

**Socialt  
arbejde  
i nye medier**

”

*Det giver en sikkerhed at være omgivet af andre med  
samme interesser og synspunkter som en selv.*

**- anonym ung fra Gaming Gruppen**

# **GAMING GRUPPEN SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ**

Faciliteret social gaming kan hjælpe udsatte unge til at mobilisere kompetencer og selvværd fra denne arena og overføre dem til andre. Se hvordan i denne guide til etablering af lokale Gaming Grupper i de danske kommuner.

Projektet er støttet af Sundheds- og Ældreministeriet Ludomanipulje 2018

## **OM CENTER FOR DIGITAL PÆDAGOGIK**

Siden 2004 har Center for Digital Pædagogik arbejdet for at øge børn og unges trivsel i en verden præget af digitale sociale medier. Vi er en selvejende institution, som foretrækker at lægge øret til jorden fremfor alene at basere vores viden på rapporter. Centeret er dybt rodfæstet i den pædagogiske praksis, og det betyder, at vi i vores retning og holdninger stræber mod at varetage interesser for de tusindvis af børn og unge, som vi hvert år underviser og rådgiver. I dag er CfDP blandt Danmarks førende organisationer inden for digital rådgivning og digital dannelse for unge.

Centret driver flere store online rådgivninger og indgår i nationale såvel som internationale partnerskaber. Centeret har tilknyttet 10 fuldtidsmedarbejdere, en række deltidsansatte og ca 80 frivillige.

## **OM UNGEKONTAKTEN I AARHUS KOMMUNE**

Gaming Gruppen er forankret i Aarhus Ungdomscenter i underafdelingen Lærende Fællesskaber. Ungdomscentret er et udførececenter i Aarhus Kommune, Socialforvaltningen, til unge i alderen 14-18 år (23 år) med sociale og/eller psykiske vanskeligheder. Ungdomscentret har et bredt spektrum af indsatser til målgruppen, der består af åben rådgivning, ambulante dagbehandlingstilbud samt døgntilbud. For alle indsatser gælder det, at de er fleksible, og tager udgangspunkt i den unges individuelle situation.

### **FOTOS:**

Thoke Thomsen og Christian Mogensen

### **LAYOUT OG OPSÆTNING:**

Peytz & Co, peytz.dk

### **RAPPORTEN ER UDARBEJDET AF:**

Christian Mogensen | christian@cfdp.dk | Center for Digital Pædagogik

### **REDIGERET AF:**

Jonas Sindal Birk | Center for Digital Pædagogik

© Center for Digital Pædagogik

**Læs mere om Gaming Gruppen på [gaminggruppe.dk](http://gaminggruppe.dk)**

# Indholdsfortegnelse

<b>01 INTRODUKTION</b>	<b>04</b>
Hvem bruger Gaming Gruppen?	05
Gruppeinddeling efter niveau	07
Bemanding	08
Visitation	08
<b>02 OVERSIGT: GRUPPENS AKTIVITETER</b>	<b>10</b>
<b>03 HVORDAN FORLØBER EN TYPISK UGE?</b>	<b>13</b>
<b>04 UNGERVISNINGSMATERIALE TIL UNGE</b>	<b>14</b>
Modul 1: Den afslappede opstart	15
Modul 2: Skinbetting og gambling	16
Modul 3: Sproget i spillene	18
Modul 4: Skærmtid og Spisetid	20
<b>05 UNGERVISNINGSMATERIALE TIL FORÆLDRE</b>	<b>22</b>
Modul 1: Den faglige opstart	23
Modul 2: Skinbetting, gambling og mikrotransaktioner	24
Modul 3: Afhængighed, psykologi og flow	27

# 01 Introduktion

---

Gaming Gruppen er et pædagogisk psykologisk koncept, der møder de unge i deres interesse og kompetence.

I computerspillene er de unge på hjemmebane. Her mestrer de ofte sociale, faglige og spilmæssige regler bedre end i andre arenaer. Gaming Gruppen har som mål at hjælpe de unge til at mobilisere kompetencer og selv-værd fra denne arena til andre, samt at fungere som tryk social (trænings)arena for de unge.

Gaming Gruppen er lagt an på tanken om, at mestringsstrategier og sociale kompetencer er overførbare mellem forskellige sociale kontekster. Unge mennesker som slår til ét sted oparbejder evnen til også at kunne excellere andetsteds.

Ved at møde de unge mennesker i spiluniverserne tilsigter Gaming Gruppen at synliggøre og bevidstliggøre nogle af de menneskelige og sociale kompetencer, som de unge allerede har – eller lære dem nye i et trygt og behersket univers.

## Målet med manualen

Manualen formidler de redskaber og værdier, der får Gaming Gruppen til at fungere. Den fremhæver de vigtigste erfaringer fra pilotprojektet i Aarhus Kommune og er et værktøj til opstart af nye grupper i andre kommuner.

## Manualens grundlag

Pilotprojektet startedes i 2015 ved Christian Mogensen (dengang Noget om Spil) og Thoke Thomsen (Aarhus Kommune) og er i dag forankret mellem Center for Digital Pædagogik og Aarhus Kommune. Tilbuddet blev opstartet i perioden 2015-16 som et modsvar til tesen om, at computerspil skabte afhængighed og mistrivsel i børn og unge. I det indledende arbejde med unge med forskellige problemer og en stærk interesse for gaming, viste det sig hurtigt, at de voksne omkring de unge ofte havde den forestilling, at hvis bare computerspillene forsvandt, ville resten af problemerne det nok også. Pilotprojektet tog omvendt afsæt i forståelsen af computerspillene som en tryk sociale arena, en slags psykologisk tilflugtssted fra de problemer som de unge ikke kunne klar i. Fremfor at forsøge at fjerne den trykke arena, har projektet brugt det som afsæt for de unges videre udvikling, som en pædagogisk løftestang ind i relationen med de unge. Gruppens arbejde og indhold er under stadig udvikling.

***Manualen er baseret på erfaringer og forsøg fra 2015-2018.***

## Hvem bruger Gaming Gruppen?

Projektets målgruppe er udsatte unge i alderen 12-18, dog har gruppen også arbejdet med unge op til 21 år. De unge skal have en stærk interesse i computerspil og har ofte et påfaldende forbrug heraf, forstået således at spillene fylder mere end de elementer, som det sunde ungdomsliv forventes at indeholde: Familie, skole, venner og fritidsinteresser udenfor hjemmet.

De unge kan have forskellige udfordringer, bl.a.:

- Få eller ingen venner i skolen og fritidstilbud.
- Mange konflikter i hjemmet (f.eks. om gaming).
- Social isolation.
- Et så påfaldende forbrug af gaming at det vurderes at gå ud over alm. sundt ungdomsliv.
- Andre problematikker, men med en særlig interesse i gaming.

Fælles for de unge er, at gaming motiverer dem i dagligdagen – at spillene og spiluniversene er noget de aktivt opsøger. En fælles udfordring for de unge i målgruppen er, at de ikke kommer meget ud – ofte fordi de aktivt fravælger det (typisk pga. gentagne sociale nederlag). Derfor er det nødvendigt at spillene i den bedst mulige setting – fysisk sammen med andre ligesindede – kan facilitere en grad af fastholdelse og commitment til gruppen.

Der vil være unge i målgruppen, som har så komplekse problemer, at det kan besværliggøre eller potentielt ødelægge gruppedynamikken, hvilket risikerer at hindre udvikling hos både den enkelte





unge og i gruppen som helhed. Som udgangspunkt ønsker vi ikke at arbejde med skarpe eksklusionskriterier, men under formødet vil det blive vurderet, om den unge vil få gavn af Gaming Gruppen, eller om der er behov for et andet specialiseret tilbud.

Gaming Gruppen har siden sin opstart rummet både overmåde introverte unge, og udadrettede unge. Der er ingen diagnostiske eller personlighedsmæssige eksklusionskriterier - gruppen i Aarhus har siden sin opstart været beregnet til at skulle kunne rumme alle. I de tilfælde, hvor den unge er blevet vist videre til et andet tilbud, har den unge ikke kunnet se formålet med gruppen, og forældre eller kontaktperson har ikke kunnet etablere et formål undervejs. Når forældrene vælger ikke at deltage i undervisning og møder, og den unge ikke støttes ifht. fremmøde, kan pladsen i gruppen være så stor en udfordring, at arbejdet ikke er hensigtsmæssigt.

Særligt i opstartsfasen har gruppen behov for at være i (så vidt muligt) faste rammer, og her kan unge som fylder meget i det sociale rum sagtens passe ind, men det forudsætter et stabilt fremmøde. Både så den unge kan vænne sig til den nye arenas spilleregler, men også så de andre unge kan vænne sig til, at der er lidt mere "tryk på", end de måske er vant til, da flere kan have været udmeldt af skole, indskrevet på specialskoler el.lign.. Fremmødet og engagementet fra både ung og forælder er derfor det vigtigste inklusionskriterium, særligt i starten af forløbet.

## Gruppeinddeling efter niveau

Gaming Gruppens vigtigste aktivitet er at spille computerspil – sammen. Derpå er bygget flere aktiviteter som retter sig mod de unges forskellige niveauer. I Aarhus er forløbet inddelt i fire ugedage, og fire separate hold med forskellige aktiviteter:

### Aspiranthold

For unge, som er nye i forløbet. Fokus på undervisning, kommunikation, og grundlæggende sociale interaktioner.

### Elitehold

For unge, som har været i forløbet længere tid (ofte over seks måneder). Fokus på dygtiggørelse, selvstændighed, komplicerede sociale interaktioner.

### Åbent hold

For alle indskrevne unge som har lyst. Fokus på samvær, relationsdannelse, dygtiggørelse og hygge.

### Pensionisthold

For unge som er udskrevet fra projektet. Fokus på frivillighed, mentor-forhold, dygtiggørelse og social forankring.

Det vil ikke være nødvendigt at starte med mere end ét hold. I Aarhus har Gaming Gruppen kørt i mere end 3 år og er vokset naturligt; de nye hold er bygget på en efterspørgsel direkte fra de unge og en pædagogisk vurdering fra fagpersonalet.

Udviklingen i fokusområder kan også inddrages naturligt på et samlet hold, hvor man vil

starte med at fokusere på undervisning, læring og grundlæggende social træning for derpå at udvide til komplicerede sociale øvelser samt åbne op for en mere fri arena for de unge. Formatet af hold og skema vil være en lokal vurdering, men vi vil selvfølgelig stå til rådighed for sparring.

## Bemanding

Gaming Gruppen er bygget op omkring et fagligt parløb mellem en pædagogfaglig medarbejder og en nørd. De to faglige profiler bestrider hver deres særområde i gruppens daglige arbejde, og bør for så vidt muligt begge deltage i gruppeaktiviteter, samtaler og møder. Den pædagogfaglige medarbejder bidrager med et pædagogisk fokus hvor der sørges for, at alle deltager i aktiviteterne, føler sig hørt, bliver rummet, får plads til at snakke om både spil og privatliv, og helt overordnet har det godt og fungerer konstruktivt i gruppen. Således udfylder den pædagogfaglige medarbejder en almen-pædagogisk indsats, men for en særlig gruppe af unge. Nørd-rolle er mere specifik for Gaming Gruppen, og kan dækkes af personale udenfor den pædagogfaglige personalegruppe. Nørden skal være den voksne som kan stå på mål for de unges spørgsmål, tanker og holdninger om spil og spilkultur. Nørden har indgående viden til hvordan skinbetting, spiltider, fastholdelsesmekanismer m.v. foregår i de enkelte spil, og kan derudover også træne eller instruere de unge i, hvordan man bedst præsterer i og mødes om de spil, som er mest populære i gruppen.

I Aarhus har nørd-rolle været udfyldt af per-

sonale med en faglig baggrund og dyb personlig interesse i computerspil, og sekundært en pædagogisk indsigt. For nørd-rolle er en videregående uddannelse ikke nødvendig, og kan udfyldes særdeles tilfredsstillende af en ufaglært men pædagogisk orienteret spilnørd. Tilsvarende er det et plus, men ikke en nødvendighed, hvis den pædagogfaglige medarbejder har en interesse og/eller indsigt i enkelte populære spil.

Det er vigtigt, at både nørd og pædagogfaglig medarbejders rolle er tydelig overfor de unge, og selvom man naturligt supplerer hinanden og glider ind over hinandens primære områder, letter det identifikationen for de unge. De unge vil bruge fagpersonalet som rollemodeller, ofte for at spejle sig i enten nærværende eller digitalt engagerede voksne. Derfor er det vigtigt at fagpersonalet er tydelige omkring "hvem man er".

## Visitation

I Aarhus er de fleste unge i Gaming Gruppen visiteret internt via kommunens Ungdomscentre. Flere af de unge har været indskrevet i Ungdomscentret i andre forløb, herunder Aggression Replacement Training (A.R.T.), kreative værksteder, pædagogisk opsyn el. lign. De fleste unge er visiteret efter §11, stk 3 i serviceloven, mens andre er henvist efter §52 i serviceloven. Enkelte er tilknyttet via direkte henvendelse fra forældre.

Det har i Aarhus fungeret bedst med henvisninger efter §52 da denne giver mulighed for tilknytning af en fast kontaktperson. Kontaktpersonerne har ofte fungeret som beskyttende



faktor ifht. de unges fastholdelse i projektet, hvor det for nogle kan være svært at møde ind til faste aftaler. Nogle unge har også brug for pædagogisk kontakt og opsyn, udover hvad der kan forventes af Gaming Gruppens ugentlige møder.

Det vil være muligt at lave et opsøgende arbejde i lokale esportsforeninger, ungdoms-klubber m.v., for at møde nogle af de unge i målgruppen inden de bliver så tunge at der vil være en kommunal pædagogisk opmærksomhed på dem. Det har ikke været nødvendigt eller endsige muligt i Aarhus Kommune endnu, da man siden opstarten har haft venteliste fra Ungdomscentrets egne rækker.

***"Jeg var stort set ikke i skole i hele niende klasse. Jeg sov meget – faktisk i det meste af den tid, hvor jeg skulle have været i skole. Og så spillede jeg bagefter. Jeg blev træt af skolen og lektierne, selve formen. Det her sted har hjulpet mig meget og jeg går nu på kombineret ungdomsuddannelse. Jeg blev færdig med danskeksamen for en måned siden, har lavet halvårsfilm. Jeg er helt færdig til december."***



## 02

# Oversigt: Gruppens aktiviteter

En indskrivning i Gaming Gruppen kan forløbe forskelligt alt afhængigt af den unges situation, men et ensartet og normaliseret gruppenforløb letter inklusion, sociale bånd og pædagogisk arbejde.

### Meet up

Foretages inden opstart i Gaming Gruppen.

Deltagere: Ung, pædagogfaglig projektmedarbejder, forældre og evt. kontaktperson.

Et kort møde hvor den unge præsenteres for Gaming Gruppen og det videre forløb.

- I mødets første del kan forældre og/eller kontaktperson deltage. Her tales der åbent om spil, grundlag for indskrivning m.v.
- I mødets anden del samtaler den unge alene med den pædagogfaglige projektmedarbejder. Her testes der bl.a. for trivselsscore, personlige mål m.v. (Se gaminggruppe.dk for mere information).

### Undervisning og øvelser - unge

Foretages i første del af Gaming Gruppen. (I Aarhus på Aspirant Holdet)

Deltagere: Gruppe af unge, "nørd"- og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Som start på en session undervises de unge i 15-30 minutter i emner relateret til spilkultur. Se afsnit Undervisningsmateriale for uddybning

heraf, samt gaminggruppe.dk for værktøjer til undervisningen.

### Undervisning - forældre

Foretages i første del af Gaming Gruppen. (I Aarhus på Aspirant Holdet)

Deltagere: Gruppe af forældre, "nørd"- og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Forældrene undervises i 45-60 minutter i emner relateret til spilkultur, gaming og psykologi. Forældrene kan med fordel undervises umiddelbart efter de unges undervisning, hvor de unge da går ind og gamer. Se afsnit Undervisningsmateriale for uddybning heraf, samt værktøjer til undervisningen.

### Gaming

Undervejs i hele Gaming Gruppe-forløbet.

Deltagere: Gruppe af unge, "nørd"- og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Under ledelse af en af projektmedarbejderne bliver de unge enige om hvad man har lyst at spille. Det kan ofte være en fordel at aftale ét spil i første halvdel af en session, og et an-



det den næste. En af medarbejderne, oftest "nørden", deltager som spiller for at sikre en prosocial kommunikation og spillestil. Såfremt der er nøjagtig så mange unge, som ét hold i det foretrukne spil kræver, kan opsynet foregå ved, blot at være i rummet undervejs i spillet og indtage rollen som coach/træner.

Se afsnittet En typisk session for uddybning

## **Andre aktiviteter**

Undervejs i hele Gaming Gruppe-forløbet.

Deltagere: Gruppe af unge, "nørd"- og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Aktiviteter som LAN, museums- eller biograf-tur, fællesspisning o.lign. kan anvendes som pædagogiske aktiviteter, eller som slutmål for de unges medbestemmelse eller (andre) særinteresser.

I Aarhus har særligt LAN-events været en

produktiv gulerod for de unge; med udgangspunkt i at selv skulle skabe og forme eventet har de kunnet udstikke egne retningslinjer, regler og turneringsstrukturer, samt fundet samarbejdspartnere og holdkammerater.

I Aarhus har man (per december 2018) haft 6 LAN-events fordelt over 3 år. Hvert event har haft en styregruppe af unge, som i fællesskab har skullet beslutte eventuelle turneringer, opstilling af computere, tidsrum og regler for eventet. Hvorom selve LAN-produktet har været som så mange andre mindre lokale LAN-events, så har processen dertil hver gang, været enorm givtig for de unge arrangører. Når de voksne – både nørd og pædagogfaglig projektmedarbejder – kun støtter og ikke driver processen, kommer samarbejdet og kommunikationen automatisk. Det har virket særdeles positivt at lade det ellers angstprovokerende gruppearbejde have et formål som ligger inden for de unges særinteresse og faglige hjemmebane.



## 03

# Hvordan forløber en typisk uge?

---

Typisk forløber dagene i gruppen i Aarhus som følger.

### **Aspirantholdet - Mandag:**

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30 - 15.55:	Undervisning eller øvelse
15.55 - 16.00:	Aftale om hvilke spil man vil spille
16.00 - 16.45:	Første spil
16.45 - 17.30:	(Eventuelt) Andet spil
17.30:	Tak for i dag

### **Pensionistholdet - Tirsdag:**

15.30 - 17.30:	Frit spil
----------------	-----------

### **Eliteholdet - Onsdag:**

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30:	Aftale om hvilke spil man vil spille
15.30 - 17.00:	Spil
17.00 - 17.45:	Fællesspisning
17.45 - 19.00:	Andre aktiviteter (Foredrag, fingerstrikk, tegning)

### **Åbent hold - Torsdag:**

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30 - 15.35:	Aftale om hvilke spil man vil spille
15.35 - 16.30:	Første spil
16.30 - 17.30:	Andet spil
17.30:	Tak for i dag



## 04

# Ungervisningsmateriale til unge

---

Hoveddelen af pensum i Gaming Gruppen er rettet mod de unge. Materialet kan udvides, ændres, eller begrænses efter nørd- og pædagogfaglige medarbejders vurdering. Tænk materialet mere som en inspiration end en facitliste.

Brug nørden og den pædagogfaglige medarbejders kulturelle og tekniske faglighed til at levere materialet på en troværdig og engageret måde. Undervisningsmaterialet kan med fordel tænkes mere som et framework hvori nørd- og pædagogfaglig medarbejder kan applicere deres egen viden om emnefeltene, og materialet er altid underlagt lokal viden

og indsigt. Det italesættes overfor de unge, at man også har møder og undervisning med forældrene, og at man her har mulighed for at være talerør for de unges frustrationer - de kan opfatte nørd og pædagogfaglig medarbejder som havende tavshedspligt, og bede dem om at tage bestemte emner eller problemstillinger op.

## UNGEMODUL 1:

# Den afslappede opstart

Det første fælles møde er forbeholdt en meet'n'greet. Her gælder det om at de unge kan møde både hinanden, og det faglige personale. I Aarhus-Gruppen har det været givtigt at sætte mødet meget afslappet op. Her har der været gode erfaringer med at lade en populær streaming-kanal stå og køre i baggrunden altimens de unge møder ind og finder sig til rette. Det har bevirket at den akavede stilhed der kan være, når man samler en gruppe af socialt udfordrede (og ofte introverte) unge computerspillere, erstattes af en emnerelevant baggrundsstøj fra YouTube eller Twitch.

Når alle er samlet bydes der velkommen, og fagpersonalet introducerer sig selv - her er det vigtigt at den karakteristik man tegner af sig selv er vinklet mod computerspillene, og i særdeleshed de to roller - Nørden og Pædagogen - som projektet er bygget op omkring. Man bør ikke italesætte rollerne direkte, men derimod tale rundt om dem.

Når fagpersonalet har introduceret sig, lader man de unge præsentere sig selv, og det spil som de spiller allermest for tiden. Nogle af de unge kan indbydes til at fortælle mere med små opfølgende spørgsmål, og andre trives ikke (endnu) i opmærksomheden fra de jævnaldrende.

Dernæst kan det italesættes hvorfor gruppen er startet, og hvorfor de unge er tilmeldt. I Aarhus-Gruppen har der været gode erfaringer med at tage en åben snak om, at der er en grund til, at de unge er tilmeldt projektet. Her

har man brugt formuleringer som:

“Vi er her allesammen fordi vi har noget vi gerne vil arbejde med. Det er ikke det samme for os alle sammen, og det behøves det heller ikke være. Her må man gerne være mærkelig, eller nørdet - vi skal bare huske at være det sammen. Vi gider ikke snakke om diagnoser eller den slags, selvom vi sikkert alle sammen har et par stykker, men vi vil helt vildt gerne snakke om computerspil!”

Det har været givtigt at kunne anerkende, at gruppen har et pædagogisk og socialt formål, men at de unge ingenlunde skal føle sig som patienter, projekter eller noget som helst andet end computerspillere.

Den snak kan følges op med rundbordssamtaler om f.eks.:

- De spil man glæder sig til udkommer?
- Den bedste spiloplevelse man nogensinde har haft?
- Den pinligste spiloplevelse man nogensinde har siddet i?
- Hvad er den største udfordring man har med gaming pt.?

Her er det vigtigt, at fagpersonalet - særligt nørden - fører samtalen og giver engagerede eksempler på, hvad man kan glæde sig til el. lign.

Den indledende snak bør vare en halv times tid, og afsluttes med, at de unge skal blive enige om, hvad man gerne vil spille efterfølgende.

## UNGEMODUL 2: Skinbetting og gambling

Flere og flere moderne spil introducerer mikrotransaktioner som vej til nye kosmetiske opgraderinger. Et stigende antal hjemmeside lader (de ofte mindreårige) spillere bruge skins som jetoner i klassiske casino spil som roulette, Black Jack og lotteri.

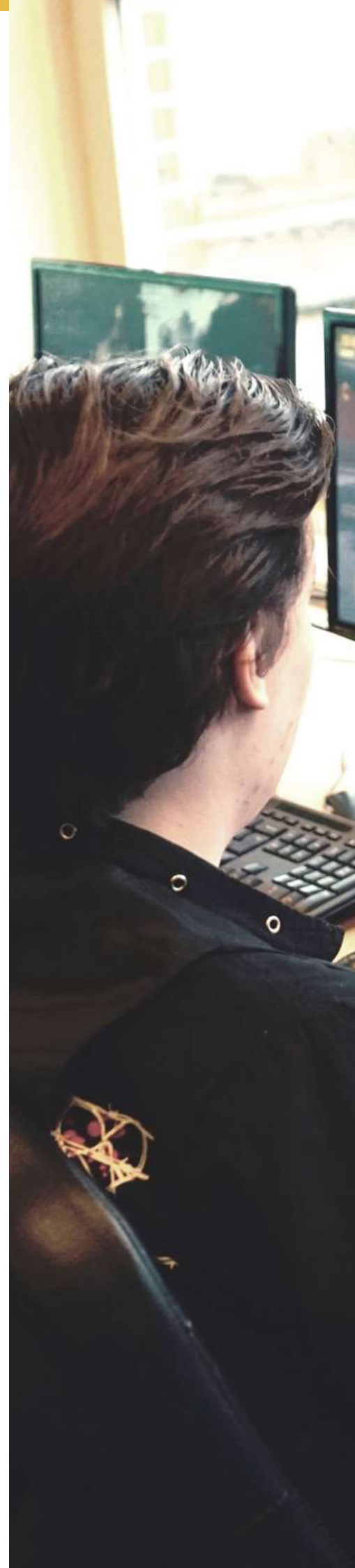
Skins er kun kosmetiske forbedringer, og har derfor ikke anden indflydelse på spillet end at man ser sejere (eller i hvert fald mere erfarende) ud.

Erfaringerne fra Aarhus-Gruppen er, at langt de fleste af de unge ved projektets opstart selv aktivt bruger penge på skins, og med jævne mellemrum skinbetter/gambler. I vores snakke om emnet sørger vi for, ikke at fortælle de unge hvad der er rigtigt/forkert ifht. de dyrkede kosmetiske opgraderinger, men derimod lade dem dele erfaringer og forventninger. I Aarhus har man oplevet, at den åbne snak og aflivningen af flertalsmisforståelser ("Jeg troede alle andre syntes jeg var sej fordi mit skin var det") afhjælper en stor del af skin-kulturen. Det er vigtigt at pointere, at der som sådan ikke er noget galt med at betale for skins - det må bare ikke tage overhånd så de unge mister kontrollen.

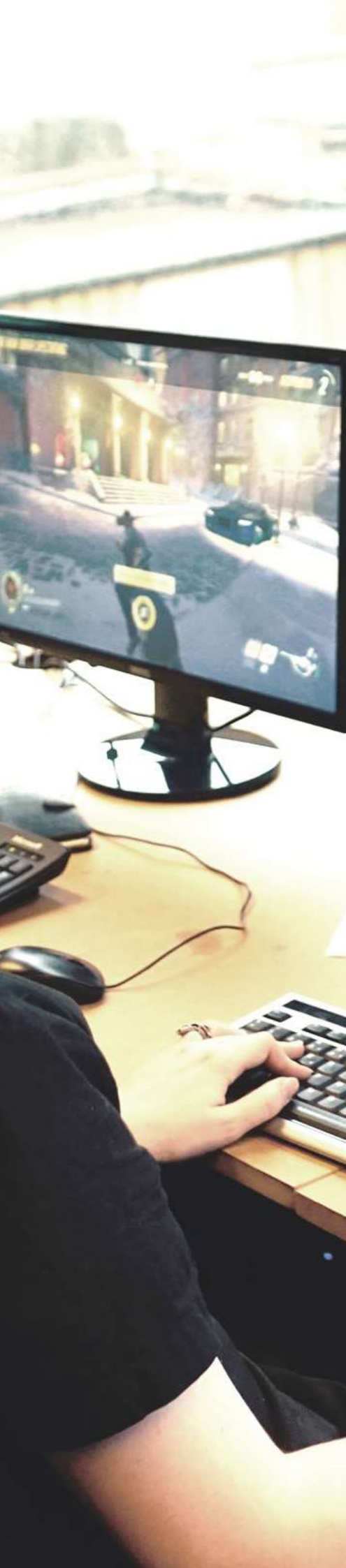
Start med at spørge de unge, hvilke spillere (hvis nogen) de ser op til. De vil nok starte med at give svar på den internationale esports- eller streaming-scene (Dev1ce, Bjergsen, Ninja m.v.), men drej snakken over på, hvilke spillere i en tilfældig kamp man lægger mærke til.

Her vil der blive snakket om dem med god mikro, dem som er bedst til at fordele spillet og kommunikere internt, eller dem som er sjove/irriterende i chatten. Der vil sjældent blive peget på dem som har et særligt skin.

Hvis der peges på dem med fede eller sjældne skins kan snakkes fortsættes derfra; spørg hvorfor, eller hvilke skins der lægges mærke til. Hvis ikke, kan man selv dreje snakken derover ved at







spørge ”hvad med dem som har vilde skins?”

Spørg ind til hvor de unge tror, at nogle unge vælger at bruge vildt mange penge på skins - hvad det har indflydelse på, og for hvis skyld man gør det. Ofte vil man møde svar som ”Jamen øh... Fordi det er fedt!” hvortil man kan spørge ind til, hvorfor, for hvem m.v. Her kan en pædagogfaglig medarbejder i særdeleshed trække på sin viden om hvorfor nogle unge vil føle behov for at have de fede ting uden funktion: Hvorfor det er vigtigt for nogle børn og unge, at være den med den dyreste (ikke bedste) garderobe, mobiltelefon, kasket el. lign.

Snak om hvilke fordele der er ved nye eller sjældne skins - og hvor mange penge de synes det er okay at bruge på hhv. ét skin, og mange skins fordelt over en måned.

Spørg de unge hvor mange som har prøvet at hhv. betale for skins eller opgraderinger, og hvor mange af dem som har prøvet at bette/gamble med dem som indsats.

Lad snakken være åben og ikke fordømmende. Snak om hvorvidt forældrene ved hvad skins og skinbetting er - hvordan ville de unge selv forklare det? Lad de unge prøve at diskutere, om hhv. skins, betaling for skins og skinbetting er gode ting for spillene, eller om de helst skulle undværes.

I Aarhus-Gruppen var de unge, for hvem skins var vigtigst og for hvem det var ”nødvendigt” at bruge mange penge herpå, ofte også udfordret på, ikke at være tilpas i andre arenaer end de virtuelle spilverdener. Herfor gjaldt det ofte om at lægge al sin identitetsskabelse, herunder også udseende, ind i disse. De unge som har haft et usundt forhold til skins, skinbetting og gambling, har i Aarhus været de unge, som ikke har følt sig noget værd i sociale relationer ansigt-til-ansigt. Blandt andet derfor har vi kunnet se en drastisk reduktion i opmærksomheden på skins, samt aktiv skinbetting, i takt med at deres sociale kompetencer trænes i gruppen, og ved etableringen af nye sociale relationer i og omkring gruppen.

## UNGEMODUL 3: Sproget i spillene

En af de største udfordringer mellem forældre og computerspillende børn og unge er, at forældrene ofte forstår det grove og højrøstede sprogbrug som aggression og asocialitet. Når man bare kigger på den enkelte spiller foranlediges man nemt til at tro, at råbene og det grove sprog sker i vakuum. Man overser nemt, at langt de fleste computerspil fungerer i konkurrence-verdener hvor det ikke bare er mig-mod-dig, men mit-hold-mod-dit-hold. De unge er derfor ofte forpligtet på at præstere for at deres hold (og deres venner) vinder, og det grove sprog man oplever skal derfor ikke sammenlignes med roen fra en leg med LEGO-klodser, men snarere med fodboldspilleren midt i en oprykningskamp.

Start med en anekdote om, at du engang blev så frustreret af et spil, at du ødelagde en mus/controller/keyboard, eller råbte så højt så nogen blev forskrækket el.lign. De unge vil højst sandsynligt genkende situationen og byde ind med egne erfaringer. Alternativt kan man spørge ind til, om de kender det.

Forklar at mange forældre er bekymrede for sproget i spillet, men at det måske er fordi de ikke helt forstår hvordan spillene foregår. Spørg ind til hvornår de unge selv synes, at sproget i spillene går for vidt, hvis nogensinde. Uddybende kan man snakke om hvornår det er forståeligt, at forældrene synes det er for meget. Typisk vil der blive svaret på enten lydniveau eller indhold. -Hvilken af de to ville de unge selv synes var mest irriterende?

Spørg ind til, om de unge selv har haft en konflikt i hjemmet omkring sprogbrug eller lidniveau. Lad dem uddybe situationerne og hjælp dem til at finde løsninger hvis situationen skulle opstå igen.

Snak med de unge om, hvilke spil der særligt frustrerer - det vil typisk være de spil, som de unge går mest op i. Drej snakken over på, hvilke situationer i spillet der kan sende dem op i det røde felt - læg mærke til, om det er situationer hvor de enten:

- Selv underpræsterer
- Holdkammeraterne underpræsterer
- Bliver ladt i stikken af holdkammerater
- Modstanderholdet overpræsterer
- Spillet går i stykker (lag, bugs, exploits m.m.)

Nogle af situationerne vil ligge indenfor den unges egen kontrol; frustreres man over egne præstationer vil det være sundt med en snak om hvordan forventninger og selvbestaltet pres kan påvirke både ens glæde ved spil og konkurrence, men også ens præstation. -Selvom viljen til at performe er forståelig og prisværdig, er den ikke altid konstruktiv for selve spiloplevelsen eller præstationerne. Mange professionelle esports/sportsudøvere opvejer præstationskulturen med en sund det-gælder-om-at-have-det-sjovt indstilling.

Andre situationer vil ligge udenfor den unges

egen kontrol; frustreres man eksempelvis over medspilleres præstation (eller mangel på samme) tændes ophidselsen ofte i, at man føler sig magtesløs: At man føler man er bedre end man får lov at vise "fordi de andre ikke gør som (jeg synes at) de burde". Heri gælder det ofte om at tale til de unges evner i spillet - frustreres man over, at medspilleren ikke er ligeså gode som en selv, er det nemt at forstå, at man nærmere burde coache dem fremfor at skælde dem ud.

"Selvom jeg har lyst til at vinde, har jeg endnu mere lyst til at være den bedste. Det er sjovt at få lov at coache de andre. Både på mit hold, og i gruppen."

Argumentet for at prøve at hjælpe medspillerne med at præstere bedre er tilgængeligt både ifht. de unges forventede lyst til at blive set på som "den bedste", men også fra en vinkel om, at gode råd hjælper spillere mere end skældud, og at en nedtoning af det grove sprogbrug derfor også vil have en bedre effekt på holdets præstation.

Der skal selvfølgelig være plads til, at man prikker til hinanden hvis nogen laver en stor fejl, eller gør noget rigtig dumt. Det er nemt og ikke specielt humoristisk bare at skrive skældsord i mikrofonen eller fare til tasterne, derimod kan der være meget mere værdi i at lære at drille hinanden med humor og overblik. Listen herunder kan fortsættes i det uendelige.

"Not even Noah had to carry this many

animals."

"I'm sure you'll never have sex, so I hope you get herpes from a toilet seat."

"You sound like you eat crayons."

"I hope you get carried away by ants."

En fin afrunding på snakken om sprog og lydniveau kan være, at de unge selv laver regler for hvordan tonen skal være i deres gruppe og derhjemme. Reglerne for gruppen i Aarhus er simple og ligetil, men efterleves til punkt og prikke:

- Sig det med humor
- Sørg for at være konstruktiv
- Hvis nogen er trælse, så mute, blokér eller rapportér
- Man må gerne kalde folk dumme, men der er nultolerance overfor kommentarer som går på køn, race, religion, sygdomme, død og familiemedlemmer.

Særligt det sidste punkt er vigtigt for Aarhus-Gruppen da det er en lektier i dannelse som gælder både indenfor og udenfor gamingrummets vægge. Det er vigtigt at anerkende, at der findes idiotier, og nogle gange må man gerne påtale at folk har opført sig som sådanne, men racistiske/kønnede/sexualiserede kommentarer har ingen plads i hverken gamingrummet eller resten af verden.

## UNGEMODUL 4: Skærmtid og Spisetid

Timerne foran skærmen er sjældent en udfordring i sig selv, men kan føre til konflikter i hjemmet og komme i vejen for andre prioriteter i de unges liv. Nærværende alle unge i Gaming Gruppen i Aarhus har haft konflikter med

forældrene omkring eks. Spisetid, samt oplevet at have fravalgt lektier istedet for spil. Konflikten omkring spise- og sengetid er ikke nyt i den digitale tidsalder; den typiske teenager har altid været udfordret på, at vi ville rykke ved grænserne for selvbestemmelse, kontrol og individualitet.

De digitale outlets støtter dog ikke i at passe hverken sunde sengetider eller social spising med familien, og er ydermere et af de største konfliktområder i hjemmene. Derfor bør der tales om skærmtid i Gaming Gruppen, omend i et åbent forum uden fokus på regler og topstyring.

Åbn emnet med at spørge ind til, hvor mange af de unge som kender "den der" diskussion, hvor forældrene råber at nu er der mad, men at man ikke gider. De fleste vil kende den, og der åbnes op for at spørge videre ind til hvordan de konflikter så kan udvikle sig. Her vil det være vigtigt ikke at underbygge de unges argumenter (ofte mod forældrene), og ej heller forsvare forældre-siden i den klassiske diskussion. Hensigten med diskussionen vil ikke være at få den ene part til at bestemme,

men at finde en løsning henover midten.

Spørg ind til hvordan de unge kunne forestille sig at undgå diskussionen - og sæt gerne det dogme, at det skal være løsninger som kan

***"Jeg har også en online gruppe, som jeg gamer med. Vi er 7, der mødes online og gamer sammen. Nogle gange spiller vi det samme, andre gange er der nogen, som spiller noget og nogen, der spiller noget andet. Vi mødes ikke på faste tidspunkter, men alle plejer at være online hver eftermiddag efter skole."***

tilfredsstille både dem selv og forældrene, dvs. afskriv at forældrene bare skal aflevere maden på værelset o.lign.

Løsninger som har virket for de unge i Aarhus tæller bl.a.:

Man (forældre og den

unge i enighed) stiller et vækkeur til f.eks. om 30/45/60 minutter. Her indvilger forældrene i, at rammesætte spiltiden sammen med den unge, men den unge forpligter sig samtidig på at overholde den aftalte tid.

Der er en fast spisetid hver dag - så kan den unge forholde sig til, at spil o.a. skal være afsluttet eks. 18.30 hver dag.

Ingen spil inden aftensmaden; eftermiddagen er helliget pligter, lektier o.lign. og bagefter er der fri (digital) leg.

Fri leg indtil aftensmaden; bagefter laves der lektier eller hygges i familiens skød.

Alle løsninger forudsætter dog, at forældre og unge i samarbejde sætter sig ned, snakker om hvilke spil der spilles og hvor lang tid én kamp/ét spil tager, og om der kan pauses undervejs

(i f.eks. singleplayer spil). Snakken kan faciliteres af Gaming Gruppen's medarbejdere, og er et godt rum for den unge at få lov at fortælle forældrene om sine spil i.

I gruppen er det en god øvelse, i forlængelse af snakken om hvem der har prøvet af have spisetids-konflikten derhjemme, at spørge hvad de unge synes konflikten gør ved spillet og humøret. Mange vil sætte ord på, at det er vildt irriterende, ødelægger spillet, dræber humøret o.lign.. Derfra kan man i undervisningen løfte snakken videre i retning af, at konflikten jo faktisk ikke behøves at være der. Flere af de unge i Aarhus har selv sagt, at det faktisk ville være bedre at undvære et sidste spil i bytte for også at undgå konflikten.

Det er vigtigt at forstå, særligt i det pædagogfaglige perspektiv, at diskussionen om spisetid ikke udelukkende forholder sig til computerspillene, men også er et gidsel i en diskussion om tidløs teenage-trodsighed. Diskussionen har været der i mange generationer og om den er knyttet op på computerspil, tegneserier, magic-kort eller hønseringe er for så vidt udskifteligt. Kernen er, at for rigtig mange unge er den daglige krav sætning en mulighed for et lille ungdomsoprør.

Selvom arenaen er blevet digital, kan det være meget nyttigt at trække på den pædagogfaglige medarbejders erfaring fra analoge rum. Problemfeltet omkring spisetid rummer elementer af behovsudsættelse, planlægning og almen dannelse, og kan behandles som sådanne - det er ikke et konkret gaming-problem.





## 05

# Ungervisningsmateriale til forældre

---

Vi ved at forældre er den vigtigste sociale relation for børn og unge. Både i forhold til at understøtte positiv udvikling, men også som opfattet modstander i forhold til spillenes plads i hjemmet. Det er derfor vigtigt for projektets muligheder for succes, at få gjort forældrene til konstruktive medspillere.

Størstedelen af de unge i Aarhus-Gruppen rapporterer, at de ugentligt har konfrontationer om eller på grund af gaming i hjemmet. Forældrene spiller en vigtig rolle i forløsningen af disse spændinger, og den bedste start vil være at anerkende de frustrationer og situationer, som forældrene oplever at stå i, på samme måde som man gør det med de unge. Samtidig lover man forældrene, at man tager deres ønskede

indsatsområder op i arbejdet med de unge.

I Aarhus har man valgt at fortælle både forældrene og de unge i undervisningssituationerne, at der er tavshedspligt. Man må brokke sig ligeså meget man vil over forældre/børn som man vil, man må komme med ønsker til hvad forældre/børn skal undervises i m.v.

## FORÆLDERMODUL 1: Den faglige opstart

Opstartsmødet med forældre er både en mulighed for, at forældrene kan møde fagpersonalet og høre om projektet, men også det hvor forældrene skal møde hinanden, og forstå at der er andre i samme båd som dem selv.

I forældremødet har det været vigtigt at af-

dække både nørd- og pædagogfaglig medarbejders grundlag for at forstå projektet. I Aarhus-Gruppen har det været beroligende for forældrene at forstå, at man i gruppen arbejder på baggrund af både pædagogfaglige erfaringer, indsigt fra spilmiljøet og en fagligt kvalificeret viden.

Foruden en fagligt rettet præsentation af fagpersonalet, vil man i opstartsmødet med forældrene lade dem introducere sig selv og deres barn. I første omgang vil forældrene typisk fortælle om deres barns hobbyer, interesser og væsen. Det kan derfor være nyttigt efterfølgende at tage en runde hvor, man beder forældrene uddybe hvorfor de har meldt deres barn til gruppen, samt hvad de ønsker at få ud af gruppen.

Spørg ind til hvornår forældrene oplever konkrete udfordringer ifht. til spillene, eller om det er en underliggende følelse af "at det ikke kører som det burde". Lad forældrene snakke, og kommentere på hinandens erfaringer og observationer. I Aarhus har man oplevet flere

forældre have en "Jeg troede kun den slags skete hjemme hos os"-oplevelse.

Brug det første møde til at lade forældrene lære hinanden at kende, og blive trygge ved projektet. Forklar gerne, at der ikke er tale om et afvænnings-projekt hvor de unge skal

***"Det giver ham noget godt at være med i Gaming Gruppen. I starten trak han sig lidt, men nu er det ham selv, der holder styr på at skulle derud (til Ungdomscentret, red.) og vil rigtig gerne. Han vil også gerne i Onsdags salon, hvor der er også er to timers socialt samvær med andre."***

afvænnedes fra, overhovedet at spille computer, men derimod et projekt hvor de negative konsekvenser rundt om computerspillene, skinbetting, manglende deltagelse i familien m.v.

bearbejdes, samtidig med, at de prosociale og konstruktive elementer fra gaming styrkes.

På GamingGruppe.dk uploades der løbende forskningsresultater, akademiske artikler, opsummeringer og interviews der kan bruges til at rammesætte forældresamtalen og det generelle arbejde i gruppen. Center for Digital Pædagogik står her foruden til rådighed for kvalifikation og analyse af tilsendte vidensartikler og debatindlæg.

Det vurderes af fagpersonalet hvor mange undervisnings-gange forældrene kan inviteres til. Der bør sigtes efter to separate gange, med mulighed for en opfølgning, men i nogle grupper kan det være svært at imødekomme med forældres skemaer og planlægning.

Med forældrene bør der, foruden deres egne ønsker fra opstartsmødet, tales om:

## FORÆLDERMODUL 2:

# Skinbetting, gambling og mikrotransaktioner

Snakken med forældre om skinbetting, gambling og mikrotransaktioner bør følge efter snakken med de unge om samme emne. Forældrene er, foruden emnet som helhed, nysgerrige på deres børns holdninger herom, og oplever sjældent at de kan få andet end klassiske teenage-svar (trækken på skuldrene, 'det' fint nok', m.m.) ud af dem derhjemme. Man bør undlade at "sladre" om enkelte børn, og holde snakken på et generelt niveau - ønsket med undervisningen er, at alle forældre kan gå hjem og have en åben ikke-dømmende snak om emnet. Ikke at man går hjem og skælder ud, eller formaner alle mikrotransaktioner.

Modsat med de unge, foregår undervisnings-sessionen med forældre mere som at de skal klædes på til at foretage snakken derhjemme. Det drejer sig mere om at lære dem mekanismerne og baggrunden for skinbetting og mikrotransaktioner.

Mikrotransaktioner fylder mere og mere i spil. En mikrotransaktion er noget man køber inden i et spil, for et lille beløb - typisk mellem 10,- og 30,-. I nogle tilfælde bruges mikrotransaktionerne til at købe kosmetiske opgraderinger (skins) som er kendt på forhånd - en blå hat, en rød kniv eller et par sko lavet af ost. Foruden den umiddelbare problematik omkring børn og unges impuls kontrol, sammenholdt med et måske indkodet VISA-kort, er der ikke noget videre problematisk i disse.

Problemerne begynder at opstå i de spil, hvor man for et (i første omgang) beskedent beløb

køber adgang til en loot box; en kasse hvori der findes en endnu ukendt kosmetisk opgradering. Selve loot box'en gives som belønning for vundne spil, men nøglen dertil skal købes for valuta der enten optjenes langsomt via præstationer i spillet, eller købes via mikrotransaktionerne. Når man køber en nøgle til en loot box køber man effektivt et skrabelod; disse går normalt ind under Spilleloven, men det gælder endnu ikke loot box'e.

Nogle skins er mere sjældne end andre. Helt ligesom Magic- og PokéMon-kort, eller frimærker, bliver de sjældne penge værd for samlere. Værdien fastsættes internt i spillet - udbud og efterspørgsel afgør hvad et skin eventuelt kan sælges for; køb/salg af skins er i nogen grad problematisk da børn og unge spillere pludselig kan stå med mange penge i hænderne - på samme måde som hvis man fik et sjældent PokéMon-kort i pakken.

Problematikken vokser idet nogle hjemmesider (uden tilknytning til spillet), lader spillerne bruge skins som jetoner i klassiske casino-spil, under løfte om at kunne mangedoble værdien af det pågældende skin. -Som på rigtige casinoer vinder huset altid, og mange unge spillere har oplevet at have mistet mange tusinde kroner, på hvad der viste sig at være aftalt (hasard)spil. Dette kaldes skinbetting og er ulovligt at udbyde, og selvom det ikke er en indbygget del af de populære computerspil, kan det desværre fylde meget for nogen børn og unge.



Skins har, særligt i nogle børne/unge-grupper, en enormt høj social værdi, idet de repræsenterer en erfaring og en kunnen i spillet. Jo mere spillet og spilmiljøet betyder for den unge, desto vigtigere vil det synes at være at være "sej" i spillet. En typisk mekanisme i spillet er, at jo længere man er i spillet desto sejere (ikke nødvendigvis bedre) udstyr vil man have adgang til. Det betyder, at spillere som optræder i default-kostumer kan mødes med jokes, drillerier eller lignende i spillet.

Sammen med forældrene er det produktivt at tale om, hvorvidt deres børn vil kunne modstå det pres der er for at have de sejeste skins. De fleste forældre vil have en tanke om, at penge brugt digitale kosmetiske forbedringer er fjollet og bør stoppe. Sammenlign gerne tanken med at fodboldskoene skal have den rigtige farve eller at der skal være et bestemt logo på tasken. Computerspillenes miljø kan være ligeså vigtig for unge som spiller meget, eller for unge som kun lykkes her, som skolegården eller fodboldklubben har været det for andre.

Den pædagogfaglige medarbejder vil kunne bidrage med viden om, hvilke mekanismer og værdier der kan få unge til at have et usundt forhold til mærker og "blær". Nørd-medarbejderen vil kunne vise hvilke aspekter af spillene der peger mod mikrotransaktioner og skinbetting.





### FORÆLDERMODUL 3:

## Afhængighed, psykologi og flow

Forældre er biologisk betinget at bekymre sig for deres børn. Det skal de være. Det er også naturligt at bekymre sig om de aspekter af deres børns liv, som man ikke forstår. Det er derfor naturligt at forældre bider mærke i overskrifter der taler om afhængigheder

I Danmark og alle sammenlignelige lande anerkender hverken forskere eller størstedelen af digitalt orienterede instanser nogen form for computerspils- eller afhængigheds-diagnose, eller tilstand. Når man ser udtalelser om, at børn og unge er 'afhængige' af dette eller hint, kommer udtalelserne oftest fra kilder, som sælger en kur til afhængigheden eller har en interesse i at fremæske en afhængigheds-rettet diskurs. Eksempelvis er 'ekspertisen' hos danske initiativer som DABECO og Frederiksberg Centret rettet mod, at kunder køber en behandling, og bygget på personlige erfaringer og synsninger, snarere end videnskab og akademiske udgivelser. Neutrale institutioner som Medierådet for Børn og Unge, Red Barnet, Center for Digital Pædagogik og de danske universiteter anerkender ikke afhængigheds-diagnoserne eller behandlingerne heraf.

Ofte er det almindelige "teenage-symptomer" der påstås at have grobund i computerspillene. Skiftende vennegrupper, irritabilitet, dalende boglig interesse, 'dovenskab', personlig hygiejne, pjækkeri, isolation fra forældre og familie, er alle generationsløse teenage-udfordringer. Tidligere blev samme symptomer tilskrevet tegneserier, Beverly Hills eller endog skønlitteratur. Tager computerspillene over-

hånd er det oftest et udtryk for et fravalg af normale "sunde" elementer i teenagelivet, ikke et tilvalg af computerspillet. Når man ikke føler at man kan være i skolen, i hjemmet, hos vennerne, eller i fritidsklubben, så kan computerspillene altid tilbyde et rum hvori man er vigtig, kapabel og motiveret.

Når forældre oplever stereotype afhængighedssymptomer; aggression ved slukning, misligholdelse af sengetid/spisetid, løgn om hvor længe der er spillet m.v. er det oftest enten udtryk for en generel teenage-indstilling til hverdagen og forældre, eller udtryk for, at den unge godt ved at computerspillene burde fylde mindre i hverdagen. Hjernen kan ikke blive afhængig af computerspil, men de kan sagtens fylde for meget eller blive en rigtig dårlig vane.

Når nogle unge spiller mere end det vurderes er 'tilpas' - typisk i et omfang der umuliggør klassiske sunde elementer af ungdomslivet som skole, familie, fritidsinteresser udenfor hjemmet og en grad af motion, forventer den unge ofte nederlag i de 'sunde' arenaer og vælger dem derfor fra. Computerspil er designet til, at man vinder (på et tidspunkt), og kan derfor være et velkomment alternativ til de besværede andre arenaer. Det kan dog betyde, at den unge opøver en række kompetencer i de digitale arenaer og misligholder de andre, som i forvejen er udfordret. Det er blandt andet netop det, som Gaming Gruppen arbejder mod at bygge bro over.

Diskussionerne omkring slukketid kommer også ofte fordi den unge foruden at være midt

i et spil, er midt i et flow: Menneskehjernen er i flow når en tilpas svær udfordring kan mødes med et tilpas tilgængeligt værktøj. Computerspil excellerer i denne balancegang. Alle udfordringer, man præsenteres for, er designet til at kunne overkommes med de forhåndenværende værktøjer; ellers havde man ikke mødt udfordringen endnu. Det betyder, at man i computerspilsuniverser altid kan handle med agens og kraft - modsat i den virkelige verden, hvor der f.eks. går mange år inden man "kan noget" med en fodbold, et skateboard, eller en guitar.

Computerspil er ofte bygget op omkring en følelse af mestring - man føler, at man er dygtig til det man laver. Hvadenten det er at skyde med våben, dribble med bolden, lave tricks på skateboardet eller noget fjerde, så føler man sig lynhurtigt dygtig til det. Ydermere sørger spillene ofte for, at man møder en udfordring som er helt individuelt tilpasset. I nogle spil kan man vælge sværhedsgrad for spillet, og i andre - heriblandt de fleste online-spil, tilpasses modstandere og medspilleres niveau til den unges dagsform. Har man eksempelvis tabt så mange kampe i streg at spillets erfaring/algoritme ved, at man nok snart slukker for spillet, matches man op mod markant dårligere spillere for lige at få blod på tanden igen.

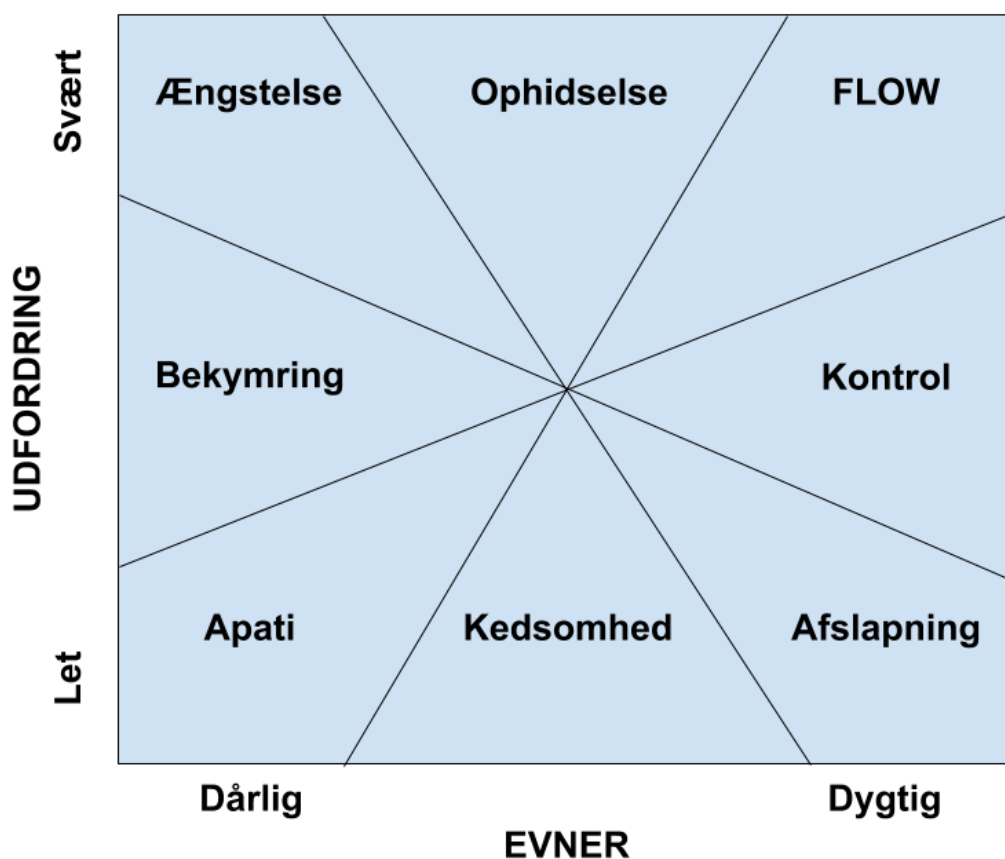
Fastholdelsesmekanismer som denne er lavet for at øge den tid spillerne bruger foran skærmen. Der er ikke nødvendigvis nogen negativer ved øget spille- el. skærmtid, men fra spiludviklernes side ønskes der at skabe et spilrum, som fylder så meget og bliver så vigtigt for spillerne, at mikrotransaktionerne deri virker til at være deres pris værd. Jo længere tid man bruger i spillet, desto mere tilbøjelig er man til at bruge

penge deri. Derudover kan den øgede spiltid være en hindring for at deltage i aftensmad med familien, at passe sin sengetid el. lign. En pædagogisk eller social indsats bør være rettet imod netop ikke at bruge for mange penge, at komme ordentligt i seng, at deltage i familielivet m.v. - ikke at nedbringe spiltiden.

Vi ved af erfaring, at bringes spiltiden på banen, bliver diskussionen meget nemt en skyttegravskrig, hvor man kun diskuterer mere eller mindre spil, og ikke grunden hertil. I Aarhus-Gruppen har det været givtigt at sætte fokus på de konkrete elementer, både positive og negative - ikke at bruge (for mange) penge i spillene, at få spist ordentligt, at have det sjovt når man spiller, fremfor at nedbringe al tid brugt i alle spil. Det bliver for abstrakt for de unge, og føles som et angreb på deres (særligt i deres øjne) positive og konstruktive hobby, istedet for delelementer heraf. Det er nemmere at tale om, at det ikke er godt at bruge alle sine lomme penge på skins og fjollede danse i Fortnite, end det er at tale om, at computerspil i al almindelighed, er noget skidt.

## Øvelse

Mihály Csíkszentmihályi, en ungarsk-amerikansk psykolog, satte i 1975 følelsen af at være i flow ind i en kontekst for arbejde og hobby. Tegn skemaet herunder på en tavle, whiteboard el. lign. De tidligere nævnte adaptive eller indstillelige sværhedsgrader gør, at de fleste computerspilsoplevelser befinder sig på højre side af spektret - hvor spilleren opleves at mestret handlingen, og være i stand til at tilpasse sværhedsgraden (vælge om man spiller for sjov, for alvor m.v.)



### **Apati**

Apati er følelsen af, at det hele bare kan være lige meget. Man har ingen interesse i at gøre hverken dette eller hint, og man oplever stort set ingen emotionelle udsving.

### **Bekymring**

Bekymring er tanken om, at det hele nok går galt lige om lidt, og at man ikke kan gøre noget ved det. Bekymringen opstår typisk i moderate udfordringer, som man føler man burde kunne overkomme, men enten ikke orker eller evner.

### **Ængstelse**

Ængstelse opstår, når udfordringerne synes uoverkommeligt store, og man slet ikke har nogen redskaber for at tackle dem. Hele det psykologiske alarmberedskab er igang, og både krop og hjerne insisterer på flugt fra situ-

ationen. Man har ingen kontrol, og situationen er imod en.

### **Kedsomhed**

Kedsomhed sætter ind, når man har nogen grad af mestring, men ikke føler det nødvendigt at anvende den. "Jeg kunne godt hvis jeg gad, men jeg gider ikke". Kedsomheden opstår når der ikke er tydelige mål eller formål med aktiviteten.

### **Ophidselse**

Ophidselse er følelsen af at være i en situation som kræver aktiv handlen og koncentration. Man har noget greb i aktiviteten, men udfordres kraftigt. Man drænes for energi og udmattes i en sådan grad, at man efter en periode vil føle sig mindre i kontrol end tidligere.

## Afslapning

Afslapning er fraværet af ængstelse, ophidselse og frygt for fejl. I afslapningen navigeres der ikke efter mål, og der er ingen dygtiggørelse.

## Kontrol

Kontrol beskriver de situationer hvor individet udfordres under evner. Man er dygtigere end situationen kræver, men må stadigvæk aktivt engagere sig for ikke at tabe kontrollen. Man udmattes ikke, men dygtiggøres heller ikke.

## Flow

Flow er karakteriseret ved, at individet konstant møder udfordringer som matcher dennes værktøjer og evner. Man er optaget af situationen i en sådan grad, at man ikke udmattes, og samtidig udfordret så vidt at man dygtiggøres og udvikles. Flow opstår nemmest, når man:

- Koncentrerer sig, og er bevidst, om aktiviteten
- Ikke er (negativt) selvbevidst
- Føler kontrol over aktiviteten
- Føler at tiden flyver afsted
- Synes er aktiviteten giver en belønning i sig selv

Det opnås nemmest i aktiviteter som:

- Har umiddelbar feedback
- Giver følelsen af, at de kan vindes
- Får andre behov til at synes mindre vigtige

Spørg forældrene hvor de oplever deres børn være, i en almindelig skoleklasse. I pilotprojektet i Aarhus svarede de fleste forældre, at deres børn lå den venstre halvdel af spektret, altså med dårlige evner, men opfattende forskellige

grader af udfordring ved at indgå i "det normale" sociale rum. Da de unge vil have forskellige sociale udfordringer vil de også placeres forskelligt. Forældrenes analyse er både et afsæt for det videre arbejde med de unge i gruppen, men også for at give forældrene en forståelse af hvorfor computerspillene er så dragende for deres børn.

Mennesket søger de situationer hvor det er i flow. Det er derfor at jo dygtigere man bliver til et instrument, desto sjovere bliver det at spille på det, og modsat at det kan være uendeligt frustrerende i oplæringsperioden. Derfor vil nogle børn og unge som oplever udfordringer i normalt sociale rum, søge væk herfra. De overbelastes, udfordres for meget, eller føler sig ikke dygtige nok til at følge med. Computerspil kan tilbyde et psykologisk tilpasset rum som hele tiden er "tilpas".

Gaming Gruppens opgave er at tage de digitalt formidlede evner og selvsikkerheden om samme, forankre dem i et fysisk rum og dernæst overføre dem til resten af de unges liv. De er, som minimum, dygtige til computerspil - ved at gøre computerspillene til en social aktivitet opbygges først selvsikkerheden om at være social, men med et anker i computerspillene. Dernæst arbejdes der med at være socialt aktiv og opsøgende, uden ankeret i computerspillene.

## SE GAMINGGRUPPE.DK FOR MERE INFO OM PROJEKTET

### Kontakt:

Projektleder Christian Mogensen  
christian@cfdp.dk



