



### **Vores syn på computer og computerspil i Klub Vest**

I Klub Vest betragter vi computere og spillekonsoller som legetøj. Men ikke bare et hvilket som helst stykke legetøj – det er tidens sjoveste legetøj. Og det er et legetøj, som rummer mange muligheder. Computerrummet er et aktivitetsrum, hvor digitale medier danner rammen for aktiviteten. Computeraktivitet er primært spil, og computerspil er i klubben en meget social aktivitet – spillerne er ikke isoleret foran skærmen.

Computerspil er altså sociale på samme måde som de andre brætspil. De spiller i klubben. For omkring computerne er der altid en del børn, som kigger på og altså ikke selv spiller, men som alligevel deltager i aktiviteten og er en del af fællesskabet. De bidrager med kommentarer, bemærkninger, opmuntring, hjælp og liv omkring skærmene. Den type spil, som spilles mest, lægger i sig selv op til social interaktion, forstået på den måde, at man spiller sammen over netværk, oftest klubbens eget lokalt opsatte netværk, hvor flere computere spiller samme spil – altså multiplayer-spil.

Computerbaserede aktiviteter kan også være andet end spil: Tekstbehandling, chat, video- og musik-redigering m.m. Dog har det har vist sig, at computere kun meget sjældent bliver brugt til andet end spil. Nogle gange hjælper medlemmer til med indhold og opsætning af plakater og deslige, og det hænder, at nogen har brugt tid på at konstruere en hjemmeside. Endnu sjældnere sker det, at nogen vil bruge tekstbehandling for at lave sine lektier i klubben. Computere bliver altså som hovedregel brugt til at spille på, og vi ser dem også primært som et stykke legetøj, men de indeholder potentiale for anden anvendelse.

### **Hvad kan computerspil?**

Som fortalt før er der meget socialt samvær forbundet med computeraktiviteten. Når man spiller sammen, skal der tages en del fælles beslutninger. F.eks. om hvem der skal være på hold sammen i multiplayer-spil, hvilken bane/level, der skal spilles og hvilken taktik der skal anvendes. Det giver træning i sociale færdigheder, samarbejde og demokratiske processer. Samtidig styrker mange computerspil børnenes koncentrationsevne, koordination, overblik og taktisk forståelse, planlægning og problemløsning.

I computerrummets fællesskab kan almindelige sociale mønstre brydes op. Her kan børn med store kompetencer inden for computere komme i højsædet. Disse børn kan yde tiltrængt hjælp for de andre og/eller blive ønskede holdkammerater osv. Dette er et væsentligt princip i situeret læring og en af de mange læringspotentialer, der er forbundet med computerspil.

Det sociale aspekt ved aktiviteten dækker ikke kun fællesskabet blandt børnene i computerrummet. Der er også et socialt kodeks for færden på internettet. Vi er meget opmærksomme på børnenes sprog og adfærd online, hvor der er tendens til at tro, at man kan opføre sig, som man vil, fordi man er anonym. Derfor arbejder vi med børnenes identitetsdannelse særligt i en digital kontekst.

Med computerne kan man afprøve forskellige identiteter og udvikle en sund web-etik, som jo i bund og grund ikke adskiller sig fra den måde, man bør behandle hinanden på i den virkelige verden. Computerspil har en central rolle i børn og unges mediekultur, og gaming bliver i stigende grad anerkendt på niveau med en idrætsgren. Det kommer blandt andet til udtryk i diverse e-sport turneringer og foreninger, hvor børn og unge konkurrerer på højt niveau. Som fritidsklub ønsker vi ikke at begrænse børnene i at udvikle deres færdigheder og evner med computerspil, men ønsker derimod at bakke op om det potentiale, der er forbundet med at spille. Det gør vi ved at italesætte og facilitere den læring, der foregår omkring computeren.

## Spillene i klubben

Aldersmærkingen på spil (PEGI) er kun en vejledning, der bidrager til vurderingen af et spils egnethed for bestemte aldersgrupper. Vi forholder os til de forskellige spils aldersmærkninger, når vi vurderer deres egnethed for vores børn. I særlige tilfælde tilbyder vi dog helt op til PEGI 18-spil grundet det enkelte spils betydning for den kultur, læring og sociale dannelse, der er forbundet hermed.

Blandt andet ser vi et stort potentiale omkring multiplayer-spillet CS:GO (counter-strike: Global Offensive), der i nyere tid er blevet en central disciplin inden for E-sport. Derfor afholdes der jævnligt offentlige CS:GO turneringer og konkurrencer, ligesom der i stigende grad dukker foreninger op omkring dette spil. Når, vi bevæger os udover PEGI 12 spil, beder vi altid om en underskrevet blanket, som kan påvise forældrenes samtykke.

Forekomsten af krig og blod i spilaktiviteten er naturligvis et emne, der er genstand for megen debat. Problemstillingen er særligt omkring, i hvilket omfang disse indtryk påvirker børnene. På baggrund af den forskning, der er foretaget inden for dette felt, er det vores vurdering, at selvom kvaliteten af den grafiske repræsentation spiller en central rolle for det at spille computer, så opleves det ikke som en ondsindet eller morbide handling at skyde og dræbe.

Forskning peger på, at computerspillet opstiller en midlertidig og virtuel virkelighed, hvor nye regler og love er tilladte, men at børn godt forstår, at når legen er slut, træder normale regler, love og adfærd atter i kraft. Faktisk tyder alt på, at børn ikke har fokus på karakteren af mediets til tider voldsomme repræsentation – det er en accepteret og nødvendig del af spillets og legens natur.

Nogle gange anskaffer vi nye spil uopfordret, men oftest er det på baggrund af ønsker fra medlemmer, så her kommer medbestemmelse altså ind i processen. Vi som voksne har det endelig ord, om et spil skal købes eller ej, men ofte foregår udvælgelsen i samråd med medlemmerne. Hvis vi vurderer et computerspil som uegnet, har vi eksempelvis lagt mere vægt på, om det er for uhyggeligt (Doom iii), om det ikke egner sig til fællesskaber, eller om det er alt for sexistisk, racistisk el.lign. (GTA).

## E-sport- Kommende tiltag 2023

Betegnelsen E-sport står for 'Electronic Sport' og dækker over konkurrencer i computerspil. I 2023 vil vi i klubben arbejde lidt mere målrettet med E-sport. Vi er i gang med at lave et partnerskab med en af de lokale E-sportsforeninger. Et af formålene med at arrangere E-sport i klub Vest er at få børnene ud af deres værelser og ind i et sundt og lærende fællesskab med andre unge, der deler deres gamer-interesse. E-sportsforløb er altid guidet af en voksen i klubben eller en ekstern E-sports træner. Der er altid helt klare mål, for hvad forløbene fokuserer på:

- Taktisk forståelse – en forståelse for spillets regler og dynamikker
- Kost og motion – hvad skal kroppen bruge for at kunne holde fokus, når man er i konkurrence med andre igennem spil?
- Kommunikation og sprogbrug – hvordan samarbejder man bedst muligt: takt og tone
- Kreativitet og innovation – når børnene spiller, udvikler de egne lege inden for spillets rammer og afprøver, hvad der er muligt i de forskellige spilverdener
- Problemløsning – når børnene møder udfordringer i spillet, lærer de at udføre opgaver og løse problemer inden for de rammer, som spillet giver.

Vi skelner i klubberne imellem den daglige, uformelle gaming og vores E-sportsforløb.

## **Internettet**

I klubben har vi internetadgang på samtlige computere. Det er et must i nutiden, og medlemmerne skal naturligvis også kunne benytte det. Via internettet har børnene mulighed for at spille mod andre spillere, deltage i offentlige turneringer og kommunikere med modstandere fra hele verden.

Vi har ikke begrænset børnenes internetadgang, så de kan besøge alle hjemmesider. Dog er vi yderst opmærksomme på, hvordan de bruger nettet. Vi tager løbende snakke med børnene om, hvad der er tilladt at besøge.

## **Computertider og -regler**

For at sikre et sundt medieforbrug har vi begrænset børnenes tid foran computeren til 60 minutter om dagen. Børnene booker sig ind på en af dagens computertider på et skema, så personalet har et overblik over deres forbrug. Denne proces med at booke sig ind giver for mange børn træning i at kende klokken og i at planlægge.

Vi har jævnligt "skærmfrie perioder", hvor der er lukket for computere, mobilere og spillekonsoller. Det er godt for nogle børn på denne måde at skulle "tvinges" til at indgå i andre typer af aktiviteter. Dette sker ikke på en fast ugentlig dag. Det besluttet tirsdag på klubbens teammøde hvilke perioder i indeværende uge, som er "skærmfrie". Denne oplysning får børnene ikke før på selve dagen, når de ankommer i klubben. Det er en pointe, at de ikke skal vide det på forhånd og kunne planlægge at skulle noget andet end klub den dag, bare fordi computerne/mobil er lukket.

## **Kendte problematikker ift. computerne**

Som i så megen anden leg kan der opstå små drillerier. I forhold til multiplayer-spil kan det give sig udtryk i "kick/ban" – altså at man udelukker nogen fra at deltage i et fælles spil. Det kunne også være, at man inde i spillet rotter sig sammen mod en enkelt. Men disse problemer har vi heldigvis været sparet for. Vi gjorde en stor indsats mod det i starten, og det lader til, at den positive, fælles computerkultur i klubben går i arv ned gennem årgangene.

Vi har af og til oplevet, at sprogbrugen på nettet kan blive for barsk. Der kan fyge ukvemsord og slemme vendinger til andre brugere, som man ikke ville have sagt ansigt til ansigt. Som regel mener børnene det faktisk slet ikke så slemt, som vores voksne ører tolker det – det er måske snarere en del af børnenes tone omkring computerspil? Under alle omstændigheder er det en ret uheldig tendens, og vi gennemfører kampagner imod det, når det opstår med øget voksenfokus.

Vi ser med computerspil en risiko for, at nogle børn kan få en ensidighed i deres aktivitetsvaner. Livet bliver for fattigt, hvis man ikke kan tage sig til andet end at spille computer. Denne problematik findes faktisk ved alle former for aktiviteter, hvis man aldrig foretager sig meget andet end netop en bestemt aktivitet. Om problemet er mere udbredt ved computerspil, og om computerspils aktiviteter potentielt indeholder større risiko for ensidighed, kan diskuteres...

## **Mobiltelefoner og tablets**

Vores tilgang til mobiltelefoner i klubbens regi er, at det i denne alder er en stor del af de unges identitet at benytte mobiltelefoner. Vi oplever i overvejende grad, at de unge bruger deres telefoner fornuftigt.

I tilfælde af, at vi får viden om mobning på de sociale medier mellem klubbens børn eller andre forhold, som påvirker den enkelte negativt, vil vi håndtere dette som absolut ikke acceptabelt i fællesskabet og forældre vil blive kontaktet.

### **Samarbejdet omkring opgaven**

I klubben guider og støtter vi børnene/de unge til en ansvarlig og fornuftig etisk tilgang til medier/spil.

Vi anser det for et vigtigt forældreansvar løbende at være i dialog sine børn og unge om til- og fravalg. På de sociale medier, ved valg af spil og chat rooms, om sprogbrug, normer og etik – herunder brug af fotos og video. Klubben kan i denne sammenhæng også være behjælpelig med at få løst diskussioner og mobning på de sociale medier. Både når de sker blandt vore egne børn, men også i forhold til relationer med udefra kommende. Derudover hjælper vi med at forebygge og understøtte en ordentlig kultur på nettet, da vi oplever, at børnene kan glemme almindelig god adfærd, når modparten ikke er i samme rum.

Klub Vest er altid til rådighed for mundtligt at uddybe vores mediepolitik, herunder vores pædagogiske og etiske tilgange til arbejdet med mobilen og Gaming, og vi er altid åbne for dialog og er behjælpelig med vejledning.

### **Mediepolitikken er en dynamisk størrelse....**

Spilmarkedet computermarkedet – ja faktisk hele markedet for elektroniske og sociale medier - er stadig i rivende udvikling. Klubbens mediepolitik skal betragtes som dynamisk og kan ikke være statiske og eviggyldig, men bør altid være genstand for udvikling, idet der løbende skal tages stilling til nye normer, produkter, aktivitetsformer, problematikker osv.