

LÆREPLAN FOR BIBEL, GAMING OG DIGITAL KULTUR

1 Hovedformål med linjen

Ungdom i dag er «digitalt innfødte» - internett har vært en naturlig del av hverdagen hele livet deres, og en ser at unge bruker svært mye tid i den digitale verden. Blant en stadig økende gruppe ungdom er gaming mer enn bare en hobby. I det å spille dataspill, da særlig over internett, og også i mange relaterte interesseområder, finner mange unge sin tilhørighet i en subkultur der de opplever mestring, glede og det å få utløp for sine kreative egenskaper. Denne subkulturen er ikke begrenset av livssyn, og i kristne sammenhenger har dette med gaming og den digitale kultur tradisjonelt ikke vært noe som det har blitt gitt rom for eller oppmuntret til videre fordypning i.

Linjen "Bibel, Gaming og Digital Kultur" har som hensikt å fremme den enkelte elevs personlige og åndelige utvikling i en kontekst der gaming og den digitale kultur er det som er toneangivende. Undervisningen skal fremme vekst og modning, og skape rom for både spilleglede, refleksjoner rundt tidsbruk og etiske problemstillinger, og hjelpe elevene til å drøfte påvirkningen interessen har på sosiale relasjoner. Linjen vil utdanne unge mennesker til selv å drive digital opplæring og holdningsskaping overfor barn og ungdom gjennom klubber, arrangementer, leirer og lignende.

Elevene vil få personlig oppfølging gjennom hele året. I undervisningen vil skolen fremme respekt, saklig og selvstendig refleksjon og kreativitet. Elever som har gått denne linjen har bedre forutsetninger for å gjennomføre egne studier og ta med seg sin digitale kompetanse inn i arbeidslivet.

2 Fag- og timefordeling

Tabellen viser årstimer oppgitt i klokketimer. Undervisningen legges i hovedsak opp som klasseromsundervisning og instruksjon med praktiske oppgaver.

	Årstimer (klokketimer)
Fellesfag (se innsendte reviderte læreplan for fellesfag)	499
Linjefag	343
Ungdomskultur	33
Spill- og app-utvikling	50
Spillanalyse og kristen tro	40
Gaming	72
Gaming som subkultur	32
E-sport	26
Media og spillformidling	34
Kristen identitet i den digitale kultur	40
Etikk	16
Totalt	842

3 Fellesfag – Se egen plan

4 Linjefag

4.1 Ungdomskultur

Formål

Fagets formål er at elevene skal få innsikt i samtidens tweens- og ungdomskultur, med vekt på livssynsformidling i moderne medier. Faget skal danne grunnlag for og gi hjelp til refleksjon omkring arbeid blant ungdom og store barn. Analyse av populærkulturelle uttrykk skal gi øvelse i kritisk og selvstendig tenkning og fremme respekt og toleranse. Faget gir grunnlagskunnskaper som er relevante for fagene 4.3 Spillanalyse og kristen tro og 4.5 Gaming som subkultur.

Hovedområder

Populærkultur som livssynsformidler

Praktisk analyse av populærkulturelle medieuttrykk

Ungdomssosiologi og utviklingspsykologi

Timetall

33

Kompetansemål

Populærkultur som livssynsformidler

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- reflektere over samtidens ungdomskultur og hvordan stadig yngre barn blir del av den samme kulturen
- drøfte populærkulturen som kilde for livssyn i moderne medier
- gjøre rede for teologiske perspektiver på og i populærkultur

Praktisk analyse av populærkulturelle medieuttrykk

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- analysere filmer, musikk, fjernsynsserier og litteratur med utgangspunkt i et kristent menneskesyn og en kristen virkelighetsforståelse
- gjøre rede for redskaper for filmanalyse og hvordan disse kan brukes i kristent ungdomsarbeid

Ungdomssosiologi og utviklingspsykologi

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- beskrive noen grunnleggende teorier i utviklingspsykologi og ungdomssosiologi
- drøfte ungdomskulturens utfordringer knyttet til seksualitet, relasjoner og rusmidler, også ned i barnealder
- bruke egen ungdomstid og egne erfaringer med ungdomsarbeid som grunnlag for refleksjon over kristent ungdomsarbeid

- reflektere over sammenhenger mellom selvbilde og Gudsilde

Vurdering

For å få bestått skal eleven ha deltatt i analysen av minst to populærkulturelle medieuttrykk.

4.2 Spill- og app-utvikling

Formål

Elevene skal få kjennskap til hvordan spill og apper utvikles fra en idé til et ferdig produkt. De skal også lære hvilke ferdigheter som trengs for å lage et spill eller en app, fortrinnsvis med et innhold og formål som gjør det relevant i kristen sammenheng, f.eks. ved å dekke et behov kristne ungdommer har i en digital kulturkontekst.

Hovedområder

Innføring i programmering

Spillutvikling

App-utvikling

Timetall

50

Kompetansemål

Innføring i programmering

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- kjenne til hvordan elementær programmering fungerer, og ha grunnleggende kjennskap til hvordan relevante programmeringsspråk benyttes i spill- eller app-utvikling.

Spillutvikling

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for hvilke prosesser som ligger bak utviklingen av dataspill
- drøfte hva som avgjør om idéer til spill er bærekraftige
- benytte seg av enkle verktøy for å utvikle et spill

App-utvikling

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- reflektere over hvilke behov som finnes blant kristne ungdommer i en digital kulturkontekst
- gjøre rede for prosessene som ligger bak utviklingen av apper til smarttelefon/nettbrett

Vurdering

For å få bestått skal elevene skape planlegge, skape og lansere en app eller et enkelt spill. Spillet eller appen skal fortrinnsvis ha et preg som er relevant for linjen og fagets formål.

4.3 Spillanalyse og kristen tro

Formål

Elevene skal lære å forholde seg til dataspill på en analyserende og reflekterende måte, der problemstillinger som analyseres i særlig grad belyses fra et kristent livssyn, forstått ut fra det som undervises i 3.3 Troslære.

Hovedområder

Dataspillanalyse

Dataspill og kristen tro

Indiespill

Timetall

40

Kompetansemål

Dataspillanalyse

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- reflektere over holdninger og religiøse problemstillinger som kommuniseres gjennom relevante dataspill
- gjøre rede for narrativene i aktuelle dataspill der historieformidlingen står sentralt som del av spillets innhold

Dataspill og kristen tro

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- vise evne til refleksjon rundt problemstillinger knyttet til kristen tro, i dataspill der narrativet står sentralt
- drøfte troverdigheten til religiøse karakterer i gitte dataspill
- gjøre rede for ulike kristne tilnæringsmåter til dataspill og spillenes narrativer, med særlig vekt på etiske problemstillinger i spillene

Indiespill

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for særpreg for sentrale spill innen indie-sjangeren, og kjenne til forløpet i utviklingen av disse
- drøfte hvorvidt spill i denne sjangeren har en spesiell plattform og potensiale til å fungere som livsytelsesformidler

Vurdering

For å få bestått må eleven ha levert et notat eller gi en presentasjon over oppgitt tema knyttet til ett eller flere kompetansemål.

4.4 Gaming

Formål

Reell innsikt i gaming forutsetter personlig erfaring med aktiviteten, utover en teoretisk tilnærming til gaming som kulturelt fenomen. Faget spiller dermed en svært sentral rolle på linjen, og skal gi eleven både mulighet til å utvikle sin kjennskap til nye spill, styrke evnen til å lære bort spill til andre, og la eleven fordype seg i et valgt multiplayerspill. I fordypningsdelen vil elevene få tett oppfølging for å få utviklet sine egne ferdigheter i spillet.

Hovedområde

Gamingens historie

Generell gaming

Gaming fordypning

Timetall

72

Kompetansemål

Gamingens historie

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for hvilke spill som blir ansett som banebrytende i de mest populære sjangrene, som f.eks. FPS, RPG, RTS, MMO, og MOBA
- drøfte og reflektere rundt hva som avgjør populariteten til ulike spill til ulike tider

Generell gaming

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- få prøve ut et bredt utvalg av forskjellige spill innen de mest populære sjangrene som nevnt ovenfor
- reflektere rundt sin egen evne til å lære andre å spille et gitt spill

Gaming fordypning

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- utvikle sin evne til å prestere på et høyt nivå (eventuelt sammen med resten av laget eleven spiller på, der dette er aktuelt i det gitte spillet) på et selvvalgt multiplayerspill som eleven fokuserer på gjennom hele året.
- reflektere over egen oppførsel og fremtoning ovenfor med- og motspillere i spillet.

Vurdering

For å få bestått skal elevene på slutten av året levere en egnevaluering over sin egen personlige utvikling i løpet av året, med tanke på evne til å lære andre å spille, og ferdighet i det valgte spillet i fordypningsdelen.

4.5 Gaming som subkultur

Kommentar: Å produsere en cosplay-artikkel fra bunnen av er for tidkrevende i et fag av dette omfanget, og er derfor fjernet som vurderingsform. Cosplay som fenomen er samtidig en anerkjent og viktig del av gaming-kulturen, og det er naturlig å beholde det som et hovedområde i faget.

Enkelte avanserte/intrikate brettspill eller kortspill (som f.eks. Smallworld, Axis&Allies eller Magic: The Gathering) har ofte en særskilt appell innen gaming-kulturen, og det er derfor naturlig at faget også har dette som et hovedområde. Fagets timetall har økt noe for å gjøre rom for det nye hovedområdet.

Formål

Dette faget skal gi eleven grundig kjennskap til gaming som kulturelt fenomen og som en egen subkultur. Faget skal hjelpe eleven med å knytte dataspill opp til en kulturell kontekst, eksemplifisert ved subkulturelle fenomen som animé, manga, brettspill og cosplay.

Hovedområder

Kulturforståelse og kulturanalyse

Anime og manga

Brettspill

Cosplay

Timetall

32

Kompetansemål

Kulturforståelse

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for ulike verktøy som benyttes til kulturanalyse
- gjøre rede for sentrale begrep innen kulturforståelse, og reflektere rundt ulike måter å forholde seg til andre kulturer på
- gjøre rede for hva som menes med sub-kultur, og drøfte hva som kan sies å tilhøre gaming-kulturen

Animé og manga

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for særpreg ved anime og manga, og reflektere rundt populariteten dette har i mange gaming-miljøer
- gjøre rede for og reflektere rundt hvordan elementer fra japansk kultur også ofte preger gamingkulturen

Brettspill

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- reflektere over hvorfor enkelte brettspill har en særskilt popularitet blant gamere

- lære opp andre i mer avanserte brettspill

Cosplay

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for den historiske utviklingen cosplay har hatt som fenomen i gamingkulturen
- gjøre rede for prosessen bak utvikling av cosplay-artikler og –kostymer.

Vurdering

For å få bestått skal eleven ha presentert en analyse av en gitt animéserie, ved hjelp av de verktøy som er undervist om i emnet, eller lære klassen et ukjent brettspill, og deretter evaluere brettspill-økten med faglærer.

4.6 E-sport

Formål

Særlig de siste årene har dataspill flyttet seg ungdommers soverom og inn på store internasjonale arenaer. Faget skal gi elevene innsikt i hvordan profesjonell gaming (e-sport) er toneangivende i utviklingen av den digitale kulturen, med særlig vekt på e-sport som et globalt samlende fenomen. Faget skal også gi elevene tverrkulturelle inntrykk og erfaringer knyttet opp mot e-sport og e-sportmiljøer, med vekt på hvordan kristne kirker og organisasjoner i andre land forholder seg til e-sport som representant for den digitale kulturen.

Hovedområder

Fremvekst og utvikling av e-sport

E-sport som globalt fenomen

Timetall

26

Kompetansemål

Fremvekst og utvikling av e-sport

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for hva som menes med e-sport, og drøfte hvor skillet går mellom gaming og e-sport
- gjøre rede for utviklingen av e-sport fra tidlig 90-tall og frem til i dag
- kjenne til de mest sentrale lagene, grupperingene og spillerne innen e-sport de siste 15 årene, og gjøre rede for særpreg ved disse

E-sport som globalt fenomen

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for de ulike elementene i produksjonen og presentasjonen av de største kompetitive spillene i verden i dag, og drøfte de ulike aspektene i streaming-produksjonen av konkurranser i spillene
- reflektere rundt den økende populariteten e-sport har som tilskuersport

- gjøre rede for hvordan kristne organisasjoner i andre land forholder seg til e-sport og drøfte hvordan e-sport virker globalt sammenlignet med allmenn gaming, både blant kristne og på tvers av religiøse skillelinjer.

Vurdering

For å få bestått skal elevene delta på et e-sport arrangement, og delta i en lærerstyrt evaluerende gruppesamtale i etterkant, der ett eller flere kompetansemål i faget er styrende for samtalen.

4.7 Media og spillformidling

Formål

Dataspill formidles i stadig økende grad over nettet direkte av profesjonelle eller semi-profesjonelle gamere som enten streamer gamingen sin live, eller publiserer videoer på Youtube, Twitch eller lignende nettsider. Enkelte streamere fungerer også som shoutcastere, og kommenterer profesjonelle konkurranser for sine seere. Faget skal gi elevene innsikt i tekniske hjelpemidler og andre egenskaper som er nødvendige for å kunne bli en god formidler som streamer eller shoutcaster, med et reflektert forhold til de etiske problemstillingene som følger slik aktivitet.

Hovedområder

Streaming og shoutcasting

Filmredigering og videoproduksjon

Timetall

34

Kompetansemål

Streaming og shoutcasting

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- benytte seg av tilgjengelige verktøy for å sette opp og drive en egen streamingkanal
- drøfte ulike problemstillinger knyttet til streaming, som f.eks oppførsel, trolling, valg av målgruppe, økonomi og personvern
- reflektere rundt hva som kjennetegner god streaming og shoutcasting
- drøfte hvorvidt streaming og shoutcasting kan fungere som plattform for formidling av kristen tro på en autentisk og hensiktsmessig måte

Filmredigering og videoproduksjon

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- benytte seg av tilgjengelig programvare for å produsere gamingrelaterte videoer, som f.eks i sjangeren «Let's play» eller gameplay-kommentering
- kritisk vurdere filminnhold og bruk av filmatiske effekter som f.eks. humor og musikk i gamingrelaterte videoer

Vurdering

For å få bestått må eleven ha produsert og presentert en video som inneholder egne kommentarer og er basert på eget gameplay.

4.8 Kristen identitet i den digitale kultur

Formål

Formålet med faget er at elevene skal få reflektere rundt og utvikle sin egen kristne identitet, med særskilt henblikk til hvordan en fremstår og oppfører seg på internett, både i en gamingkontekst og ellers i sosiale medier. Fagets første hovedområde bygger videre på 3.8 Identitet og relasjoner. Faget skal dyktiggjøre eleven til å kunne drøfte hva som kreves av et kristent vitnesbyrd på internett dersom det skal oppleves troverdig og autentisk.

Hovedområder

Kristen identitet

Den digitale kultur som arena for trosformidling

Timetall

40

Kompetansemål

Kristen identitet

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- drøfte relasjonen mellom kristen tro og egen identitet
- reflektere rundt sin egen formidling av kristen tro og identitet på internett

Den digitale kultur som arena for trosformidling

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for særtrekk som gjelder for internett som trosformidlingsarena
- drøfte styrker og svakheter ved ulike sosiale medier som plattform for trosformidling
- gjøre rede for hva som menes med «autentisitet» i en kristen tankegang og på nettet, og reflektere rundt viktigheten av det i en formidlingssituasjon på internett
- drøfte rollen apologetikk har innen trosformidling i en digital kultur
- drøfte hva som kan utgjøre styrker og svakheter ved kristne vitnesbyrd på internett

Vurdering

For å få bestått skal eleven analysere et kristent vitnesbyrd funnet på internett, og gjøre rede for styrker og svakheter i vitnesbyrdet.

4.9 Etikk

Formål

Formålet med faget er å dyktiggjøre elevene til saklig refleksjon rundt etiske problemstillinger som er særlig gjeldende i en gaming- og internettkontekst.

Hovedområder

Kristen etikk

Vanlige problemstillinger i en gaming- og internettkontekst

Timetall

16

Kompetansemål

Kristen etikk

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- gjøre rede for sentrale trekk i kristen etikk, spesielt i møte med problemstillinger som er aktuelle for linjens særpreg.

Vanlige problemstillinger i en gaming- og internettkontekst

Mål for undervisningen er at eleven skal kunne

- drøfte ulike problemstillinger knyttet til den gitte konteksten, som f.eks. piratkopiering, trolling/mobbing, flaming/hets, gamingavhengighet, pornografi, toleranse og respekt

Vurdering

For å få bestått må eleven ha levert et refleksjonsnotat knyttet opp mot etiske problemstillinger som er berørt i undervisningen.

6 Vitnemål og vurdering

Elevene vil etter fullført skoleår få et vitnemål som forklarer innholdet i utdanningen. Det vil inneholde

- Oversikt over fagene. I fag der det gis gradert karakter brukes en skala fra A-F der A er beste karakter og E er laveste beståtte karakter. F er ikke bestått. De andre fagene vurderes ved Bestått/Ikke bestått, noen få ved Deltatt/Ikke deltatt. Dersom annen vurdering enn Bestått/Ikke bestått er brukt går det fram av omtalen av faget i læreplanen.
- Oversikt over fravær.

7 Litteratur

Her er en liste over aktuelle hovedbøker i fagene. I tillegg vil det komme kompendier, artikler og ressurstekster som blir skiftet ut oftere for å aktualisere stoffet. For linjefagene er ofte litteraturen kun tilgjengelig digitalt over nett eller lesebrett, på stadig nye nettsider, og omfanget av litteratur er derfor større enn det som står her. Det som nevnes av litteratur er ment å gi et inntrykk av nivået på linjen, og det blir på sikt nødvendig med en utskiftning og oppdatering på områder der den digitale kulturen utvikler seg veldig, slik den ofte har gjort på kort tid tidligere.

Fellesfag

3.1 Bibelfag GT

Nummela, Leif (2012): *Bibelens røde tråd*. Oslo: Lunde Forlag

Saugstad, Anne-Margrethe (1999): *I pottemakerens hånd. Guds folks historie i Det gamle testamente*. Oslo: Luther Forlag

3.2 Bibelfag NT

Andersen, Leif (1996): *Vær dristig. Romerbrevets budskap*. Oslo: Lunde forlag
Kjær-Hansen, Kai (1995): *Matteusevangeliet*. Oslo: Det Norske Bibelselskap
Kjær-Hansen, Kai (1996): *Apostlenes gjerninger*. Oslo: Det Norske Bibelselskap
Kvalbein, Hans (2002): *Hovedtanker i Johannesevangeliet*. Oslo: Lunde forlag
Råmunddal, Lars (2000): *Disippelliv. Kristusetterfølgelse i lys av Filipperbrevet*. Oslo: Luther forlag

3.3 Troslære

Rustan Skaar, Tove (1994): *Tro og bekjennelse*. Oslo: Luther Forlag

3.4 Utrustning og nådegaver

Hauketo Stang, Tonje (1998): *Trivsel og tjeneste – to sider av samme sak?* Ottestad: Prokla-Media
Engelsviken, Tormod (1985): *Tent for å tjene – Nådegavene og tjenestene i menigheten*. Oslo: Norsk Luthersk Forlag A/S

3.5 Ordets skole

Bibelen

Gervin, Karl og Oco, P. Joel Regnard (2016): *Lectio divina – langsom, interaktiv bibellesning*. Oslo: St. Olav Forlag

Ordets skole – opplegg til bruk i bibelgrupper og andre samlinger... Oslo: Det Norske Bibelselskap

Ortberg, John (2006): *Kristuslengsel – Åndelige øvelser for vanlige mennesker*. Kap. 1,2,3,5 og 11.
Oslo: Lunde Forlag

Pleijel, Bengt (1996): *For at dere skal vite*. Oslo: Luther Forlag

3.6 Kirkehistorie

Sødal Kringebotn, Helje (red.) 2005): *Kristendommen II. Tro og tradisjon*. Kristiansand: Høyskoleforlaget, ss. 12-162 og 271-344.

3.7 Fra tekst til tale

Bibelen

3.8 Identitet og relasjoner

Elstad, Gunnar (2000): *Livshistorie og følelser*. Oslo: Lunde Forlag

3.9 Misjon i kontekst

Tolo, Arne (red)(2002): *Såtid, vekst og modning: historien om Norsk Luthersk Misjonssambands arbeid i Asia, Afrika og Sør-Amerika*. Oslo: Lunde Forlag AS

Dahl, Øyvind (2013): *Møte mellom mennesker*. Oslo: Gyldendal Akademisk

NLM Hovedstyret - *NLM 2020 – Misjonsstrategi mot år 2020*

<http://www.nlm.no/nlm/ressurser/dokumenter/grunnregler-og-strategidokumenter/nlm-2020-misjonsstrategi-mot-aar-2020>

Kommentar: Sommeren 2018 starter et nytt strategiarbeid i NLM. Når ny strategiplan er klar, vil det nye dokumentet erstatte dette.

3.10 Retreat

Grønvik, Knut (red.) (2005): *I stillhet og tillit: ressursbok for retreatbevegelsen*. Oslo: Verbum forlag

Løvås, Edin (1988): *Begeistring*. Oslo: Ansgar forlag

Linjefag

4.1 Ungdomskultur

Dahle, Margunn Serigstad (red) og Skattum, Lena (red) (2010): *Manus for livet*. Utvalgte kapitler. Oslo: IKO Forlag

Dean, Kenda C. (2010): *Almost Christian*. Oxford: Oxford University Press

Envenshaug, Oddbjørn og Hallen, Dag (2001): *Hjelp meg å leve – Å oppdra barn*. Oslo: Lunde Forlag

Holmqvist, Morten (2007): *Jeg tror jeg er lykkelig...* Oslo: Kloster Forlag

Sire, James W. Sire (2009): *The Universe Next Door*. Kap 5,6 og 8. Nottingham: Inter-Varsity Press

4.2 Spill- og apputvikling

Campbell-Kelly, Martin et al. (2013): *Computer: A History of the Information Machine*. Third Edition. Boulder CO: Westview Press.

Mureta, Chad (2012): *App Empire: Make Money, Have a Life, and Let Technology Work for You*. New York: John Wiley & Sons.

Niederst Robbins, Jennifer (2012): *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. Newton MS: O'Reilly Media.

Det vil i tillegg bli gitt ut egenprodusert materiale fra faglærer.

4.3 Spillanalyse og kristen tro

Kirkpatrick, Graeme (2011): *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press.

Nielsen, S. E., Smith, J. H., og Tosca, S. P. (2016): *Understanding Video Games*. Abingdon-on-Thames: Routledge.

Olsrud, T., Lie, J. og Strøm-Olsen, N. [red.] (2017): *Spillmagi. Fortellinger om dataspill*. Oslo: Frekk forlag

4.4 Gaming

Kent, Steven L. (2010): *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press

McGonigal, Jane (2011): *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.

Relevante Youtube-klipp og guider for de ulike spillene er tilgjengelig på dedikerte nettsider for hvert spill.

4.5 Gaming som subkultur

Bogost, Ian (2011): *How to Do Things with Videogames*. University of Minnesota Press

Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.

Taylor, T. L. (2009): *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.

4.6 E-sport

Taylor, T. L. (2012): *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

Zambrano, Carlos (2014): *Your Introduction to Esports*. Amazon Digital Services

4.7 Media og spillformidling

Frazier, Brandon (2016): *Streaming for Gamers*. Amazon Digital Services

4.8 Kristen identitet på internett

Fagermoen, Tor Erling og Ottosen, Espen (2003): *Får dere fisk?* Oslo: Lunde Forlag

Aktuelle og artikler og andre ressurser fra:

www.itro.no

www.snakkomt.no

www.gamechurch.com

4.9 Etikk

Mæland, Jens O. (1993): *På livets side – kristen etikk i perspektiv*. Oslo: Luther forlag

Overå, S. og Weihe, Hans-Jørgen W. (2016): *Spillavhengighet*. Stavanger: Hertevig Akademisk forlag