

SPILPOLITIK FOR COMPUTERAKTIVITETEN I CFC

Forord

Formålet med at lave en spilpolitik for computerrummet er, at vi vil synliggøre vores pædagogiske overvejelser i forbindelse med typer af spil og børn og unges spilvaner. Spilpolitikken er konstant i udvikling, så vi ser ikke disse papirer som værende færdige.

Vi håber, 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.

Efterfølgende er de enkelte spil kort beskrevet med dertilhørende pædagogiske overvejelser.

Formål med computeraktiviteten

Computerspil er en aktivitet, hvor de ansatte kan opbygge og udvide relationer med børn og unge, således vi får føling med, hvordan de har det derhjemme, i skolen, med andre børn og unge, etc. Opygning 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 ser de ansatte sidde og spille med børn og unge. Dette gør vi ikke 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 hockey og pool.

Valg af spil

Vi har en medarbejder, der afprøver nye spil, og vurderer den pædagogiske egnethed.

Indholdet i spillene behøver nødvendigvis ikke være pædagogisk, men egnethed afhænger af at 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.

Aldersmærkning

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. Der kan derfor forekomme spil i CFC, som spilles af børn og unge, hvis alder er under anbefalingen. Dette sker dog på baggrund af pædagogiske overvejelser.

Bliver børn og unge indelukkede og socialt afskærne 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 indviklede 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.

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. Dermed involverer de ansatte sig i børnene og de unges vaner på Netværket.

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. Vi sikrer at dette ikke sker, ved bl.a. at have begrænsninger på ophold i computerrummet og antallet af daglige computertider, via dialog med barnet og barnets forældre, ved at motivere børnene og de unge til at deltage i andre aktiviteter, og ved at vi betragter computerrummet som et værksted.

Der forekommer spil, hvor det også er muligt at spille alene, men det er vores erfaring, at disse typer spil trækker flere børn og unge til. De ser på, kommer med gode råd eller spiller med.

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

Det er til en hvis grad en myte, at man bliver voldelig af voldelige spil.

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 børns 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 fritidsklubben

I CFC har vi som udgangspunkt følgende regler:

Man må spille en halv time om dagen

Det kan forekomme, at børn får mere spilletid end en halv time. Dette kan ske efter en faglig vurdering, såfremt der er ledige tider sidst på dagen og hvis børnene har været aktive med andre aktiviteter i huset.

Man må kigge på en halv time om dagen

Vi vurderer og tilpasser hele tiden, og det betyder fx, at reglen om max at se på i en halv time om dagen, beror på en daglig og faglig vurdering. Det kan derfor forekomme, at børn kan sidde der i længere tid, hvis det har et formål, fx at hjælpe andre i deres spil.

Computertider

Man tilmelder sig ved at skrive sit navn på tilmeldingslisten med kuglepen. Et barn kan ikke strege sig på listen, med mindre de har spurgt en voksen. Dette er bl.a. for at fremme at børnene laver aftaler om at spille sammen, og overholder aftalerne.

Regler i JK/UK

I junior- og ungdomsklubben er reglerne anderledes end i fritidsklubben.

Der er skiftetid hver hele og halve time. Disse skift aftales indbyrdes blandt de unge. Man skal være i computerrummet ved skiftetid, ellers bortfalder aftalen, og man må evt. vente til næste skiftetid.

Disse regler er indført af de unge selv i 2004, og kan til en hver tid ændres ved et medlemsmøde.

Reglerne er givet "fri" i JK/UK, fordi de netop er modne til at tage ansvar og udføre en høj grad af selvjustits med lille grad af voksenstyring. Desuden hænger det sammen med de pædagogiske overvejelser, hvor de unge også kan bruge computerrummet som et sted man "hænger" ud sammen.

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.

Blandt børnene og de unge er der opstået en joke om, at man kan få karantæne for alt, specielt mindre forseelser – dette er stærkt overdrevet!

Karantæne kan fx gives på grund af dårlig opførsel.

[1] <http://www.pegi.info/pegi/index.do>

[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 overdrevent computerspil på: http://spil.medieraadet.dk/upload/saft_online_computerspil_001.pdf

[5] Få mere info om voldelige spil på:

http://spil.medieraadet.dk/upload/det_er_bare_noget.pdf