilllets vendinger, spektakulære mål eller minneverdige øyeblikk skaper et sosialt bånd mellom de som deltok på arrangementet.

Fotballkamper er også preget av tradisjoner og ritualer, fra sangene som synges på tribunen til måten fans feirer mål på. Disse ritualene bidrar til å forme en unik sosial opplevelse som gir deltakerne en følelse av tilhørighet til et større fellesskap.

Videre gir fotballkamper deltakerne muligheten til å møte nye mennesker, utveksle meninger om laget og skape nye vennskap basert på den felles kjærligheten til sporten. Fotballkamper tiltrekker seg mennesker fra forskjellige bakgrunner, aldre og samfunnslag, og å delta på en kamp gir dermed en rik mulighet til å utvide sitt sosiale nettverk.

I tillegg støtter deltakelse på fotballkamper opp om lokalt engasjement, særlig når klubber er sterkt forankret i lokalsamfunnet. Å være en del av publikummet gir følelsen av å bidra til noe større enn en individuell opplevelse, og styrker båndet til lokalsamfunnet.

Samlet sett gir en reise til en fotballkamp deltakerne ikke bare muligheten til å se sporten de elsker, men også til å være en del av en større sosial opplevelse. Den omfatter fellesskap, deling av opplevelser, samhold og engasjement for lokalsamfunnet – elementer som beriker selve opplevelsen av å være til stede på en fotballkamp.

Så betydningen av ledsagertjenesten for reise til og fra kulturarrangementer for personer med KSHD er enorm. Den gir frihet til å delta i kulturarrangementer uten bekymringer knyttet til reiseutfordringer, og åpner dører for en rikere og mer tilgjengelig kulturell deltakelse.

6.5 Fotballbanen og arenaen

Plasseringen midt på den ene langsiden av fotbanen viser seg å være gunstig av flere viktige grunner. Først og fremst gir denne plasseringen tolkene en utmerket oversikt over hendelsene under kampen. Den strategiske plasseringen gjør det mulig å levere gode kommentarer og formidle opplevelsen av det som skjer på banen og reaksjonene på tribunen.

For det andre tillater plasseringen at de av personene med KSHD som har en brukbar synsfunksjon kan oppleve begivenhetene direkte. De kan følge spillet, bevegelsene og detaljene på en måte som gir en dypere forståelse av det som foregikk. Denne direkte observasjonen kombinert med haptiske signaler gir en ekstra dimensjon til opplevelsen av fotballkampen.

Men kanskje viktigst av alt er følelsen av å være midt i publikumsatmosfæren. Plasseringen er nøkkelen til å kunne delta fullt ut i stemningen, jubelen og reaksjonene fra de andre tilskuerne. Å være en del av publikum, omgitt av entusiasme og engasjement på tribunen, viste seg å være en helt unik opplevelse. Erfaringskonsulentene uttrykte tydelig at følelsen av å være til stede på stadion, delaktig i kollektiv begeistring og delt glede, var noe helt annet enn å følge en fotballkamp fra komforten i sofaen hjemme.

Atmosfæren på en fotballkamp er en levende puls av fellesskap, følelser og spenning. Lyden av jubel og applaus, kombinert med spente forventninger, skaper en energi som ikke kan gjenskapes på samme måte andre steder. Det er som om tribunen blir en arena for felles lidenskap, der individuelle reaksjoner smelter sammen til en kollektiv opplevelse.

Vi har undersøkt best mulig plassering på tribunen for døvblinde og deres tolker. Den mest hensiktsmessige plasseringen synes å være et sted som gir god oversikt over banen, vanligvis midt på en av langsidene og ikke for lavt nede. Tolkene må ha en klar oversikt for å kunne formidle hendelser til brukerne. Dette gjelder spesielt for synstolken, som må referere hendelser simultant, på samme måte som en radioreporter.

Synstolken snakker trådløst fra en mikrofon (Roger On) til mottakere som bruker høreapparat. For de uten høreapparat brukes hodetelefoner med mottaker for signalene fra Roger On. Deltakere uten hørsel mottar tolkingen via tegnspråktolk eller taktill tolkning.

Tegnspråktolken bør plasseres slik at mottakeren enkelt kan følge tegnene og samtidig visuelt følge med på kampen, dersom mottakeren har tilstrekkelig syn. Tolken må ikke hindre utsikten og må opprettholde visuell kontakt med mottakeren. Den gunstige plasseringen er foran mottakeren. Det ble også vurdert om denne tolken kunne dra nytte av å høre synstolkens stemme, enten ved å være nær nok eller ved hjelp av hodetelefon.

For deltakerne uten syns- og hørselsfunksjon er det relevant å formidle kampen via taktill tegnspråk, og det krever mye av både tolk og mottaker. Det viste seg at alle deltakerne hadde nytte av haptisk tolkning som støtte til synstolking, tegnspråktolking eller taktill tegnspråk.

Det er viktig at tolken som gir haptiske signaler kan sitte bak mottaker. Tolken skal også formidle hendelser og følge ballens bevegelser på banen med signaler på ryggen til mottakeren. Spesielle egne haptiske signaler ble utviklet for viktige hendelser i fotballkampen.

Vi lærte også at det ikke er ønskelig at deltakerne sitter isolert fra resten av publikum. Å sitte midt blant et engasjert publikum gir en viktig del av opplevelsen. Selvfølgelig kan det å sitte midt i en støyende supportergruppe med trommer og sang forstyrre tolkingen. Derfor er god kontakt med publikum på en mer rolig del av tribunen ideelt.

På kveldstid er fotballbanene sterkt opplyst av lyskastere. For deltakere som er lysømfintlige, anbefales forberedelse med filterbriller og en god skyggelue for å skjerme seg for det sterke lyset fra lyskasterne.

6.6 Kommunikasjonsformer

Prosjektet har tatt i bruk en inkluderende tilnærming ved å engasjere erfaringskonsulenter med varierte kombinasjoner av syns- og hørselstap. Disse erfaringskonsulentene utgjør en betydningsfull ressurs, ikke bare for å reflektere mangfoldet blant personer med KSHD, men også for å innhente innsikt angående ulike kommunikasjonsbehov under fotballkamper.

I prosjektet er brukerne inkludert som erfaringskonsulenter, ikke som objekter for forskning, men som aktive deltakere som deler sine personlige opplevelser. Denne tilnærmingen tilfører en autentisitet til prosjektet og legger grunnlaget for en mer omfattende forståelse av utfordringer og muligheter for personer med KSHD når de er tilskuere på sportsarrangementer.

Personer med KSHD kan ha tilgang til informasjon og kommunikasjon via følgende kanaler for å følge med på arrangementer:

Auditiv kommunikasjonskanal

Gjennom hørsel oppfattes tale. Det kan være behov for hørselsteknisk utstyr som høreapparat, samtaleforsterkere eller annen tilrettelegging eller tilpasning.

Hørselsinformasjon: For de med noe hørsel, kan hørselsinformasjon som lyder, musikk eller tale, være tilgjengelig gjennom høreapparater eller cochleaimplantater.

Visuell kommunikasjonskanal

Synet benyttes til å oppfatte kommunikasjon, som kan være tegnspråk, håndalfabet, munnnavlesning, skrift, eller annet.

Synsinformasjon: Personer med KSHD med ulike synsutfordringer, som lysømfintlighet og redusert synsfelt, står overfor spesifikke utfordringer når de deltar på arrangementer. Disse utfordringene kan påvirke opplevelsen og kreve tilpassede kommunikasjonsformer. Her er noen tilleggspunkter som tar hensyn til disse forholdene:

Lysømfintlighet og redusert synsfelt: Personer med KSHD som er lysømfintlige eller har begrenset synsfelt, kan ha vanskeligheter med å oppfatte visuelle elementer under arrangementer. Dette kan påvirke deres evne til å følge med på visuelle aspekter av forestillinger eller hendelser.

Taktile kommunikasjonskanaler

Kommunikasjon oppfattes via berøring og bevegelse. Kommunikasjonskanalen blir direkte fysisk kontakt. Metoden kan være tegnspråk utført eller avlest ved fysisk kontakt, bruk av håndalfabet, skrift-i-hånd, punktskriftbokstaver, bruk av gjenstander (konkreter) eller annet som kan gi informasjon gjennom berøring. Noen person med KSHD har utviklet sine egne individuelt tilpassede metoder.

Personer med KSHD benytter seg ofte av en rekke kommunikasjonsformer for å følge med på arrangementer.

Taktilt tegnspråk: Dette innebærer at personen føler bevegelsene og formene til tegnspråk på hendene eller kroppen til en kommunikasjonspartner. Taktilt tegnspråk er spesielt nyttig for personer med KSHD som behersker tegnspråk.

Håndalfabetet: Personer med KSHD kan bruke et håndalfabet, der forskjellige bokstaver representeres ved å plassere fingrene i spesifikke posisjoner på den andres hånd. Dette gir mulighet for enkel bokstavbasert kommunikasjon.

Punktskrift: Personer med KSHD som har lært punktskrift kan lese informasjon som formidles skriftlig på en bærbar enhet som har punktdisplay.

Teknologiske hjelpemidler: Bruk av teknologiske hjelpemidler som elektroniske punktskriftsdisplayer, talegeneratorer, og enheter for teksting via berøring eller tale, gir personer med KSHD tilgang til skriftlig og auditiv informasjon.

Taktile kart og modeller: For å forstå en miljøbeskrivelse av et sted eller arrangement, kan personer med KSHD bruke taktile kart eller modeller som gir fysisk representasjon av omgivelsene.

Håndberøring og fysisk ledelse: En person kan gi informasjon ved å bruke håndberøring eller gi fysisk ledelse for å guide personer med KSHD gjennom en plass eller hjelpe dem med å forstå hva som foregår rundt dem.

Kombinasjonen av disse metodene kan tilpasses individuelle preferanser og graden av syns- og hørselsnedsettelse hos den enkelte personer med KSHD.

Utfordringer med visuelt tegnspråk: For personer med KSHD med redusert syn kan visuelt tegnspråk være utfordrende å følge med på. Derfor kan det være nødvendig å tilpasse kommunikasjonsmetodene ved å bruke mindre bevegelser og plassere hendene nærmere ansiktet for å komme innenfor synsfeltet.

Lyttende til synstolking: For å hjelpe personer med KSHD med å forstå visuelle elementer på arrangementer, kan synstolking være avgjørende. Dette kan inkludere en tolk som simultant gir muntlig beskrivelse av visuelle hendelser, enten direkte eller via mikrofon og høreapparat for å gjøre informasjonen tilgjengelig for personer med nedsatt syn.

Tilgjengelig teknologi: Bruk av teknologiske hjelpemidler, som trådløse mikrofoner og høreapparater, kan forbedre opplevelsen av synstolking ved å levere beskrivelser direkte til brukerens ører. Dette gir en mer personlig og tilgjengelig tilnærming til å formidle visuell informasjon.

Taktile former for informasjon: For de med redusert syn kan taktile former for informasjon, som taktile kart og modeller, være nyttige for å forstå plasseringene av spillerne og bevegelsene i spillet på banen.

6.7 Synstolking

Flere av deltakerne i prosjektet kunne nyttiggjøre seg informasjon via høreapparatene. Vi hadde derfor to prosjektmedarbeidere som byttet på å synstolke kampen. Lyden ble overført fra en mikrofon (Roger On) direkte til deltakernes høreapparater. Det er en krevende oppgave å gi god synstolking. Først og fremst må synstolken forstå og kunne fotball på en god måte. God synstolking er avgjørende for å gi personer med nedsatt synsfunksjon en meningsfull og tilgjengelig opplevelse av visuelle elementer. Synstolking må være presis og klar, med fokus på å formidle all nødvendig informasjon uten unødvendige tillegg eller utelatelser. Tolken må kunne formidle visuelle detaljer på en måte som gjør det mulig for lytteren å danne et nøyaktig mentalt bilde av det som skjer.

Synstolking må være tidsmessig for å synkronisere med de visuelle elementene den refererer til. Dette er spesielt viktig når mottakeren i tillegg får informasjon om kampen haptisk eller taktilt. Tolken må kunne tilpasse hastigheten og timingen for å sikre at informasjonen ikke går tapt og at lytteren kan følge hendelsene simultant.

Synstolken må være i stand til å formidle følelser og atmosfære knyttet til visuelle elementer. Det inkluderer å formidle stemningen, tonen og andre emosjonelle aspekter av det som skjer. Bruk av beskrivende språk er essensielt for å formidle visuelle detaljer som farger, former, bevegelser og andre visuelle elementer. Tolken må også være i stand til å velge ord nøye for å gi en rik og fullstendig beskrivelse.

Synstolking bør til viss grad også tilpasses den enkelte lytters behov og preferanser. Noen foretrekker mer detaljerte beskrivelser, mens andre ønsker kortfattet informasjon. Det viste seg raskt at våre erfaringskonsulenter ønsket ulik grad av detaljer, så som for eksempel navn på involverte spillere. Tolken må være fleksibel og kunne tilpasse seg forskjellige behov. Tolken bør uansett ha kjennskap til fotball generelt, men også spesifikt kampen de tolker. Dette innebærer å forstå terminologi, kontekst og referanser som er relevante for det som skjer. Tolken bør også beskrive spillere på planen, utseende, fotballfaglige styrker og svakheter som for eksempel rask, driblesterk, trygg med ball osv. Å gi en spiller en visuell beskrivelse er med på å skape bilder av hvem som står bak navnene.

En profesjonell holdning er avgjørende for synstolking. Tolken må respektere at oppgaven er å formidle synsinntrykket og til en viss grad være nøytral og unngå å legge til egne meninger eller tolkninger.

Dersom teknologiske hjelpemidler som mikrofoner og høreapparater brukes, må tolken være komfortabel med og kompetent i bruken av disse for å sikre at lyden blir overført tydelig og effektivt.

Ved å oppfylle disse kravene kan synstolking bli en effektiv metode for å gjøre visuelle opplevelser tilgjengelige for personer med nedsatt synsfunksjon, og dermed bidra til en mer inkluderende samfunnsopplevelse.

6.8 Tegnspråk og fotball

Tegnspråk er et eget språk som brukes av døve og personer med hørselsnedsettelse rundt om i verden. Det er viktig å forstå at tegnspråk ikke bare er en direkte oversettelse av talespråk til gestuelt-visuelt språk, men et eget, selvstendig språk med sin egen grammatikk og syntaks. (Språkrådet, 2024)

Tegnspråktolking av begivenhetene på en fotballbane er en oppgave som krever presisjon og ferdigheter for å formidle ikke bare hva som skjer, men også stemningen, intensiteten og detaljene som gjør opplevelsen levende for mottakeren. Dette er ikke nytt, som for eksempel har man tolking av fotballkamper i Ålesund (Berstad, 2021). Det som er nytt er at vi i dette prosjektet har lagt tilrette for dobbelt sansetap.

Tolken står overfor utfordringen med å visualisere de forskjellige hendelsene på banen, fra mål og pasninger til taklinger og andre kritiske øyeblikk. Dette innebærer å bruke passende tegn og ansiktsuttrykk for å formidle handlingene tydelig.

Den intense karakteren av en fotballkamp må reflekteres gjennom tolkens ansiktsuttrykk. Entusiasme, spenning eller skuffelse skal kunne leses i tolkens ansiktsuttrykk for å gi en helhetlig opplevelse. Samtidig skal tolken inkludere publikumsreaksjoner der det er passende, slik at mottakeren får en følelse av det engasjerte publikumet, en integrert del av fotballopplevelsen.

Fotballkamper er dynamiske, og situasjonene kan endre seg raskt. Tolken må være i stand til å tilpasse seg disse endringene simultant for å sikre at informasjonen som formidles, er oppdatert og nøyaktig. Det er også viktig å gi kontekst til spillet ved å formidle strategier, taktikker og andre relevante detaljer som bidrar til en dypere forståelse av hendelsene på banen.

For å forsterke tolkingen kan haptiske signaler brukes for å markere viktige øyeblikk, for eksempel mål eller andre bemerkelsesverdige hendelser. Det gir en taktil dimensjon til opplevelsen, noe som kan være spesielt verdifullt.

Ved behov kan tolken også samarbeide med en synstolk for å integrere informasjon om visuelle detaljer som ikke direkte oversettes til tegnspråk. Det samarbeidet sikrer en mer helhetlig opplevelse, og begge tolkene kan komplementere hverandres ferdigheter for å gi en omfattende og engasjerende tolkning av fotballkampen.

I prosjektet har vi utforsket og lært om taktilt tegnspråk som en tilpasset kommunikasjonsform for personer med KSHD, spesielt når det gjelder tolkning av hendelser på en fotballbane. Det involverer bruk av berøring og kroppsspråk for å formidle informasjon på en følbare måte.

En viktig lærdom er hvordan følbare tegn brukes for å representere ulike hendelser i fotballspillet. Tolken anvender hender, fingre og armer for å gi en taktil opplevelse av forskjellige aspekter, for eksempel bruk av en spesifikk håndbevegelse for å symbolisere et mål. Kroppsspråk og bevegelser spiller også en sentral rolle, og tolken bruker disse elementene for å formidle intensiteten og følelsene i spillet.

Vi har også forstått viktigheten av taktile signaler for å gi personer med KSHD en opplevelse av publikumsreaksjoner. Det innebærer å innlemme vibrasjoner eller trykk som etterligner entusiasmen eller skuffelsen fra tilskuerne. Dette tilleggselementet gir en ekstra dimensjon til opplevelsen og lar personer med KSHD føle atmosfæren på tribunen.

En annen betydelig innsikt er behovet for tilpasning til endringer i sanntid. Fotballkamper er dynamiske, og tolken må være fleksibel for å kunne gi en oppdatert og nøyaktig tolkning av hendelser på banen. Det krever rask respons og evnen til å tilpasse seg spillutviklingen.

Vi har også erkjent viktigheten av kontekstualisering av spillet gjennom bruk av taktile signaler. Tolken formidler formasjoner, spillerposisjoner og strategier ved å bruke taktile elementer. Det gir personer med KSHD en dypere forståelse av kompleksiteten i fotballspillet.

Vi har ikke bare lært om taktilt tegnspråk som et tilgjengelig kommunikasjonsmiddel for personer med KSHD, men også om hvordan det kan tilpasses for å tolke en fotballkamp på en meningsfull måte.

6.9 Taktile løsninger

I prosjektet har vi eksperimentert med å forbedre opplevelsen og forståelsen av hendelser på en fotballbane ved å implementere bruk av et taktilt Brett. Brettet representerer en modell av fotballbanen og blir plassert i brukerens fang. Tolken bruker hendene til å indikere bevegelsen til ballen på brettet, og gjennom små bevegelser formidler ulike situasjoner.

Med avtalte bevegelser med hånden gir tolken en taktil representasjon av hvordan spillet utvikler seg. Mottakeren deltar aktivt ved å plassere hånden sin oppå tolkens hånd og følger dermed bevegelsene for å motta informasjon. Det viste seg å være svært effektiv, spesielt når den ble kombinert med andre tolkemetoder, for eksempel synstolking og haptisk signaler.

Det taktile brettet fungerte som et nyttig verktøy for å gi personer med KSHD en mer helhetlig opplevelse av fotballspillet. Brettet tillot tolken å formidle informasjon på en tilgjengelig måte, og kombinert med synstolking ga det en mer omfattende forståelse av begivenhetene på banen. Disse funnene indikerer potensialet for å integrere ulike tolkemetoder for å berike opplevelsen av sportsarrangementer for personer med KSHD.

En vanlig tilnærming til kommunikasjon med personer som ikke kan bruke sin syns- eller hørselsfunksjon er bruk av taktile håndsignaler der en tolk eller en kommunikasjonsperson bruker håndsignaler på håndflaten for å formidle spesifikke meldinger. I prosjektet var det en av erfaringskonsulentenes partner som hadde denne oppgaven og som de sammen hadde utviklet når de så på en fotballkamp. Signalene kan bestå av forskjellige mønstre eller trykk for å representere ord, begreper eller situasjoner.

6.10 Haptiske signaler

Det viste seg at haptiske signaler tilførte betydelig ekstra informasjon til alle deltakerne, både de som kunne høre synstolken og de som hadde visuell eller taktil tegnspråktolk.

Haptiske signaler refererer til den taktile, eller berøring-baserte, formidlingen av informasjon til personer som har KSHD. Dette konseptet er en vesentlig del av deres kommunikasjon og tilgang til informasjon, da det gir en non-verbal måte å utveksle meldinger gjennom berøring. Haptiske signaler tilpasses ulike kontekster for å imøtekomme individuelle behov.

Haptiske signaler for retning og orientering er en praktisk anvendelse av kommunikasjon, der en ledsager bruker forsiktig berøring for å veilede personer med KSHD gjennom et rom eller hjelpe dem med navigasjon. Den her formen for kommunikasjon gir en praktisk tilnærming til orientering for å forstå retninger og beskjeder gjennom taktile stimuli.

I tillegg kan haptiske signaler representere bokstaver, tall eller andre symboler, og disse kan brukes til å kommunisere skriftlig informasjon taktilt. Det åpner for muligheten til å formidle detaljert informasjon på en måte som ikke er avhengig av syns- eller hørselsfunksjon.

Haptiske signaler gir personer med KSHD en alternativ og tilgjengelig måte å kommunisere og forstå verden rundt dem. Det gir dem en unik mulighet til å delta aktivt i samfunnet og oppleve informasjon på en måte som er tilpasset deres spesifikke behov.

Alle erfaringskonsulentene mottok haptiske signaler som beskrev hva som skjedde på banen. For to av erfaringskonsulentene var det kjent fra tidligere, mens tre av konsulentene prøvde det for første gang. Alle opplevde dette som et viktig supplement til informasjonen de mottok, enten via synstolk, fotballbrettet, visuell- eller taktil tolking.

I løpet av prosjektet ble haptiske signaler gjennomført som et middel for å formidle hendelser på fotballbanen og skape en følelse av stemning på arenaen. Noen av våre erfaringskonsulenter hadde tidligere erfaring med haptiske signaler, mens andre var helt nye for denne tilnærmingen. Det var en bemerkelsesverdig observasjon at samtlige konsulenter rapporterte at de fant glede i denne formen for informasjon, og de så det som en styrking i tillegg til andre tolkemetoder.

Blant de erfaringskonsulentene som tidligere hadde erfaring med haptiske signaler på fotballkamper, hadde flere utviklet individuelle og avtalte signaler. Det ble gjort for å lette læringsprosessen og for å sikre en systematisk tilnærming. Målet var å skape en konsistent formidling av fotballhendelser, slik at ulike tolker kunne presentere informasjonen på en tilnærmet lik måte.

På grunnlag av erfaringene identifiserte prosjektet et behov for å utvikle en "guide" for haptiske signaler spesifikt rettet mot fotballkamper. Denne guiden, som er tilgjengelig i den siste delen av prosjektrapporten, har som formål å gi en standardisert tilnærming for bruk av haptiske signaler i fotballkonteksten. Den gir ikke bare en felles plattform for tolker, men hjelper også de som er nye i denne tilnærmingen med å raskt lære og anvende haptiske signaler på en konsistent måte.

Guiden er et viktig svar på prosjektets hovedmål for å forbedre tilgjengeligheten av sportsopplevelser for personer med KSHD. Ved å utvikle en guide for haptiske signaler håper prosjektet å bidra til en mer enhetlig tolkning av fotballhendelser og dermed berike opplevelsen for personer med KSHD.

6.11 Tekniske løsninger

I prosjektet har vi gjort viktige observasjoner angående tilgjengelig teknologi som potensielt kan øke deltakelsen for personer med KSHD under sosiale og kulturelle arrangementer.

På grunn av begrenset tid og ressurser tar vi en strategisk beslutning om å spesifikt fokusere på kommunikasjonsaspektet i løpet av prosjektet. Etter en grundig vurdering ble det klart at utviklingen av haptiske signaler for deltakelse som publikum er avgjørende for å nå våre mål. Som respons på denne innsikten beslutter vi å omprioritere både tid og midler innenfor vårt budsjetterte omfang. Selv om vi kort diskuterer noen tekniske løsninger som er under utvikling, ble de ikke testet så grundig som ønsket.

Den nye retningen i prosjektet innebærer en konsentrert innsats på å utvikle en veileder for tolker som arbeider med tolking av fotballkamper. I denne sammenhengen samarbeider vi med Hapti-Co, som har utviklet en plattform for haptiske signaler. Denne plattformen består av signaler som danner grunnlaget for systemet haptisk kommunikasjon, som er beskrevet i boken "Haptisk kommunikasjon" og appen "Haptics: pocket edition" (Bjørge, Rehder & Øverås, 2013).

Vår tilnærming er å konstruere de nye "fotballsignalene" på denne etablerte plattformen for å sikre konsistens og unngå unødvendig utvikling av parallelle signaler der det allerede finnes signaler. Vi legger også vekt på å opprettholde en logisk sammenheng mellom utviklingen av nye fotballsignaler og den eksisterende plattformen.

For å støtte dette utviklingsarbeidet søker vi om å bruke en betydelig del av midlene som er øremerket for innkjøp av teknisk utstyr. Det er spesielt viktig fordi utviklingen av haptiske signaler involverer teknologiske aspekter, og spesifikke verktøy og utstyr er nødvendig for å utføre arbeidet effektivt.

Vi har etablert gode samarbeidsforhold med forskningsmiljøer som spesialiserer seg på utvikling av haptisk utstyr, særlig INCLUDE – Centre for Inclusive Studies ved Høgskolan i Borås. Denne forbindelsen er gjensidig, da de er avhengige av vårt prosjekt for en mer systematisk utvikling av haptiske signaler. Samarbeidet mellom prosjektledelsen, Hapti-Co og erfaringskonsulentene forblir sentralt i denne fasen, og vi er overbevist om at dette samarbeidet vil bidra til å oppnå våre mål på en effektiv og helhetlig måte.

I denne sammenhengen vil vi derfor kun nevne aktuelle kilder til videreutvikling av ny teknologi som kan være relevante.

Våre erfaringer på det mellommenneskelige plan har ført oss til den overbevisningen at de kan legge grunnlaget for videreutvikling av eksisterende teknologi og innovasjon av nye løsninger. Det har blitt klart for oss at det eksisterer et reelt behov for teknologiske løsninger. Bruken av individuelle menneskelige tilpasninger, der bruk av

flere tolker per deltaker (tilskuer) er nødvendig, viser seg å være ressurskrevende og utgjør en hindring for økt deltakelse og uavhengighet.

Vårt perspektiv er at teknologiske løsninger bør legge til rette for at formidlingen av hendelsene til deltakerne kan skje med større grad av selvstendighet for den enkelte, samtidig som det effektivt utnytter tilgjengelige ressurser. Det innebærer en nødvendig fremgang i retning av mer tilgjengelige og brukervennlige teknologiske verktøy som kan skape en mer inkluderende opplevelse for personer med KSHD.

I prosjektet er den aktuelle teknologien delt inn i to hovedgrupper. Den første gruppen omfatter teknologi som er tilpasset den enkelte bruker som personlige hjelpemidler. Det kan være teknologiske enheter som brukeren alltid har med seg eller tar med seg til aktiviteter der det kan være behov. Eksempler på slike hjelpemidler inkluderer høreapparater, filterbriller, mobiltelefon, Roger On og annet individuelt tilpasset teknologi. Disse kan være krevende å optimalisere, men relativt enkelt å gjennomføre, siden det handler om en persons spesifikke behov.

Den andre gruppen teknologi er knyttet til tilrettelegging i området der aktiviteten skal foregå. I vår sammenheng er det hovedsakelig selve fotballarenaen man kan tenke på, men også transportmidler til og fra fotballarenaen. Konseptet omtales ofte som universell utforming, men det kan også være rettet mot spesifikke målgrupper. Eksempler her inkluderer teleslynganeanlegg og merking av omgivelsene for å sikre trygg forflytning for personer med KSHD. Selv om det finnes mye kunnskap og teknologi utviklet på dette området, kan det være utfordrende å gjennomføre det, da det krever engasjement fra personer som kanskje ikke selv opplever behovet for slike tilpasninger. Begge hovedgruppene av teknologi er relevante når vi ønsker å gjøre deltakelse som publikum tilgjengelig for personer med KSHD.

6.12 Hjelpemidler

Filterbriller

To av erfaringskonsulentene har synsrester, men med store begrensninger. Begge var veldig ømfintlige for lys og blending og har i tillegg sterkt redusert synsfelt. Blending kan oppstå når øyet blir utsatt for en sterkere lyskilde enn det har vendt seg til. Vanligvis deles blending i to hovedtyper: synsnedsettende blending og ubehagsblending. Ofte kan begge formene opptre samtidig. Filterbriller er briller som filtrerer ut den delen av lyset som skaper mest ubehag og blending (Lund & Johansson, 2017). Mange av personene i vår målgruppe har slik som våre erfaringskonsulenter store problemer med å tilpasse seg ulike lysforhold. De ser lite eller ingenting i tussmørke og blir lett blendet av lys. I prosjektet var vi på fotballkamper som var sent på kvelden og sent på høsten. Likevel var det for de av våre erfaringskonsulenter som har funksjonelle synsrester nødvendig å skjerme seg mot uønsket lys og blending fra kunstig lys på arenaen. De brukte filterbriller i kombinasjon med skyggelue.

Lommelykt

En lommelykt lett tilgjengelig viser seg å være redningen når lysforholdene er dårlige. Mange har et innskrenket synsfelt på mindre enn 10 grader. Med et litt synsfelt er det vanskelig å orientere og forflytte seg trygt og sikkert. Det kan også være utfordrende å avlese visuell tolk med dårlig mørkesyn og innskrenket synsfelt.



Bilde 7 viser at to konsulenter som bruker av filterbriller og en av dem har i tillegg en skyggelue som skygger for flomlyset fra lyskasterne over banen.

Retiplus

Et hjelpemiddel som vi har erfaring med i andre sammenhenger og som kunne vært aktuelt å prøve ut for tilskuere med redusert synsfelt er Retiplus. Det er en videobrille laget for å kompensere for de funksjonelle konsekvensene av RP. Retiplus brukes i hovedsak av personer med innskrenket synsfelt (tunnelsyn) og redusert mørkesyn. Den består av et dataprogram/en app som installeres i et par Smartglasses basert på Augmented Reality (AR). Når Retiplus er installert i brillens interne prosessor kan man justere det optiske bildet i brillen slik at det passer til hver enkelt bruker. Brillen kompenserer for de funksjonelle konsekvensene og optimalisere den synsfunksjon som brukeren har. Kameraet fanger opp det brukeren ser på (retter blikket mot), et videobilde av omgivelsene som presenteres på brillens brilleglass. Dette videobildet kan justeres slik at det passer brukeren synsfelt. En person med redusert synsfelt ser bare en bit av det normale synsfeltet og går derved glipp av mye informasjon om omgivelsene. Ved å la kameraet komprimere hele bildet av omgivelsene til en størrelse som tilsvarer synsfeltet vil brukeren se mer (få et utvidet synsfelt) når blikket flyttes inn i brillen videobilde. (Johansson & Lund, 2022)



Bilde 8 over viser den siste versjonen av hjelpemidlet Retiplus. Den er koblet til mobiltelefon som styrer innstillingene i brillen.

Roger On

I prosjektet bruker to av erfaringskonsulentene beskrivelser fra synstolken når de skulle følge med på fotballkampen. Det skjedde ved at synstolkens kommentarer ble sendt fra en Roger On penn til mottakerens høreapparat. Roger On er en mikrofon laget til bruk i støy og på avstand og den registrerer talen fra den som har mikrofonen. Det kan være utfordrende å høre synstolken under fotballkampen. Roger On kan identifisere hvem som snakker og bidra til å eliminere bakgrunnsstøy slik at man kan fokusere på spillet. Roger On er kompatibel med nesten alle høreapparater eller cochlea-implantater. Lyden kan sendes direkte til høreapparatet eller via minimottaker.

Tolk

En av erfaringskonsulentene brukte taktil tolking. Denne tolkemetoden brukes oftest av personer som er døve og blinde som vår erfaringskonsulent. Taktilt tegnspråk avleses gjennom hendene og det krever et godt samarbeid mellom tolk og mottaker. I vårt tilfelle hadde tolk og mottaker utviklet et svært godt samarbeid og hadde lang erfaring med å tolke fotballkamper på denne måten. Vi reflekterte i ettertid om det kunne ha vært en styrke om tolken hadde hatt tilgang til kommentarene fra synstolken i tillegg til egne observasjoner. Det kunne lett ha vært arrangert via hodetelefoner som fanger inn sendingen fra Roger On pennen som syntolken benyttet.



Bilde 9 til venstre viser en av synstolkene som beskriver det som skjer. Synstolkingen formidles via en mikrofon «Roger On» til mottakerens høreapparat

Taktilt Brett

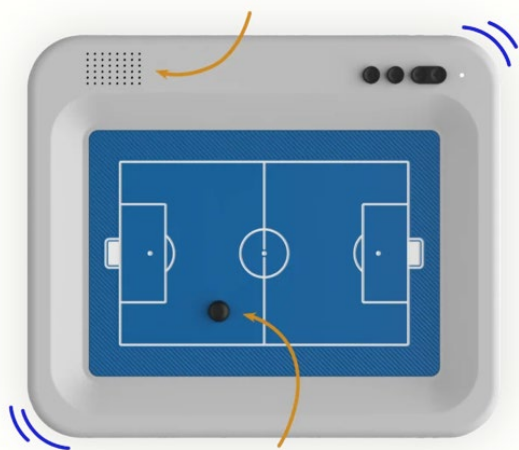
Vi skapte flere modeller av en fotballbane. Disse ble benyttet både under simuleringen, når vi fulgte fotballkamper på TV, og senere "live" som publikum på fotballkampene. Modellen fungerte som taktile Brett der tolken viste med hånden på brettet hvordan ballen beveget seg på banen og signaliserte hendelser med håndbevegelser. Dette, i kombinasjon med synstolking, haptisk tolking eller visuell tolking av kampen, ble brukt av to av erfaringskonsulentene. De mente at dette til tider tilførte en ekstra dimensjon for å forstå spillet på banen.

Mobiltelefon

Det finnes teknologiske løsninger for det taktile brettet. Vibrotaktile opplevelser av syn og lyd på mobiltelefoner gjør innholdet mer realistisk, morsomt og brukervennlig. I diskusjonene omkring dette foreslår prosjektdeltakerne at det utvikles en ny metode for å gjengi «live fotballspill» på mobiltelefoner ved hjelp av vibrasjon, noe som gir bedre og mer underholdende brukerkommunikasjon og/eller interaksjon ved å fokusere på den vibrotaktile funksjonaliteten til mobilen. Mobiltelefonen "synkroniseres" med ballen i sanntid under fotballkampen. Ved å holde telefonen vil brukerne kunne oppleve dynamiske bevegelser av ballen, kjenne angrepsretningen og vite hvilket lag som leder angrepet.

Touch2see

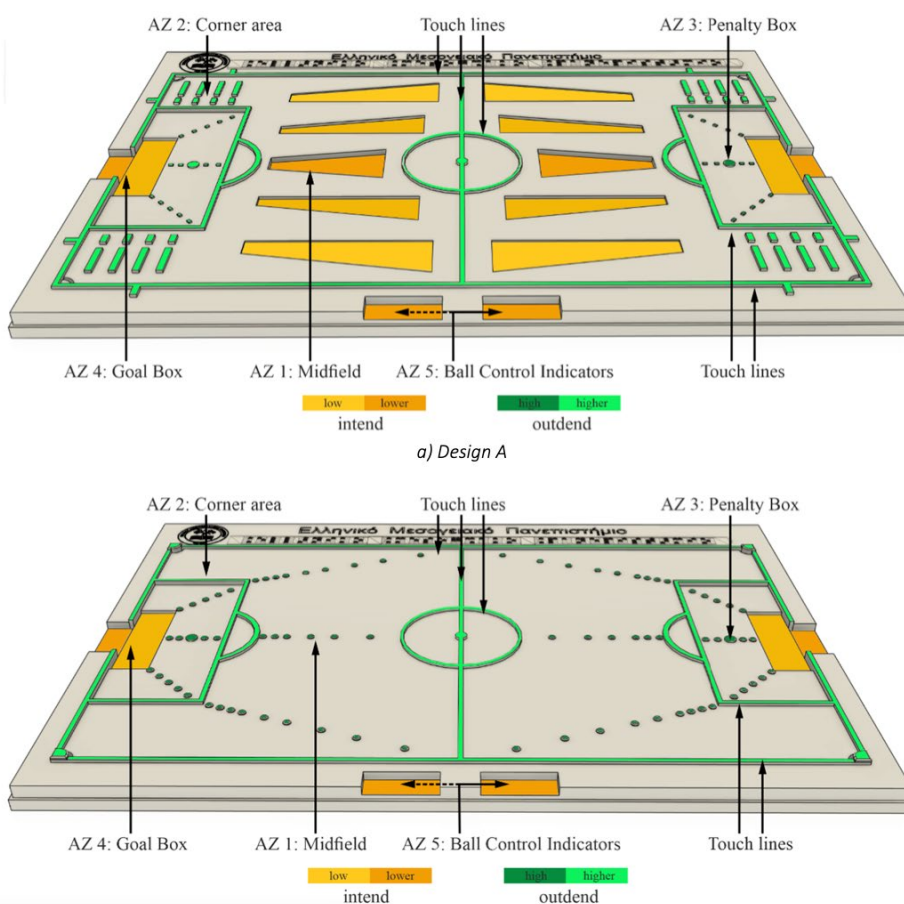
En enhet kalt "touch2see" (touch2see, 2024) gir en oppslukende og taktil opplevelse som lar mennesker uten synsfunksjon følge sportspill som fotball. Det interaktive nettbrettet touch2see lar brukerne dykke inn i hjertet av spillet takket være berørings- og lydgrensesnittet. En magnetisk markør gjengir ballposisjonen i sanntid, og vibrasjonen gjenspeiler intensiteten i spillet, som når spillerne passerer, dribler og skyter. For personer med nedsatt hørsel gir automatisert synstolking presis informasjon om spillet.



Bilde 10 over viser hjelpemidlet «touch2see» som kombinerer synstolking, en markør for ballens bevegelse og vibrasjoner for å markere intensiteten i kampen.

Haptic tool for soccer fans

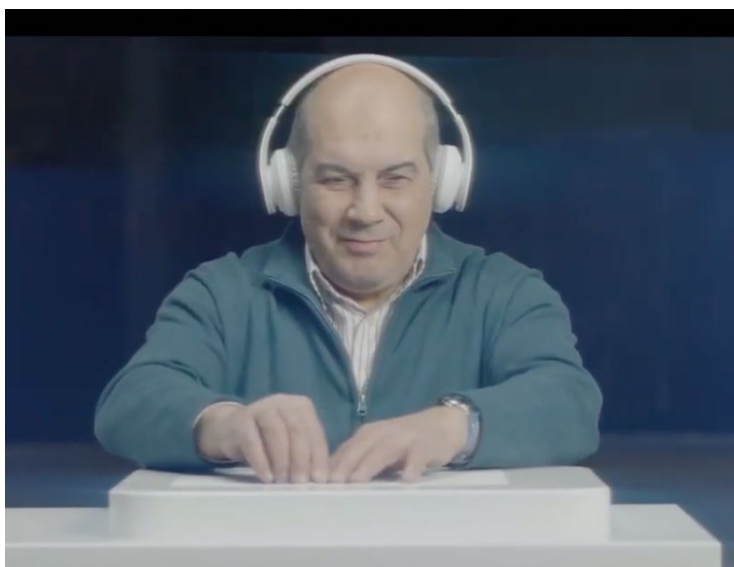
I et prosjekt fra Hellas (Maravelakis et al., 2022) har de laget noe spesielt for personer med blindhet som ønsker å oppleve gleden av å være på en fotballkamp sammen med en venn. Disse erfaringene er relevante også for vår målgruppe. De brukte kreative verktøy som datamodellering av bilder og 3D-utskrift, for å lage et Brett med en modell av fotballbane. Dette er betydelig mer avansert i utførelsen enn det enkle hjemmelagde brettet vi brukte. Systemet de lagde hadde som våre taktile Brett taktile markeringer av banens yttergrenser og markeringer for målområdet (side touchline, goal line, halfway line, center circle, penalty box, penalty arc, goal box). I tillegg var det egne markeringer for de ulike posisjonene som spillere typisk befinner seg i forsvar, midtfelt eller angrep. Alle felt er markert med høyre, venstre og senter. Brettet kan hjelpe brukeren med å følge med på hva som skjer i sanntid under en fotballkamp.



Bilde 11 viser to modeller av det fotballbrettet som ble utviklet i forbindelse med prosjektet i Hellas (Maravelakis et al., 2022).

Fiield

Fiield er et annet hjelpemiddel som vi synes ser spennende ut. Det ble utviklet for personer med sterkt nedsatt syn som elsker en god fotballkamp og ønsker å følge med sine idoler når de spiller. Fiield er også et taktilt system (elektronisk Brett med taktile markører) for å formidle opptak av fotballkamper. Personer med blindhet kan følge bevegelsen av ballen til enhver tid ved hjelp av en peker som beveger seg over enheten. Informasjon blir sendt av et høyoppløselig kamerasystem satt opp så det ser over hele spillefeltet. Linjene på spillefeltet er uthevet på et Brett, noe som gjør dem lett gjenkjennelige når de berøres. Med andre ord konverterer Fiield dataene som er samlet inn gjennom bevegelsen av ballen, gjensker hvert trekk og sender disse dataene til et elektronisk taktilt Brett. Teknologien er utviklet av en designer gruppe innen den internasjonale HAVAS group med støtte av Santander bank. (Santander, 2020)



Bilde 12 viser hjelpemidlet Fiield i bruk av en person som får det som skjer på fotballbanen formidlet som synstolking samtidig som han kan følge ballens bevegelser på banen.



Bilde 13 over viser en vest med haptiske vibratører som ble utviklet i SUITCEYES prosjektet.

SUITCEYES

I SUITCEYES-prosjektet ble kameraer brukt til å lese av omgivelsene, og haptiske sensorer ble integrert i vanlige plagg som en vest eller jakke. Forskerne utviklet algoritmer som, ved hjelp av kameraet, kunne oppfatte det som skjedde. Dette ble deretter oversatt til haptisk kommunikasjon i form av vibrasjoner på kroppen til den som bar plagget. Haptogrammene kommuniseres med “vibro-taktile” aktuatorer organisert i et rutemønster av rader og kolonner i plagget. Disse kan vibrere i sekvenser eller samtidig. Hvert haptogram er unikt med sitt eget mønster og kan formidle noe tilsvarende det som i dag utføres via en menneskelig tolk. Aktuatorene er integrert i tekstilen og kan kobles til ulike deler av kroppen – rygg, skuldre, armer, midje og ben. Teoretisk sett er det ingen begrensning på størrelsen på rutemønsteret som kan brukes, men det største som ble brukt i SUITCEYES-prosjektet var 96 aktuatorer (SUITCEYES, 2022).



Bilde 14 over viser eksempel på hvordan vibro-taktile aktuatorer er plassert i en vest brukt i SUITCEYES prosjektet.

Prosjektet har skapt flere varianter av maskin- og programvare som gjør det mulig å programmere inn mønstre og deres betydning via en skjerm, for eksempel en leseplate. Teknologien kan også brukes av tolker. En tolk kan tegne på leseplaten i stedet for direkte på kroppen, slik det gjøres i dag. Tolken kan skrive inn “frispark,” og dette kan kommuniseres med haptogram via plagget til en eller flere personer samtidig. Disse trenger heller ikke befinne seg i samme område som tolken. Under testningen i SUITCEYES var brukerne til og med plassert i ulike land. Dette forutsetter imidlertid at det utvikles standarder for haptiske signaler og spesifikke signaler for fotball.

SuperBrain fra 7sense

I prosjektet fra 7sense er det utviklet en «caps» med kamera og et taktilt brett som ligger mot brukerens panne. Telehaptics bruker ikke vibrasjoner, men har valgt å utvikle en ny teknologi som minner om det vi kjenner som brailledisplay. Et rute-mønster med braillepunkter kan tegne figurer og symboler som beskriver meldinger til mottakeren. Dagens produkt, kalt “Superbrain,” er i stand til å oppfatte mennesker og objekter i omgivelsene og formidle informasjon om dette via braillebrettet på pannen. Superbrain har imidlertid kapasitet langt utover dette, som navnet antyder. Den har en autonom datamaskin integrert i et hodeplagg. Maskinen kan kommunisere med omverden via internett og GPS. Den har AI-kapasiteter og åpner dermed for en rekke muligheter for formidling av informasjon til brukeren. Enkelt sagt kan vi si at alt det vi i dag kan gjøre via en smarttelefon, kan Superbrain enkelt utføre. I vår sammenheng åpner dette opp muligheter for deltakelse i fotballkamper. Vi håper at dette prosjektet kan ta steget videre og utforske denne nye teknologien i praksis. (7sense, 2024)



Bilde 15: Under en prosjektperiode i 2023 på Eikholt ble Superbrain testet ut. Her er det en av våre medarbeidere på Eikholt, Kari Skjøll Brede som får testet ut teknologien.

6.13 Universell utforming av miljøet rundt en fotballkamp

Universell utforming av fotballarenaer er en nøkkelkomponent for å sikre at alle, uavhengig av funksjonsnedsettelse, kan nyte en fullverdig opplevelse som tilskuere. Det er spesielt viktig for personer med nedsatt syns- og hørselsfunksjon, samt KSHD. Det er ikke innenfor rammen av dette prosjektet å gå inn på detaljer om dette, vi nevner bare noen viktige aspekter:

En avgjørende faktor for personer med synsnedsettelse er implementeringen av lydsystemer som kan formidle synstolkning eller kommentarer om arenaen. Disse kan tilby detaljerte beskrivelser av hendelser på banen, slik at tilskuere med nedsatt synsfunksjon eller blindhet kan oppleve kampen gjennom verbale illustrasjoner. Taktile indikatorer, som retningsangivende striper eller taktile kart, gir nødvendig veiledning gjennom arenaen og styrker den romlige opplevelsen for personer med nedsatt synsfunksjon.

For tilskuere med nedsatt hørselsfunksjon eller døvhet er tilrettelegging gjennom teleslynger og tekster essensielt. Teleslynger bidrar til å overføre lyd direkte til høreapparater, mens tekster på skjermer gir visuell støtte for å forstå kommentarer og annen relevant informasjon. Tegnspråktolkning under kunngjøringer og underholdning gir en ekstra dimensjon av tilgjengelighet.

Universell utforming bør også adressere fysiske barrierer. Rullestolramper og heiser sikrer at alle områder i arenaen er tilgjengelige for rullestolbrukere, og universelle toaletter er avgjørende for de med nedsatt bevegelse. Denne fysiske tilretteleggingen skaper et inkluderende miljø der alle kan bevege seg fritt og delta i arrangementet.

Opplæring av personalet på fotballarenaen er en vesentlig del av universell utforming. Personalet bør være kompetent til å håndtere og assistere personer med ulike funksjonsnedsettelser, og derfor er opplæring avgjørende. Bevissthetskampanjer rettet mot andre tilskuere skaper en kultur av respekt og hensyn, og oppfordrer til en inkluderende atmosfære.

Samlet sett legger disse tiltakene grunnlaget for en fotballarena som ikke bare er tilgjengelig, men også imøtekommende og respektfull overfor alle tilskuere, uansett funksjonsevne.

7. Det sosiale

Å være interessert i fotball kan ha betydelig sosialt potensiale. Fotball er en global idrett som samler mennesker fra ulike kulturer og samfunnslag. Når man deltar i samtaler om fotball, enten det er på en kafé, i et sosialt arrangement, på en fotballkamp eller på arbeidsplassen, kan man oppleve en enkel og naturlig måte å knytte bånd med andre.

Fotballkamper, spesielt store begivenheter som verdensmesterskapet, har en unik evne til å forene mennesker på tvers av alder, bakgrunn og interesser. Diskutere lag, spillere og hendelser kan skape fellesskap og gi muligheter for å utveksle synspunkter og erfaringer.

I tillegg til å være en morsom og engasjerende hobby, kan interessen for fotball også åpne døren for deltakelse i lokale idrettsarrangementer, støtte til ditt favorittlag og til og med gi deg muligheten til å reise for å se kamper live. Alt dette bidrar til å berike ditt sosiale liv og gir deg felles grunnlag for samtaler og relasjoner med andre.

For personer med KSHD, kan deltakelse i fotballfellesskapet presentere unike utfordringer. De kan møte betydelige kommunikasjonsvansker, da de er avhengige av ulike metoder som taktilt tegnspråk eller haptiske signaler for å forstå og uttrykke seg. Det gjør deltagelse i samtaler om fotball, som ofte er preget av verbale utvekslinger, til en krevende oppgave.

I tillegg er tilgangen til relevant informasjon om fotball begrenset for personer med KSHD. Mye av fotballens appell er visuell og auditiv, noe som kan føre til at de går glipp av viktige detaljer om kamper, spillere eller hendelser. Medier som TV-dekning og radiokommentarer, som er vanlige kilder til fotballinformasjon, er ofte lite tilgjengelige for denne gruppen.

Den raske utviklingen av data, internett og sosiale medier har revolusjonert tilgangen til informasjon, spesielt for personer som har KSHD. Med riktige hjelpemidler, som alternative displayer inkludert punktskriftdisplay og tilstrekkelig opplæring i bruk av disse teknologiene, åpnes det opp for en rik verden av informasjon, inkludert alt som handler om fotball.

Internett fungerer som en ubegrenset kilde til fotballrelatert informasjon. Nyheter, statistikk, analyser og spilleres biografier er tilgjengelige med et tastetrykk. Det gir personer med KSHD muligheten til å holde seg oppdatert og delta i samtaler om fotball på lik linje med andre fotballentusiaster.

Sosiale medier, som Facebook, Twitter (nå X) og Instagram, har skapt en virtuell arena der fotballinteresserte enkelt kan kommunisere, dele erfaringer og engasjere seg i diskusjoner. Det gir ikke bare tilgang til informasjon, men også en unik mulighet til å knytte bånd med andre fans, inkludert de som støtter samme klubb. Fellesskapet som dannes gjennom disse digitale plattformene gir en følelse av tilhørighet og deling av felles entusiasme.

For personer med KSHD åpner alternative displayer døren for en mer inkluderende opplevelse av sosiale medier. Brailledisplayer gjør det mulig å lese og delta i online-diskusjoner, og lydbaserte alternativer gir tilgang til visuelt innhold. Flere moderne

mobiltelefoner, også kjent som smartphones, er utstyrt med innstillinger som på ulike måter tilrettelegger innholdet for personer med nedsatt syns- og hørselsfunksjon. Denne tilgjengeligheten til informasjon gir en dypere forståelse av fotballsamfunnet og gjør det mulig å delta aktivt i online-samfunn.

Gleden ved å være en del av fotballfellesskapet gjennom disse teknologiene ligger ikke bare i tilgangen til informasjon, men også i den nære tilknytningen til andre fans. Det å kunne dele gleden over seire, diskutere skuffelser og engasjere seg i spennende samtaler om favorittlaget skaper et meningsfullt sosialt nettverk. Så selv om personer med KSHD møter unike utfordringer, gir den moderne teknologien dem muligheten til å oppleve gleden ved fotball på en inkluderende og berikende måte.

Det er svært interessant å utforske hvordan deltakelse i sosiale fellesskap knyttet til fotball også kan realiseres utenfor den digitale verden. Å tilrettelegge for at personer med KSHD kan være en del av sosiale grupper rundt fotballklubber, spesielt supporterklubber, er en utfordrende, men viktig oppgave.

Erfaringene fra erfaringskonsulentene indikerer at tilfeldigheter ofte spiller en betydelig rolle i å bli en del av supporter miljøet, som å ha gode venner som støtter opp. For å gjøre deltakelse mer systematisk tilgjengelig, er det nødvendig å utforske hvordan supporterklubbene selv kan være mer inkluderende. Å være en del av en gruppe som støtter et felles klubb lag kan utgjøre en naturlig inngangsport til sosiale fellesskap, men det krever bevisst innsats for å fjerne potensielle barrierer.

8. Engasjering av Fotball-Norge

Prosjektet Grenseløs Idrettsglede har utforsket barrierene som personer med KSHD møter når de ønsker å delta som tilskuere på fotballkamper. Resultatet av prosjektet representerer ryggraden i prosjektet.

Nå står vi ved porten til et avgjørende kapittel i prosjektet, nemlig å kommunisere disse verdifulle erfaringene fra erfaringskonsulentene og prosjektmedarbeiderne til Fotball-Norge.

Vi vil formidle strategiene og tiltakene som er iverksatt for å engasjere Fotballforbundet, fotballklubbene, og supporterklubbene. Vår overordnede visjon er ikke bare å belyse utfordringene, men også å presentere konkrete løsninger som vil bidra til en mer inkluderende fotballopplevelse for personer med KSHD.

Videre vil vi se på betydningen av samarbeid, forståelse og åpne dialoger. Ved å gi Fotball-Norge innsikt i hvordan tilrettelegging kan forbedre deltagelsen for en viktig målgruppe, streber vi etter å forme en felles forståelse av viktigheten av tilgjengelighet innenfor fotballmiljøet.

Vi ønsker å kaste lys over ikke bare utfordringene, men også mulighetene som ligger foran oss. Ved å engasjere Fotball-Norge håper vi å skape et fundament for en mer inkluderende fremtid, der idrettsglede er tilgjengelig for alle.

Basert på det vi har erfart så langt, kan vi anta at responsen fra Fotball-Norge vil variere avhengig av flere faktorer. Det er rimelig å anta at det norske fotballmiljøet har en viss erfaring med å inkludere personer med ulike funksjonsnedsettelse. Likevel ser det ut til at kunnskapen om personer med KSHD er begrenset, noe som potensielt kan påvirke deres engasjement for å sikre tilgjengelighet for denne spesifikke målgruppen.

Norges Fotballforbund (NFF)

NFF er sannsynligvis interessert i å høre om konkrete tiltak som kan gjennomføres for å gjøre fotballarrangementer mer tilgjengelige. De kan være åpne for å samarbeide og implementere retningslinjer eller retningsgivende prinsipper som sikrer tilgjengelighet for personer med KSHD.

Fotballklubber

Responsen fra individuelle fotballklubber vil variere. Noen klubber kan være proaktive og ønske å være frontløpere innen tilgjengelighet, mens andre kan ha begrensede ressurser eller være mindre oppmerksomme på problemet. Å presentere konkrete og overkommelige tiltak kan bidra til å få støtte fra klubbnivå.

Supporterklubber

Supporterklubber kan være en utfordrende gruppe å engasjere, men samtidig kan de ha stor innflytelse. Å tydeliggjøre hvordan økt tilgjengelighet kan berike supporteropplevelsen for alle, inkludert personer med KSHD, kan være nøkkelen til å få støtte og forståelse fra disse gruppene.

Generelt sett vil nøkkelen være å formidle ikke bare utfordringene, men også de positive effektene av økt tilgjengelighet. Å presentere løsninger som er praktiske og gjennomførbare, samtidig som man vektlegger det berikende aspektet av en mer inkluderende fotballopplevelse, kan bidra til å vinne støtte fra Fotball-Norge.

Antagelserne er selvfølgelig basert på generelle forventninger og kan variere i praksis. Det er alltid lurt å være forberedt på å tilpasse strategiene basert på reelle tilbakemeldinger og behov som fremkommer under dialogen med Fotball-Norge.



Bilde 16: Midt blant jublende supportere på tribunen, sitter en dedikert person med KSHD som er en uunnværlig del av lagets supportergruppe. Med hjertet fylt av lidenskap, kjenner hun pulsen fra tribunen og på fellesskapet som kun en ekte supporter kan.

9. En presentasjon til Fotball-Norge om prosjektet

Prosjektet har utarbeidet en enkel videopresentasjon og brosjyre som i en engasjerende form som kan motivere Fotball-Norge til en innsats for økt tilgjengelig og deltagelse også som publikum på deres kamper (se vedlegg).

Tittel på presentasjonen er: "Åpne Dører, Økt Glede: Motiverende Tilgjengelighet i Fotball-Norge"

Introduksjon

Velkommen og Takk: Takk for at dere tar dere tid til å lytte i dag. Vi ønsker å dele en visjon om et Fotball-Norge som ikke bare er for alle, men som inkluderer alle.

Del 1 Utforsking av barrierer

Kort Bakgrunn: En rask oversikt over Grenseløs idrettsglede-prosjektet og dets funn angående utfordringer personer med KSHD står overfor som tilskuere.

Erfaringskonsulenter som fortellere: Kort introduksjon til våre lidenskapelige fotballinteresserte erfaringskonsulenter og deres personlige reiser.

Del 2 Fra utfordringer til muligheter

Inspirerende historier: Del noen inspirerende historier om personer med KSHD som har opplevd fotballglede gjennom tilrettelagte arrangementer.

Betydningen av tilgjengelighet: Forklar hvordan økt tilgjengelighet ikke bare bryter ned barrierer, men også beriker hele fotballsamfunnet.

Del 3 Konkrete tiltak for Fotball-Norge

Forslag til tilrettelegging: Presentasjon av enkle og praktiske tiltak, som bruk av spesifikke guider, assistanse, og audiovisuelle tilpasninger for å gjøre kamper mer tilgjengelige.

Invitasjon til samarbeid: Oppfordre Fotball-Norge til å være en partner i å skape en inkluderende fotballopplevelse.

Del 4 Sammen for en inkluderende fremtid

Felles målsetting: Del visjonen om et Fotball-Norge som er tilgjengelig for alle, uavhengig av funksjonsevne.

Involvering av supporterklubber: Oppmuntre supporterklubbene til å bli talspersoner for inkludering og bidra til en positiv atmosfære.

Avslutning

Avslutt med takknemlighet for oppmerksomheten og inviter deltakerne til å utforske mulighetene for samarbeid videre.

10. Konklusjoner

Prosjektet Grenseløs Idrettsglede dreier seg om å utforske opplevelser for personer med KSHD som deltar som publikum på fotballkamper. Noen av de viktigste punktene inkluderer tilrettelegging av arrangementer for å sikre tilgjengelighet, både fysisk og sensorisk, for personer med KSHD. Dette innebærer bruk av tolker, hjelpemidler og teknologi, samt fysiske tilpasninger på arenaene.

Prosjektet fokuserer også på deltakernes psykologiske og emosjonelle opplevelser, og hvordan slike tilpasninger påvirker deres generelle glede og engasjement under sportsarrangementer. Prosjektet er et godt eksempel på at det er en kobling mellom tilrettelegging for sansetap og økt deltakelse i kulturelle arrangementer, noe som støtter en progressiv tilnærming til personer med funksjonsnedsettelses rettigheter til full deltagelse.

Gode forberedelser før billettbestilling og reise til en fotballkamp er avgjørende for å sikre en positiv opplevelse for personer KSHD. Det inkluderer flere aspekter, som valg av tolketjenester og optimal plassering på tribunen. Først og fremst er det viktig å sørge for at tolketjenester er tilgjengelige for de som trenger dem. Når det gjelder plassering på tribunen, kan en godt planlagt plassering bidra til en bedre opplevelse. Å kontakte arrangøren på forhånd for å avklare tilgjengeligheten og at man får brukt alle tjenester optimalt. For eksempel kan det være gunstig å velge seter med god siktlinje til hele banen slik at tolkene får gode arbeidsforhold. Både synstolk og tolk som leverer haptiske signaler trenger god oversikt. Tegnspråktolken kan ha nytte av å høre synstolken dersom begge typer tolker er i aktivitet.

Det er viktig å være oppmerksom på den store variasjonen i behov for tilrettelegging av kommunikasjonsformer. Deltakerne kan ha ulik grad av syns- og hørselsnedsettelse, og deres preferanser for kommunikasjon kan variere. Dette krever tilpasninger som tar hensyn til individuelle behov og gir flere tilnærminger til kommunikasjon.

En verdifull tilnærming i denne sammenhengen er bruken av haptiske signaler. Haptiske signaler refererer til sanseinntrykk knyttet til berøring eller bevegelse. På fotballbanen kan haptiske signaler være svært effektive for å formidle det som skjer under kampen til personer med KSHD.

I prosjektet har erfaringskonsulentene spilt en sentral rolle i å gi innsikt i utfordringene og opplevelsene til personer med KSHD. Disse konsulentene er personer som selv lever med kombinert nedsatt syns- og hørselsfunksjon. Deres erfaringer gir en autentisk forståelse av de daglige utfordringene de møter, spesielt når de deltar som publikum på sportsarrangementer.

Erfaringskonsulentene bidrar til å identifisere barrierer og foreslå løsninger basert på sin egen erfaring. Det gir en unik innsikt som er verdifull for å utvikle tiltak for å gjøre idrettsarrangementer mer tilgjengelige. Deres deltakelse kan også fungere som en bro mellom arrangørene, forskere og det berørte samfunnet, og hjelpe til med å skape et mer inkluderende miljø.

Ved å inkludere erfaringskonsulenter styrker man forsknings- og utviklingsprosessen ved å få direkte tilbakemelding fra de som lever med KSHD, og det kan føre til mer effektive og praktiske tilpasninger som virkelig imøtekommer behovene til målgruppen.

Det er tydelig at førstehåndskunnskapen fra deltakerne har vært en uvurderlig kilde til innsikt og har formet prosjektet på en meningsfull måte. Prosjektet viser at autentisitet i utviklingen av løsninger, gjennom brukerens reelle behov og erfaringer, gir et mer meningsfullt og relevant resultat. Videre styrker den deltakende prosessen forbindelsene mellom prosjektet og målgruppen, og bygger tillitsforholdet ved å vise at deltakernes stemmer er hørt og implementert.

Den inkluderende tilnærmingen som prosjektet tar, understreker viktigheten av å sikre full deltakelse for alle i alle typer samfunnsaktiviteter. Brukerinvolvering spiller en avgjørende rolle, og å gi brukerne rollen som erfaringskonsulenter gir bedre forståelse av deres virkelige behov og utfordringer.

Vi manglet tid og ressurser for å utføre studier av veien inn i supporterklubber og de utfordringene knyttet til det å henge med i slike sammenhenger. Det vil sannsynligvis gi ny verdifull innsikt. Identifisering og adressering av spesifikke barrierer, som effektiv kommunikasjon og tilgjengelighet på arrangementer, er essensielt for å skape et inkluderende miljø.

I prosjektrapporten har vi begrenset vår utforskning av ny teknologi, til tross for oppdagelser som tyder på tilgjengeligheten av lovende løsninger. Vi har nøye gjennomgått noen utvalgte eksempler i rapporten, med et bevisst fokus på dagens tilgjengelige teknologi. Våre erfaringer og funn legger grunnlaget for utviklingen av ny teknologi med mål om å forbedre deltakelsen på kulturelle arrangementer.

Videre arbeid i nye prosjekter bør rette oppmerksomheten mot hvordan ny teknologi kan gi publikum en mer autonom opplevelse, med økt grad av selvbestemmelse og brukerens kontroll over sine egne opplevelser. Det inkluderer en grundig utforskning av teknologiske løsninger som gir en mer personlig tilnærming, slik at deltakere kan tilpasse arrangementer i tråd med individuelle behov og preferanser. En slik tilnærming vil styrke mulighetene for en mer inkluderende deltakelse på kulturelle arrangementer.

LES MER OM PROSJEKTET PÅ VÅR HJEMMESIDE:



11. Referanser

Berstad, A./Aalesund FK. (13 januar 2021). *Håper flere tar i bruk «Døvetribune»*. AALESUND FOTBALLKLUBB. <https://www.aafk.no/nyheter/haper-flere-tar-i-bruk-dovetribunen>

Bjørge, H.K., Rehder, K.G., & Øverås, M. (2013). *Haptisk kommunikasjon*. Abstrakt forlag.

Bradbury-Huang, J. (Ed.). (2015). *The SAGE Handbook of Action Research*. (Third edition.). SAGE Publications Ltd.

Cuypers, K., Krokstad, S., Lingaas-Holmen, T., Skjei-Knudtsen, M., Bygren, L.O., & Holmen, J. (2011). Patterns of receptive and creative cultural activities and their association with perceived health, anxiety, depression and satisfaction with life among adults: the HUNT study, Norway. *J Epidemiol Community Health* 2012(66), 698-703. <https://jech.bmj.com/content/66/8/698>

Carlsen, M. (2024). *HAPTI-CO. Favner omgivelsene*. <https://hapti-co.com/>

Dammeyer, J. (2014). Deafblindness: A review of the literature. *Scandinavian Journal of Public Health*, 42(7), 554-562. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1403494814544399>

Eikholt. Nasjonalt ressurscenter for døvblinde. (2023). <https://www.eikholt.no/>

Fletcher, P.C., & Guthrie, D.M. (2013). The lived experiences of individuals with acquired deafblindness: Challenges and the Future. *International Journal of Disability, Community & Rehabilitation*, Volume 12, (1), 1. https://scholars.wlu.ca/kppe_faculty/44/

Hersh, M. A. (2013). Deafblind People, Communication, Independence, and Isolation. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 18(4), 446-463. <https://academic.oup.com/jdsde/article/18/4/446/560048>

Jaiswal, A., Aldersey, H., Wittich, W., Mirza, M., & Finlayson, M. (2018). Participation experiences of people with deafblindness or dual sensory loss: A scoping review of global deafblind literature. *PLoS ONE*, 13(9), 1-26.

Johansson, A-B. (2017). *Se och hör mig. Personer med förvärvad dövblindhets erfarenheter av delaktighet, rehabilitering och medborgerligt liv*. [Doktorsavhandling, Göteborgs universitet]. <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/48663>

Johansson, A-B., & Lund, R. (2022). *Retiplus. Et innovasjonsprosjekt. AR briller for personer med redusert synsfelt*. (Eikholt rapport 02/22). Eikholt. https://www.eikholt.no/app/uploads/2023/06/Eikholt-rapport-02_22-web.pdf

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3 uppl). Gyldendal akademisk.

Lund, R., & Johansson, A-B. (2017). *Tid for syn. Innovasjon med ny teknologi for optimalisering av syn for personer med nedsatt syn og hørsel*. (Eikholt rapport 03/17). Eikholt. <https://www.eikholt.no/app/uploads/2023/06/Prosjektrapport-Tid-for-syn-2017-sluttrapport.pdf>

Malterud, K. (2012). *Fokusgrupper som forskningsmetode for medisin og helsefag*. Universitetsforlaget.

Maravelakis, E., Konstantaras, A., Kyratsis, P., Bolanakis, N., Vidakis, Petousis, M., & Kabassi, K. (2022). User friendly haptic tool for soccer fans with vision disabilities: Design and proof of concept. *Journal of Graphic Engineering and Design, Volume 13* (3). 19–30. <http://jged.uns.ac.rs/index.php/jged/article/view/434/1265>

Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse. (16 november 2018). *Empowerment – egenkraftmobilisering*. <https://mestring.no/hva-er-laering-%20og-mestring/sentrale-begreper/egenkraftmobilisering/>

Nasjonal kompetansetjeneste for læring og mestring innen helse. (20 februar 2024). Bruker- medvirkning. <https://mestring.no/hva-er-laering-og-mestring/sentrale-begreper/brukermedvirkning/>

NAV/Arbeids- og velferdsforvaltninga (april 2024). *Talking for døve, døvblinde og hørselshemmede*. <https://www.nav.no/talking-for-dove-dovblinde-horselshemmede>

NKDB/Nasjonal kompetansetjeneste for døvblinde. (10 april 2024). *Nordisk definisjon av døvblindhet*. <https://www.dovblindhet.no/om-doevblindhet.4610488-124832.htm>

Prosjektveiviseren/Digitaliseringsdirektoratet. (10 april 2024). *Innovasjon og smidig metodikk*. <https://prosjektveiviseren.digdir.no/god-praksis/innovasjon-og-smidig-metodikk/130>

Reese, H.W. (2011). The learning-by-doing principle. *Behavioral Development Bulletin*, 17(1), 1–19 <https://psycnet.apa.org/fulltext/2014-55719-001.html>

Regjeringen. (3 desember 2019). *Et samfunn for alle*. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/et-samfunn-for-alle---likestilling-demokrati-og-menneskerettigheter/id2680810/>

Regjeringen. (2 mars 2022). *Innspill til neste folkehelsemelding*. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/innsjill-til-neste-folkehelsemelding/id2902781/?expand=horingsbrev>

Regjeringen. (7 mars 2024). *FN-konvensjonen om rett til menneske med nedsett funksjonsevne (CRPD)*. <https://www.regjeringen.no/no/tema/likestilling-og-mangfold/likestilling-og-inkludering/konvensjoner/fn-konvensjonen-om-rettar-til-menneske-med-nedsett-funksjonsevne-crpd/id2426271/>

Helse sørøst (mai 2018). *Veileder for brukermedvirkning i helseforskning i spesialisthelsetjenesten*. <https://www.helse-sorost.no/contentassets/ac4cc539f9ad495ea9d6fa5f093cc1b3/veileder-for-brukermedvirkning-i-helseforskning-i-spesialisthelsetjenesten.pdf>

Santander. (9 desember 2020). *Fiield, a device that allows blind people to experience football like never before* <https://www.santander.com/en/stories/fiield-a-device-that-allows-blind-people-to-feel-football-as-they-have-never-before>

Språkrådet. (10 april 2024). *Norsk tegnspråk*. <https://www.sprakradet.no/globalassets/spraka-vare/tegnspak/norsk-tegnspak.pdf>

SUITCEYES. (10 april 2024). *Smart, User-friendly, Interactive, Tactual, Cognition-Enhancer that Yields Extended Sensosphere*. <https://suitceyes.eu>

touch2see. (10 april 2024). *Make your games accessible to visually impaired people. Discover a tactile tablet with automated narrative audio description*. <https://touch2see.fr/en/>

7sense. (10 april 2024). *A new sense for human race*. <https://7sense.ee>

12. VEILEDER TIL HAPTISK TOLKING AV FOTBALLKAMPER

«Grenseløs idrettsglede»

– Haptisk kommunikasjon

Heftets målgrupper er personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet, personer med synsnedsettelse og nettverket rundt disse personene. Det kan for eksempel være nærpå personer, tolker og ledsagere.

Signalene i heftet er et tillegg til plattformen haptisk kommunikasjon. Plattformen består av 144 signaler som danner grunnlaget for systemet beskrevet i boken «Haptisk kommunikasjon» og signalene er i tillegg forklart i Appen «Haptics: Pocket edition».



Bilde av boken «Haptisk kommunikasjon», App Hapti-co og Logo «Hapti-co Favner Omgivelsene»

Veilederen gir en innføring i signaler og metode for bruk av haptisk kommunikasjon under en fotballkamp. Målet er at personer med kombinert syns- og hørselsnedsettelse/døvblindhet skal få så mye utbytte og glede av å følge en fotballkamp som mulig, og kunne delta i det sosiale som følger i et slikt miljø.

Vi benytter uttrykkene «utøver» og «mottaker». Utøver er den som utfører de haptiske signalene og mottaker er den som får signalene på kroppen.

Utøver og mottaker må gjennom praktisk øving gjøre seg erfaringer hvordan de foretrekker å få/gi beskrivelse og signaler, ingen er like og avtaler for hva som fungerer er viktig.

Det er mange varianter for hvordan beskrivelser blir gitt. Variasjoner i syns- og hørselsrest er med på å avgjøre hva som vil fungere best. Haptiske signaler blir gjerne gitt sammen med annen type kommunikasjon. Det kan være sammen med tegnspråk, taktilt tegnspråk eller tale.

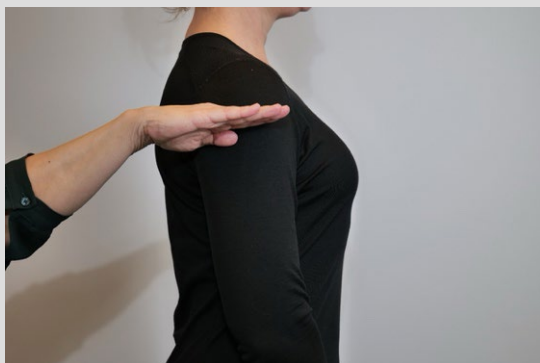
Plassering på tribunen vil også ha stor betydning. Det ideelle vil være om utøver sitter på setet bak mottaker. Det gir større «rom» for beskrivelsen ved tilgangen til hele ryggen og begge overarmer. Sitter man ved siden av hverandre vil plassen å gjøre signaler på begrenses og sittestillingen kan gjøre det slitsomt. Valg av klær er også viktig i forhold til å motta signaler. Tykke klær, hette, hullmønster i klærne og så videre, kan gjøre det vanskeligere.

Helheten i dette er å formidle det som skjer på banen, spenningen og nerven i kampen, stemning på tribunen og hva som skjer i omgivelsene ellers.

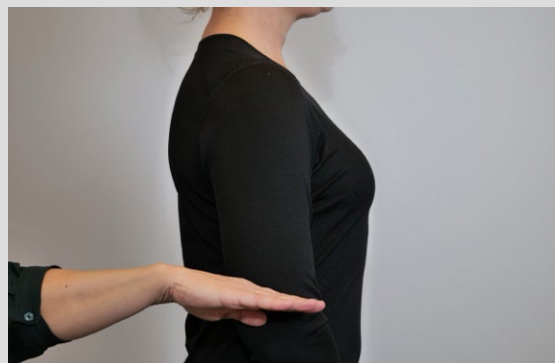
Signalene som blir beskrevet under er en blanding av signaler fra plattformen og nye signaler etablert i løpet av prosjektet.

Til noen av signalene legger vi til signalet for nivå og gradering:

«Nivå» - opp



«Nivå» - ned



Plasser flathånd med håndflaten ned på overarm, hånden føres enten opp eller ned.

Nivå benyttes for å understreke høyt/lavt, mye/lite, lys/mørk. Høyt, mye og lys utføres fra albue opp til skulder, mens lavt, lite, mørk utføres fra skulder ned til albue.

Vi beskriver også noen signaler med begrepet «Referansepunkt». Med dette menes at du etter et utført signal holder hånden stille på det siste signalet mens den andre hånden fortsetter med nytt signal. På den måten markerer du hvor ting er i forhold til hverandre eller at noe er i sammenheng.

Ønsker du i tillegg å lære mer om beskrivelser for «rom» og «handlinger», eller andre elementer i systemet «Haptisk kommunikasjon», kan du lese mer om dette i boken, eller finne signalene for dette i appen.

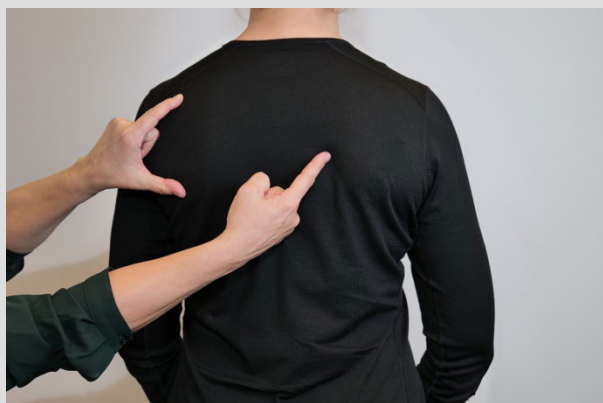
Innhold

«Grenseløs idrettsglede»	60
– Haptisk kommunikasjon.....	60
«Angrep mot mål».....	63
«Applaus»	63
«Blåser i fløyta».....	63
«Corner»	63
«Dommer»	64
«Frispark»	64
«Rødt og gult kort»	65
«Høy ball»	65
«Ikke mål»	65
«Innkast»	66
«Keeper»	66
«Keeper tar ballen».....	67
«Langsidene, kortsidene»	67
«Markere hvilket lag som har ballen».....	68
«Midtstrek på banen»	68
«Mål» (i - utenfor – over):	69
«Offside».....	70
«Reprise» – der det sendes om igjen på skjerm:	70
«Situasjon avklart».....	70
«Stemning».....	71
«Straffespark»	72
«Takling»	72
«VAR»	73
«16-meter»	73

«Angrep mot mål»



Tegn en C for målet og hold det som referansepunkt.



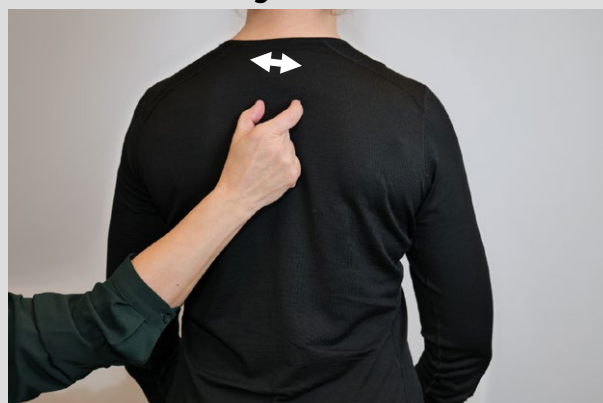
Den andre hånden indikerer spiller med ball og angrepet.

«Applaus»



Klapp med begge hender på mottakers rygg, en hånd om gangen hurtig.

«Blåser i fløyta»



Pekefinger og tommel med litt avstand mellom settes på arm eller rygg og «vibrerer» vannrett frem og tilbake hurtig, gjentatte ganger.

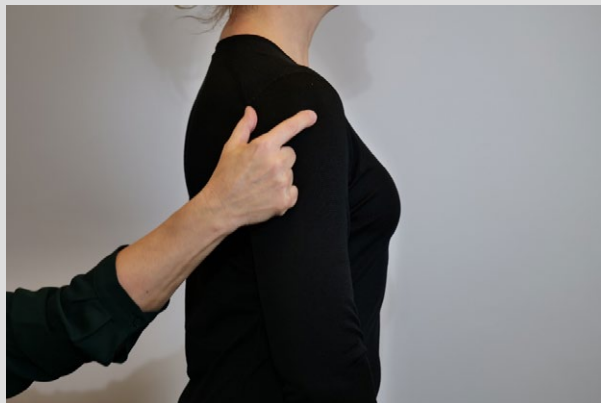
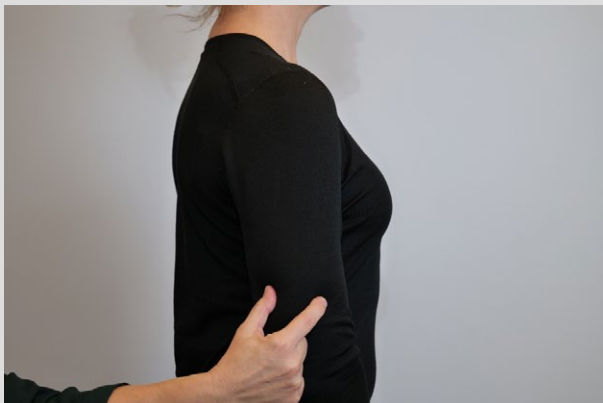
«Corner»



Tegn et hjørne på det aktuelle hjørnet corneren skal utføres.



«Dommer»



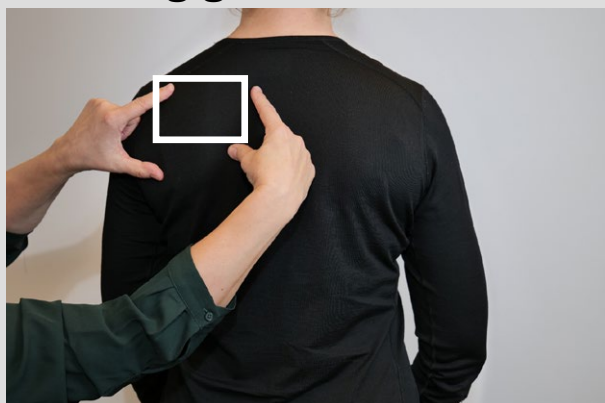
Pekefinger og tommel med litt avstand plasseres på mottakers skulder, dra fingrene nedover til albuen, etterfulgt av en «D».

«Frispark»



Tegn en F på ryggen og pek på hvor frisparket skal tas.

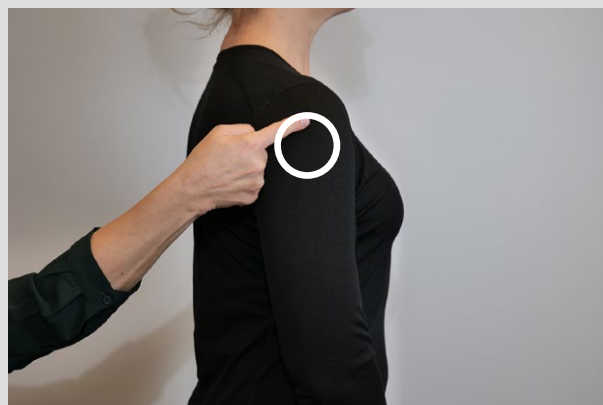
«Rødt og gult kort»



Tegn en liten firkant, som et kort, og angi farge på arm.



Rød: Plasser pekefinger vannrett med langsiden av pekefinger inn mot mottakers overarm. Før pekefinger i en rett linje fremover på overarmen.



Gul: Plasser pekefinger øverst på mottakers overarm, tegn en sirkel.

«Høy ball»



En finger viser retning ballen går, sammen med høy på nivå-arm.

«Ikke mål»



Stryke opp og ned med flathånd ved det aktuelle målet.

«Innkast»

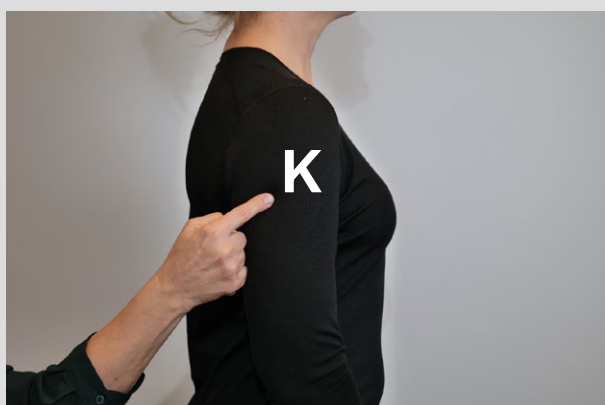
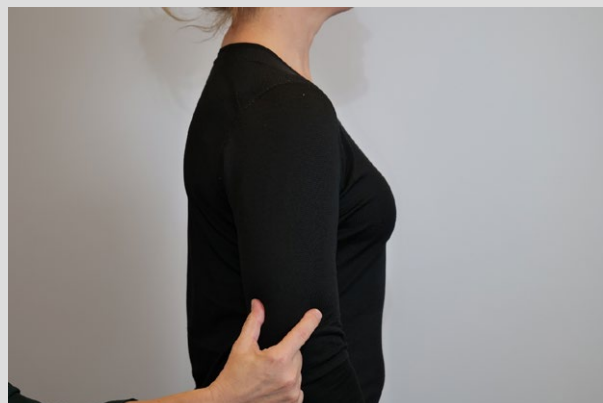
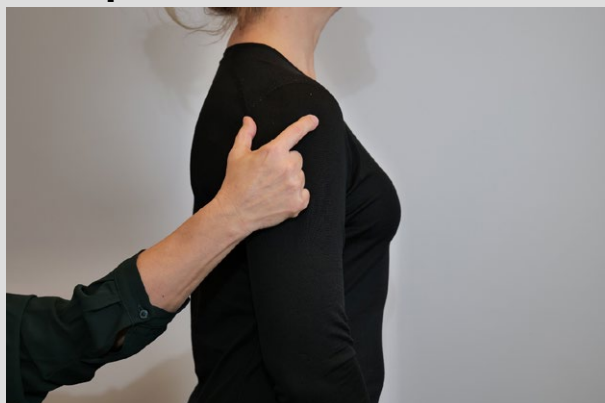


Marker langsiden og pek hvor innkastet skal tas i fra.



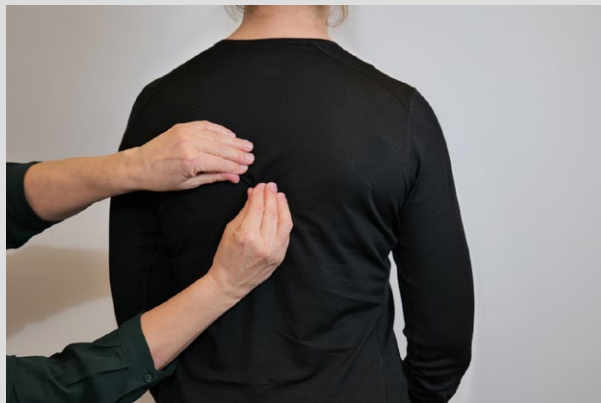
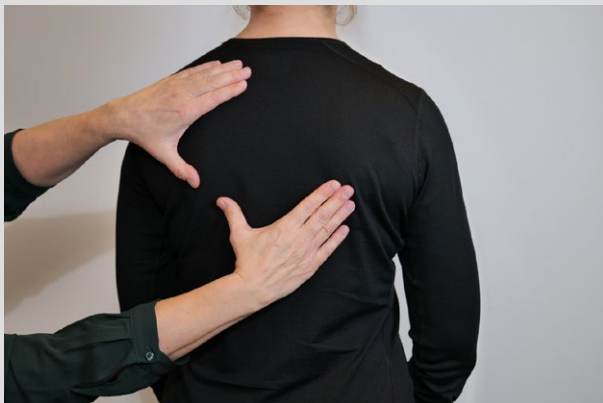
Tegn en liten sirkel for «ball» og lag en strek inn mot banen med pekefinger.

«Keeper»



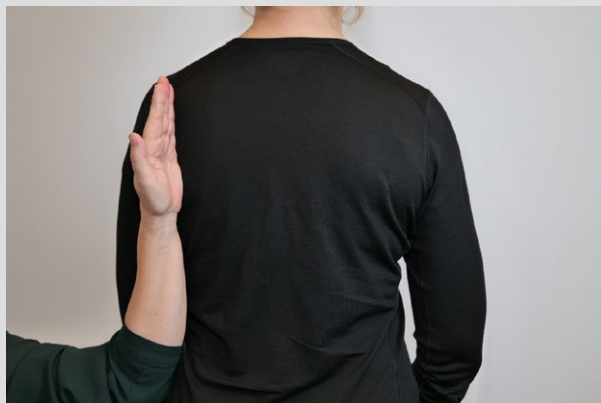
Pekefinger og tommel med litt avstand plasseres på mottakers skulder, dra fingrene nedover til albuen, etterfulgt av en «K»

«Keeper tar ballen»



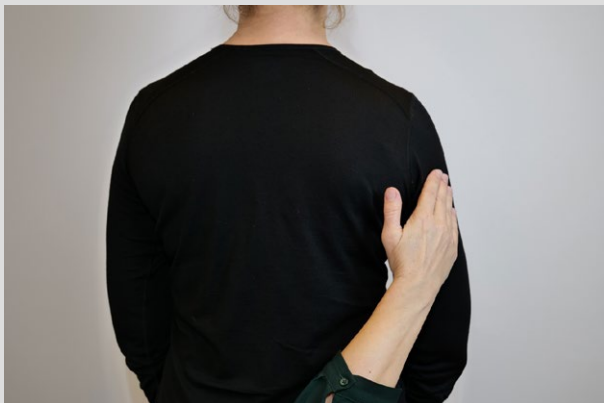
To flate hender med tommel ut i «L-form» legges på ryggen og fingrene lukkes mot tomlene.

«Langsidene, kortsidene»



Tegn opp sidene på ryggen sett fra der du sitter.

«Markere hvilket lag som har ballen»



Et klapp på overarm på den siden det aktuelle laget har sin banehalvdel.

«Midtstrek på banen»



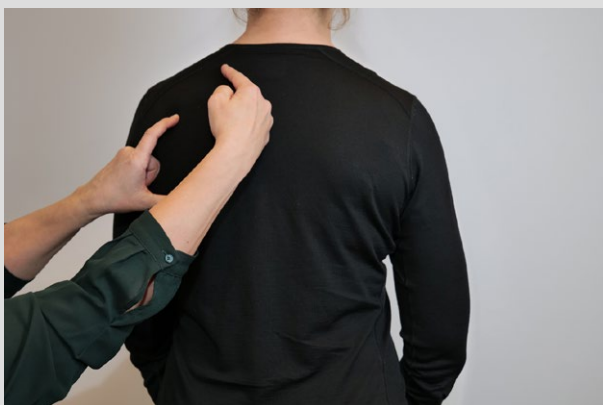
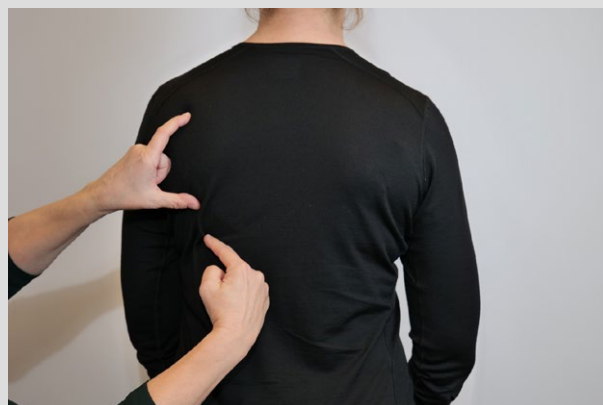
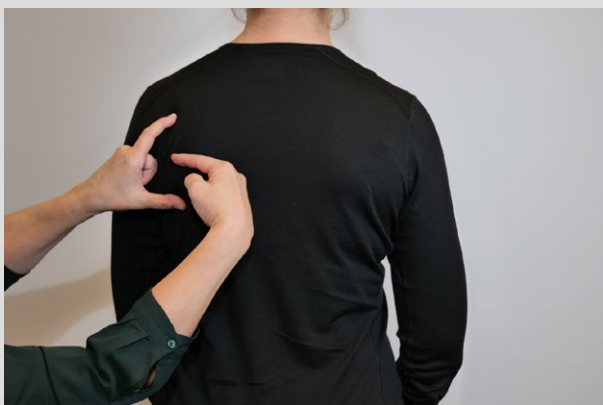
Karate hånd med lillefinger inn mot ryggen føres fra nakken og nedover ryggen.

Ønsker man å zoome for å få større banehalvdel, skyves karatehånden til høyre eller venstre side for å gjøre plass til den ene banehalvdelen.

«Mål» (i - utenfor - over):

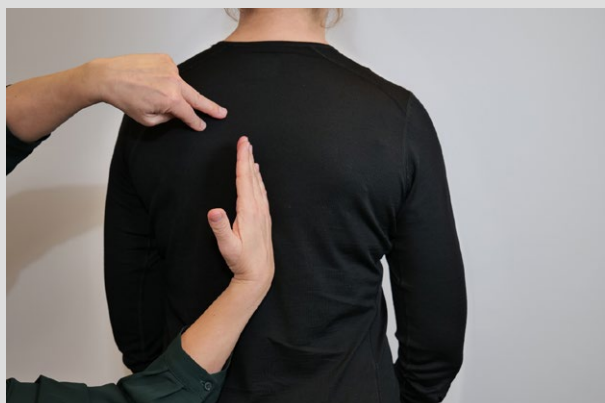


Tegn en C på den aktuelle siden målet står, og plasser tommel og pekefinger med avstand mellom på punktet C'en ble plassert.



Med pekefinger på andre hånden føres fingeren i en linje «inn i mål». Om ballen går utenfor vises det på samme måte, bare utenfor målet. Går ballen over mål, gjøres en bue over målet.

«Offside»

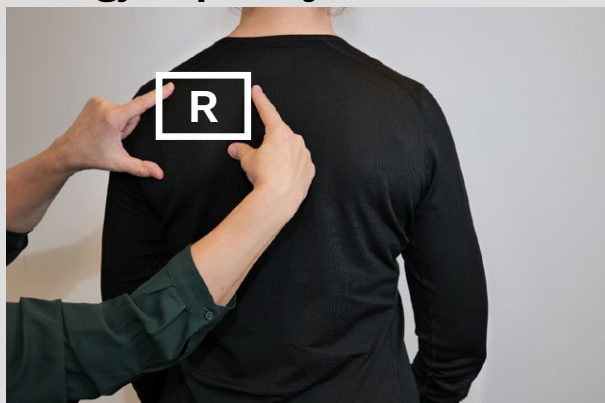


Marker en strek med en hånd samtidig som du med den andre hånden «går» forbi streken.



Kan gjerne supplere med en «O»

«Reprise» – der det sendes om igjen på skjerm:



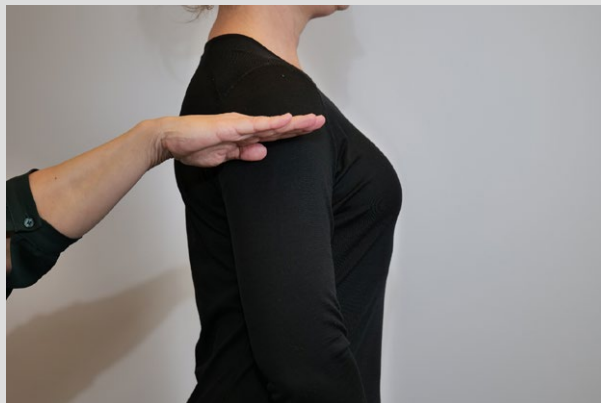
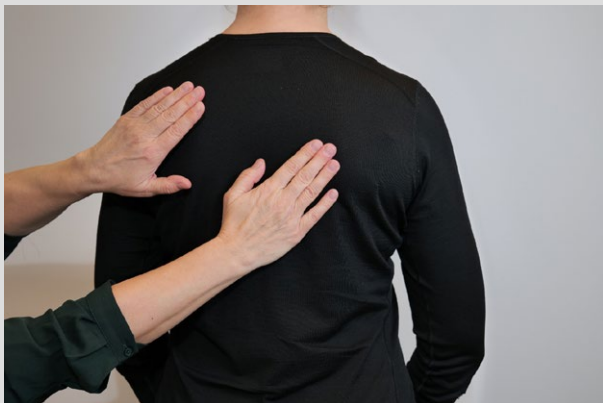
Lag en firkant – skriv «R» i midten av den etterpå.

«Situasjon avklart»

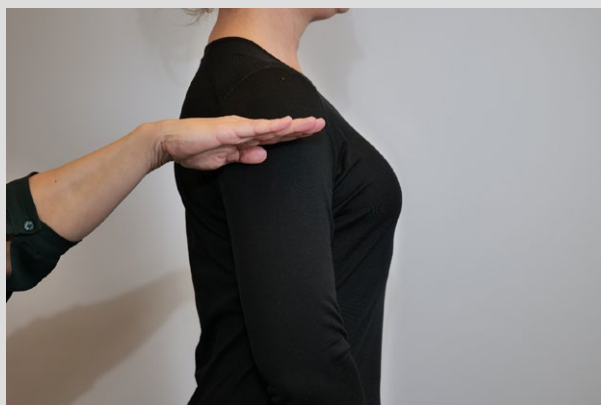
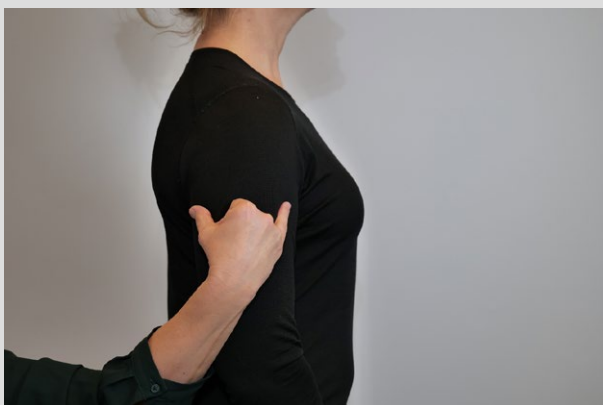


Stryk med flat hånd over ryggen.

«Stemning»

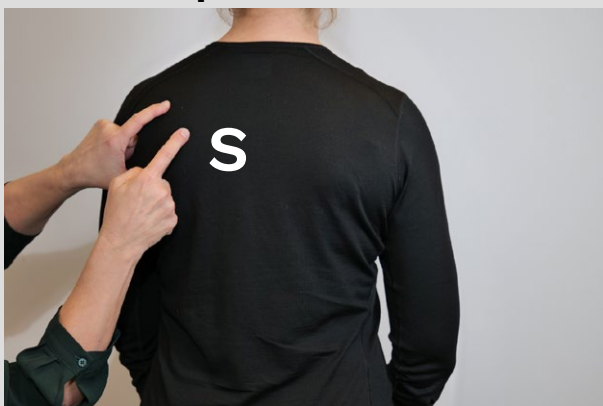


«Jubel» – Klapp med begge hender på ryggen og bruk nivå på overarmen for å angi lydstyrken.



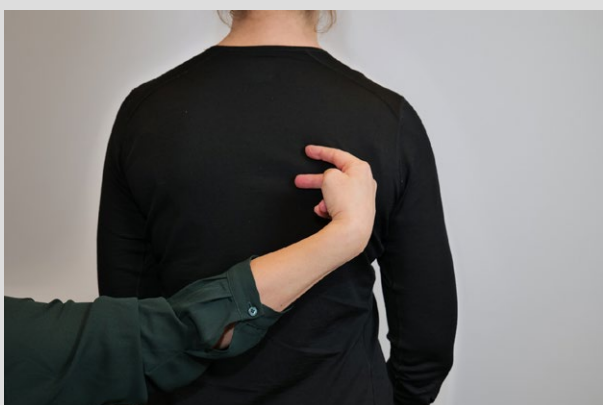
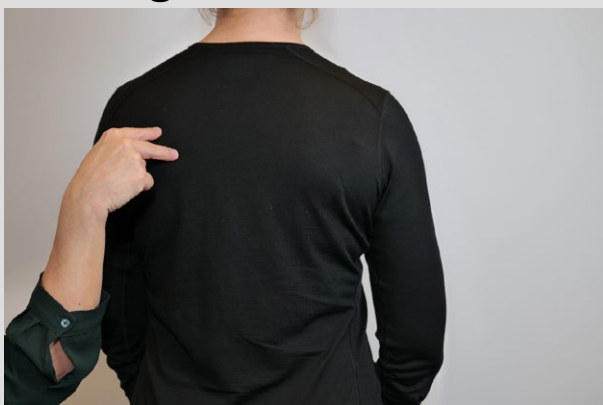
«Buing» – Gi signalet for «bråk». Tommel og pekefinger plasseres på hver sin side av overarmen, resten av fingrene bøyes inn i håndflaten. Beveg hånden vannrett frem og tilbake flere ganger. Bruk nivå på overarmen for å angi lydstyrken.

«Straffespark»



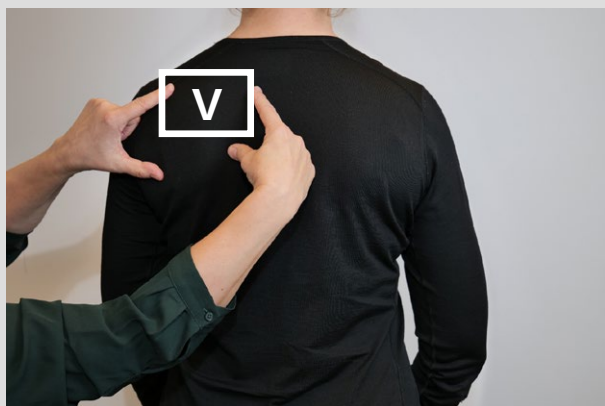
Marker det aktuelle målet og tegn en «S».

«Takling»



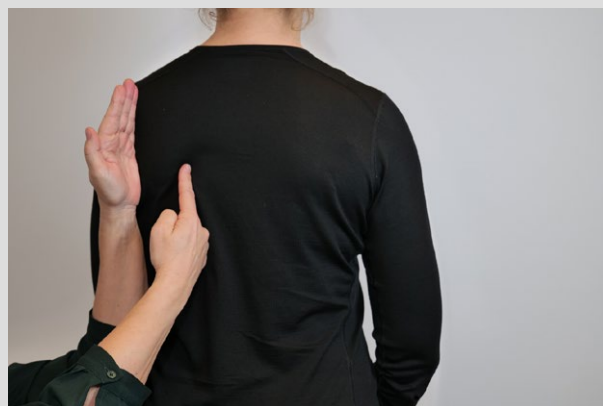
Sett to fingre på ryggen og la fingrene skli til siden, som om du faller. Marker med et tydelig trykk.

«VAR»



Tegn en stor firkant på ryggen med en V inni.

«16-meter»



Marker kortsiden på den aktuelle banelhalvdelen med karatehånd, hold hånden der som et referansepunkt og tegn en strek 5 cm foran.

Heftet er utarbeidet av Hapti-Co i samarbeid med Eikholt.

Siste ord er ikke sagt

Basert på de vellykkede erfaringene med tilrettelegging for personer med kombinert syns- og hørselnedsettelse/ døvblindhet på fotballkamper, er vi overbevist om at denne tilgjengelighet kan utvides til andre arrangementer. Den høye graden av tolking gjennom alle sanser, utført av dyktige tolker, har vist seg effektiv.

For å gjøre denne tilretteleggingen mer tilgjengelig foreslår vi videre forskning og innovasjon. Det vil være verdifullt å utforske teknologiske løsninger basert på de innsiktene som er oppnådd i dette prosjektet. Dette kan bidra til å skape en mer inkluderende opplevelse for personer med ulike typer funksjonsnedsettelser på ulike arrangementer. En fortsettelse av prosjektet bør derfor fokusere på å utvikle og implementere teknologiske løsninger som kan gjøre tilretteleggingen mer effektiv, og dermed bidra til å utvide grensene for idrettsglede for alle.



nasjonalt ressurscenter for døvblinde

Helen Kellers vei 3, 3031 Drammen

Mobil: 456 14 404

E-post: post@eikholt.no

www.eikholt.no

Org nr.: 971 461 098

Dersom du ønsker å lese
våre publikasjoner i digitalt
format så kan du bruke QR
koden:

