

SPILPOLITIK I GAMINGCENTERET

Forord

Formålet med en spilpolitik for Gamingcenteret er, at kunne komme misforståelser og spørgsmål blandt forældre og øvrige interessenter i forkøbet. Såfremt der måtte være spørgsmål hos læseren, er man altid velkommen til at kontakte os for en uddybelse. Spilpolitikken er opbygget således, at de generelle pædagogiske overvejelser er beskrevet nedenfor med angivelser af Internetadresser for yderligere information. Angivet ved [].

Formål med computeraktiviteten

Computerspil er en aktivitet, hvor besøgende kan opbygge og udvide relationer med børn og unge og til dels de ansatte. Opbygning og udvidelse af relationer med og blandt medlemmerne er for de ansatte den primære gevinst, og computerrummet ses som et godt redskab for at opnå dette. Man kan se de ansatte sidde og spille med børn og unge. Dette gør vi ikke "kun" for underholdningens skyld, men derimod som en del af arbejdet med relationer, og for at dygtiggøre sig. Børn og unge får ofte hjælp af voksne til at avancere i spillene. Børn og unge synes ofte, at det er udfordrende at spille mod og med de voksne – præcis ligesom ved aktiviteter som eksempelvis hockey og fodbold.

Valg af spil

Indholdet i spillene behøver ikke nødvendigvis at være pædagogisk, men egnethed afhænger af om de kan bruges pædagogisk, og om børn og unge har interesse i spillene. Fælles for vurdering af spillene er, at det er muligt at fremme fællesskabet. Gamingcenteret fokuserer primært på at anskaffe spil der i det hele taget tilbyder muligheden for at spille sammen. Spil der kun kan spilles alene anskaffes sjældent medmindre det er meget efterspurgt.

Aldersmærkning af spil

PEGI (Pan European Game Information)[1] er en europæisk sammenslutning mellem 16 lande, der klassificerer spillene i anbefalede aldersgrupper. Kriterierne er udtryk for et kompromis mellem 16 lande, og er en [anbefaling - ikke en lovbestemmelse](#). ESRB (Entertainment Software Ratings Board) fungerer på præcis samme måde som PEGI, dog har ESRB valgt at lave aftaler med de store sælgere af spil. Disse aftaler går under navnet "Commitment to Parents Program" og går i bund og grund ud på, at de enkelte sælgere ikke vil sælge spil, der er vurderet til 17+ til folk under 17 år. For at få en PEGI-mærkning, skal spilproducenterne teste spillene efter nærmere bestemte krav.

Spilproducenterne kan spare penge ved at sætte aldersmærkningen højt og derved spare tests. Aldersmærkningen kan ligge højt fordi der forekommer ting i spillet som vægtes forskelligt i de enkelte lande. Eks. sprogbrug. Men mærkningen vil ende ud med den højeste fællesnævner. I Gamingcenteret har vi som en konsekvens heraf valgt at gøre det frit for børn og unge at spille det de har lyst- og mod på. Så derfor vil man i Gamingcenteret kunne se spil som spilles af børn og unge, hvis alder er under anbefalingen. Forældre til børnene er velkommen til, og har muligheden for at komme op forbi Gamingcenteret og få en snak omkring deres børn og spil. Vi har den tekniske formåen til at begrænse brugere fra at spille spil de ikke er gamle nok til i forhold til aldersmærkningen, og barnets fødselsdato der er registreret på deres brugerprofil. Forældre kan mere eller mindre helt skræddersy deres børns ophold i Gamingcenteret. Helt fra at de slet ikke må komme der, til de enkelte restriktioner med hensyn til aldersbegrænsninger, varighed af ophold etc. Kom op forbi til en snak. De bedste til at vurdere de enkelte børns behov/begrænsninger må være deres egne forældre, det mener vi i hvert fald i Gamingcenteret.

Bliver børn og unge indelukkede og socialt afskårne af at spille computerspil?

Der er gennem de seneste år udtrykt bekymring vedrørende disse aspekter af computerspil.

Børn og unges aktiviteter omkring spil er i høj grad sociale. Netværksspil[2] kræver, at spillerne kan overskue udviklede handlingsforløb, et omfattende persongalleri og komplekse problemstillinger. Det gælder fx for action-, adventure- og rollespil. Her trænes logik, hukommelse og overblik og samtidig udvikles kompetencer i problemløsning og forståelse af sammenhænge. Spillerne lægger strategier, hvor de hjælper hinanden og lytter til hinandens ideer, laver rollefordeling og ressourceanalyser.

Børnene og de unge spiller mod hinanden, i hold mod hinanden eller på samme hold mod computerstyrede modstandere. Derudover kan man spille på Intranettet eller på nettet i lukkede "rum" via accounts.[3] Disse lukkede

"rum" har en Game Master, som overvåger spillernes opførsel og selvjustits. Gamingcenteret er ét stort åbent lokale, så derfor kan ingen sidde for sig selv i et aflukket rum. Alt foregår i det åbne rum hvor alle kan komme alle ved.

Socialt engagement

Børnene og de unge taler sammen med andre børn, unge og voksne om spillene – også når de ikke spiller. Der udveksles erfaringer, tricks og metoder til at avancere i de forskellige spil. Børn og unge, som ikke er socialt stærke, kan få succesoplevelser via spillene, fordi de ofte er dygtige til spillene, de ser hinanden i nye roller og derigennem får kontakt til andre børn og unge.

Vi er opmærksomme på, at nogle børn og unge lukker sig inde i spil, såvel som i andre aktiviteter, og ikke har stor berøringsflade med andre børn og unge. Men da Gamingcenteret har en noget begrænset åbningstid, mener vi ikke at det kan føre til et skadeligt forbrug. Vores statistik viser løbende at børn i gennemsnit bliver ca. 50-60min af gangen og spiller.

Bliver børn og unge voldelige af at spille spil med voldeligt indhold?

Det er vores erfaring, at der ikke er forskel på om børnene og de unge spiller strategiske spil eller blodige spil, så længe der spilles i moderate mængder.[4] Børn og unge kan udmærket skelne mellem virtuel vold med blod og virkelig vold med blod.[5] Grundlæggende handler børn og unges spilvaner om, at de voksne omkring dem har en holdning og dermed aktivt tager stilling til spilvanerne, og søger at påvirke i positiv retning. Positiv retning er nødvendigvis ikke ens fra voksen til voksen.

Regler i Gamingcenteret

I Gamingcenteret har vi som udgangspunkt følgende regler:

- Alle brugere skal have deres egen profil oprettet i systemet, med navn, adresse og fødselsdato.
- Det koster 10kr pr. time at spille i Gamingcenteret, dette håndteres af vores system og børnenes profiler.
- Alle kan som udgangspunkt spille alle spil vi har på systemerne, medmindre børnenes forældre fortæller os andet.
- God opførsel, ligesom hvis man var derhjemme!

Karantæne

Karantæne kan være alt fra én time til flere uger. Den bruges som yderste konsekvens ud fra en pædagogisk vurdering, for at skabe tryghed indenfor fællesskabets rammer. Den sekundære gevinst kan desuden være, at de andre børn og unge lærer de fælles spilleregler.

Karantæne kan fx gives på grund af dårlig opførsel, hærværk, tyveri eller lignende.

[1] [PEGI Link](#)

[2] Flere computere er koblet sammen og kan have flere spillere i samme spil på samme tid.

[3] En account er tilladelse til at spille et spil i et lukket "rum" på Nettet. Disse accounts kan være gratis eller betalt.

[4] Få mere info om digital dannelse på: [Digital dannelse - Link](#)

[5] Undersøgelse om voldelige spil på: [DR naturvidenskab artikel - Link](#)