

Computerspil på Furesøgård

I dette svar til kommunen bliver der redegjort for Furesøgårds IT-politik og holdninger ift. computerspil. Hertil vedlægges et tillæg med mere information som baggrund for Furesøgårds IT-politiske holdninger, og hvor vores svar drager sin konklusioner fra. Dette tillæg vedlægges Furesøgårds nuværende IT-politik.

Kommunens henvendelse:

Kommunen udbad svar d. 27/5/2016 om Furesøgård og vor IT praksis. Uddrag ses nedenfor:

”Moren skriver: ”I klubben er der et computerrum, hvor drenge fra 9 år af de voksne bliver introduceret til voldelige computerspil, herunder Counter Strike som er mærket PEGI16.”

Altså et spil der, i flg. PEGI-mærkningen, er egnet til børn over 16 år.

Inden vi svarer denne mor, vil vi gerne høre jer:

- *Hvad er jeres politik, holdning og praksis i forhold til hvilke spil I bruger til børnenes erfaringsdannelse ifht digitale medier?*
- *Hvad kan I fortælle om den konkrete beskrivelse som denne mor bringer?*
- *Andre ting der kan ligge i forlængelse af denne problematik; hvilke film fremviser I for jeres indmeldte børn; andre overvejelser”*

Ovenstående forsøges besvares fyldestgørende. Jævnfør tillæg for uddybning af holdninger og konklusioner.

1. *Hvad er jeres politik, holdning og praksis i forhold til hvilke spil I bruger til børnenes erfaringsdannelse ift. digitale medier?*

Det er Furesøgårds politik at alle spil vurderes af den IT-ansvarlige pædagog, gerne i debat med medieudvalget (kyndigste IT-personer + leder), særligt for PEGI mærkede spil højere end børnenes alder.

Jævnfør spørgsmålet om det erfaringsdannende grundlag, så lægges der i vurderingen særlig vægt på spillets sociale karakter eller udforskende muligheder i det digitale – det være sig universer der kan danne basis for refleksion ift. virkeligheden, såvel som online spil med andre spillere, der kan være givende for barnets kompetenceudvikling inden for digitalt medierede sociale og udlejrede relationer (jv. Giddens). For at kunne agere i en stadig mere digital verden er det meget vigtigt at børnene lærer at begå sig i digitale rum og agere hensigtsmæssigt over for andre personer i virtuelle miljøer og fora – dette under kyndig vejledning af vores pædagoger. Vi forsøger til hver en tid at have en pædagog til stede i computerrummet, men altid mindst en pædagog i det hvide hus (hvor vi har computerrum, dvs. lige ved siden af.) Ved at have en pædagog i nærheden af børnene, mener vi at kunne vurdere om spillet kan virke skræmmende på barnet – en faktor som vi tillægger

stor betydning (se tillæg), da det er et parameter Medierådet for Børn og Unge mener man bør være opmærksom på.

Vi har lavet en IT-politik, der beskriver vores holdninger. Kort opsummeret, mener vi at spil der er skræmmende, eller bidrager til afhængighedsskabende forhold er negative. Spil der udgyder meningsløs vold er ikke tilladt (Postal 2, Doom, Left 4 Dead), spil der har psykologisk afskyelig, fornedrende eller eksplicit moralsk forkastelig adfærd er ikke tilladt (Grand Theft Auto, The Witcher). Spil af eksplicit seksuel karakter er selvfølgelig heller ikke tilladt.

Omvendt ser vi socialitet og kreativitet i spil som stærkt positive egenskaber. Børnene opfordres til leg med medier, såvel som at lære mådehold. Vi vil hellere danne relationer, forstå, vejlede og hjælpe, end vi vil forbyde. Forbud skaber ikke læring, og taberne bliver børn såvel som forældre, i takt med at børnene bliver større og ikke kan forvalte deres frihed med rettidig omhu, og forældrene har spildt deres chance for gennem tillid og interesse, at have en relation med barnet hvor de fortsat kan hjælpe – f.eks. ved at tale med barnet om hvor meget og hvad man skal spille.

Medierådet for Børn og Unges formand beskriver det deslige vældig godt:

"Spil er en væsentlig del af børn og unges mediebrug. Spil favner et væld af potentialer for børn og unges legekultur, læring, identitetsdannelse og sociale relationer både i uformelle og formelle sammenhænge." (Medierådet, 2014)

2. *Hvad kan I fortælle om den konkrete beskrivelse som denne mor bringer?*

Vi har installeret Counter Strike: Global Offensive på 10 computere, så børnene kan spille sammen. Vi mener Counter Strike er et yderst socialt og sjovt spil - en holdning hvilken formanden for Medierådet for Børn og Unge, Anne Mette Thorhauge, Ph.D. og lektor ved Københavns Universitet deler. Spillet er vurderet højere på PEGI mærkningen grundet vold, hvilket vi har vurderet og fundet uproblematisk. (Nu skal forskning vægtes markant højere end enkelt-anekdoter, men til information skal det siges, at IT-ansvarlige har selv 20 års erfaring med Counterstrike, og andre pædagoger ligeledes har over 10 års erfaring. Ingen af os er i nogen grad aggressive... tværtom).

Medierådet for Børn og Unge er oprettet af Kulturministeriet i 1997, benyttes af ministre hvor der ønskes svar fra sagkyndige, og er bestående af ekstremt højtuddannede fagpersoner – det tillægger vi meget stor vægt. Vi har derfor fuld tillid til deres vejledning, herunder at PEGI mærkningen er malplaceret ift. dansk kultur og selvforståelse (f.eks. frisind og ytringsfrihed), og at formanden selv fremhæver Counter Strike som et positivt spil for børn (se tillæg).

Jeg vil medgive en ting. Blodet i Counter Strike er nu fjernet, med en enkelt kommando, da det i mine øjne hverken bidrager eller fratager fra Counter Strikes gameplay – det faktisk lige meget. Børnene har heller ikke opdaget det, det er nemlig ikke det Counter Strike handler om. Counter Strike er drenges leg med røvere og soldater, og indenfor rigide fastsatte rammer kan de meget nemt konkurrere om hvem der er bedst – et vilkår drenge har udøvet i tusinder af år.

27-05-2016

3. *Andre ting der kan ligge i forlængelse af denne problematik; hvilke film fremviser I for jeres indmeldte børn; andre overvejelser*

Mht. film er mærkningen som Medierådet varetager, lovpligtig at følge for visninger i biografer, om end frivillig for private visninger. Med den vurdering og helhedsbetragtning der sker af film, ønsker vi at følge retningslinjerne som udstukket af Medierådet, og viser derfor ikke 12+ film, med undtagelse af Ungdomsklubben, f.eks. ved aftenåbning. Børnene har ikke fri adgang til at sætte film på.

Skrevet af Kjartan Felbo, Souschef og IT-ansvarlig på Furesøgård Fritidsklub i Furesø Kommune.

Godkendt af leder, med tilslutning fra bestyrelsen, maj 2016.

IT-Politik - tillæg om skadelighed

Om PEGI-mærkningen, skadelighed af computerspil og vold i dem, og muligheder med medier og spil.

I tillægget vil inddrages forskningspublikationer, artikler og viden fra hjemmesider – førstnævnte bør selvfølgelig vægtes højest. Tillægget skal ligeledes ses som information til bestyrelsen, og understøtte beslutninger for/imod nuværende og fremtidige spil. De primære kritikpunkter fra forældre og andre interessenter er at PEGI ikke overholdes, at computerspillene er skadelige for børnene, f.eks. ved at voldelige spil øger aggressionsniveauet eller spillene er afhængighedsskabende, og at visse computerspil ikke er værdiskabende for børnene.

PEGI-mærkningen og Furesøgård

Furesøgårds IT-politik baserer sig på anbefalingerne fra Medierådet for Børn og Unge, såvel som Ungdomsringsen. Begge organer er fagligt dygtige. Navnlig Medierådets formand, Anne Mette Thorhauge, Ph.D og Lektor ved Københavns Universitet, tillægges stor betydning, da jeg antager hun er blandt de mest vidende i landet på området. Medierådet er oprettet af Kulturministeriet i 1997, og varetager det danske samarbejde med PEGI-ordningen. Dansk Film Institut oplyser følgende; *"Rådet fungerer som rådgivnings- og videntcenter om børn og unges digitale hverdag og dannelse i det 21. århundrede. Det rådgiver og bistår desuden ministeren i spørgsmål på området. Samtidig vil rådet fortsætte arbejdet med at modernisere lovgrundlaget for Medierådet, så det passer til den digitale tidsalder. (DFI, 2016)"* Som det kan læses er Medierådet for Børn og Unge direkte brugt af regeringen, hvilket lægger betydelig vægt bag deres ord.

Forståelsen af PEGI-mærkningen i Danmark er ofte diffus, hvilket afleder diskussioner om brugen af denne. Derfor bør det gøres helt klart hvad PEGI-mærkningen dækker over. Nedenstående tekst er redigeret og udgivet i samarbejde med Medierådet. (Markering med fed af undertegnede)

"Hvad er PEGI?"

PEGI er en forkortelse af "Pan European Game Information". Det er et fælles europæisk mærkningssystem, der er skabt af spilbranchen og som oplyser forældre, pædagoger og lærere om spils indhold i forhold til børn og unges alder. Danmark er blandt de 31 deltagende lande, hvor spiludgivere forpligter sig til at mærke spil efter en række fælles kriterier.

Mærkningen er først og fremmest vejledende og skal ikke tolkes som et forbud mod brug af bestemte titler i fx fritidsklubber. Den kan give forældre, pædagoger og lærere et pejlemærke om spillets indhold på lyd- og billedsiden (ANGI-Nordic, 2016)."

Ydermere beskrives samarbejdet om PEGI-mærkningen og klassifikationerne af spillene herunder:

"PEGI baserer sig på et samarbejde mellem mange forskellige europæiske lande, der har forskellige syn på børn og forskellige traditioner for børnebeskyttelse. Det betyder, at det ikke er alle de elementer, der

indgår i aldersklassificeringen, som er relevante i en nordisk sammenhæng. Det er en god ide at være opmærksom på indholdsikonerne, så man kan se, hvad der har ligget til grund for klassificeringen.

Desuden baserer PEGI-klassificeringerne sig udelukkende på spillenes audiovisuelle indhold, det vil sige, hvad der sker på billed- og lydsiden. **Klassificeringen siger ikke noget om selve brugssituationen og de evt. negative eller positive elementer, der knytter sig til den. Der er for eksempel stor forskel på, om et spil spilles alene eller sammen med andre, og der er forskel på om spillet indgår i en læringssituation i skolen eller er en aktivitet i fritiden.** (ANGI-Nordic, 2016)''

Jakob Stegelmann, forfatter, redaktør og vært på DR1 Troldspejlet gennem 20 år, skoser da også PEGI-mærkningen i hårde vendinger. Magasinet Ekko skriver; ... på spilområdet har den danske stat udliciteret klassificeringen til Europa. Og ifølge Stegelmann **uddeles mærkningen med en yderst puritansk og udansk hånd. Aldersgrænserne er alt for høje, mener han. De fastsættes uden om danske medieforskere og pædagoger''** (Ekkofilm.dk, 2014). Stegelmann fortsætter med at ''... de danske myndigheder har ingen indflydelse på aldersmærkningen af spil. Den europæiske brancheorganisation for computerspil, PEGI (Pan European Game Information), står nemlig for al spilmærkning i hele Europa, inklusive Danmark.

Her afgøres klassificeringen blandt andet af et afkrydsningsskema på 50 punkter, som udfyldes af spilproducenterne selv. Når der er sat kryds i bokse om brug af vold, sex, alkohol, narko, ''grimt sprog'', diskrimination eller gambling, bliver spillet udstyret med aldersmærkningerne 3, 7, 12, 16 eller 18.'' (Ekkofilm.dk, 2014)

Jakob Stegelmann bakkes op af Anne Mette Thorhauge, der ligeledes i artiklen gendriver og uddyber ovenstående, og heller ikke er tilhænger af PEGI-ordningen. ''Hvad PEGI angår, er jeg først og fremmest pragmatiker og tager PEGI-ordningen for det, den er. **Jeg vil sådan set give Jakob Stegelmann ret i meget af hans kritik,**'' siger Anne Mette Thorhauge.

''Hvis jeg skal sige noget positivt, så er mærkningsprocessen konsekvent. Men **spilverdenen har kun den her ordning for at undgå statslig regulering og censur. De går ikke så meget op i børnebeskyttelse, som vi gerne vil tro, at de gør.**''

– **Ville du helst afskaffe PEGI-ordningen?** (red. Spørgsmål fra journalist)

''**Ja, hvis vi havde noget at sætte i stedet.** Medierådet ville gerne varetage mærkningen, men vi har slet ikke ressourcer nok. Og jeg tvivler stærkt på, at der er politisk vilje til, at vi kan få det.''

Anne Mette Thorhauge nævner konkret Counter-strike, og slutter af med et slag for børns rettigheder. ''**Counter-Strike er jo et fremragende holdspil, som er meget velegnet til fritidshjem. Men det nyeste fik en attenårs-klassificering.**''

Forskellen i den danske og den europæiske vurdering ligger i ordet ''skadelighed'', forklarer Anne Mette Thorhauge. **I Danmark vurderer man, om et medieprodukt er skadeligt for børn. I PEGI bedømmer man, om indholdet er moralsk upassende.**

"Vores filmklassificeringen er baseret på et individuelt skøn, hvor vi tager højde for nogle blødere aspekter, for eksempel genre og humor."

"I PEGI-ordningen er alting formaliseret i konkrete spørgsmål i et afkrydsningsskema. Det gør det umuligt at tage højde for de bløde kriterier."

"Børn har ifølge FN's børnekonvention en fundamental ytringsfrihed, som også involverer ret til adgang til massemedier. Vi kan ikke bare for en sikkerheds skyld forbyde dem at se noget," mener Anne Mette Thorhauge. (Ekkofilm.dk, 2014)

Medierådet har udgivet en opsamlende rapport med titlen "Medierådet og Computerspil". I denne nævner Anne Mette Thorhauge følgende; ***"I relation til børn og unges mediebrug skal mærkning af medieprodukter balancere forholdet mellem børn og unges beskyttelse og deres ret til information og adgang til medier, som det erklæres i FNs børnekonvention. Dette sikres gennem Medierådets lovbaserede vurderinger af film, hvor skadeligheden vurderes ud fra graden af grænseoverskridende, skræmmende og angstfremkaldende elementer i filmen i et helhedsperspektiv.***

Den nuværende mærkningsordning på spilordningen, PEGI-ordningen, bygger ikke på tilsvarende principper, og aldersklassificeringerne ligger generelt meget højt. Det øger behovet for en dansk spilvejledning, der er nuanceret i sine vurderinger og som informerer i trit med moderne børn og unges mediekultur. (Medierådet, 2014)

Er det skadeligt at spille computerspil?

Nedenstående afsnit består af uddrag af en opgave skrevet af Furesøgårds IT-ansvarlige, og adresserer kritikpunkter der til tider fremkommer fra bekymrede forældre, der blot ønsker deres børns bedste. Opgaven orienterer sig i højere grad mod skadeligheden af afhængighed ved online computerspil, snarere end de voldelige spil, da det er yderst sparsomt med forskningsmæssigt belæg for at voldelige spil øger børns aggression eller voldelige tendenser. Der redegøres for eksempler fra de få danske forskere der alligevel har valgt at benytte sig af amerikansk effekt-forskning til at fremføre argumentation for skadeligheden. Forskere som Anne Mette Thorhauge og Anne Birgitte Brus, tillægger dog ikke denne diskurs megen vægt. Slutningsvist ses anbefalinger for pædagoger og forældre, der kan være relevante.

Efter undertegnede's opgave om skadelighed af computerspil (2012), er information direkte fra Medierådets store sammenfattende undersøgelse fra 2003 kopieret ind for de interesserede. Denne bidrager ligeledes til Furesøgårds holdninger og gør sig gældende i vores IT-politik.

IT-ansvarlig' opgave om skadelighed af computerspil

Bekymringsdiskursen

I afsnittet vil jeg gøre rede for de diskurser der har været over for computerspil, særligt den dominerende negative diskurs fra den psykologiske og neurofysiologiske vinkel. I slutningen af afsnittet analyserer jeg bekymringsdiskursens sociologiske vinkel med udgangspunkt i sociologen Nicola F. Johnsons tanker om computerspilsafhængighed, da dette i dag er at betragte som det primært skadelige.

I et forskningsprojekt identificerer Lars Konzack (2003) 7 forskellige computerspilsdiskurser.

Nedenstående tabel opsummerer en række træk ved de forskellige diskurser.

| Retorik | Talsmænd | Hovedspørgsmål | Spilfokus Positivt (+) eller negativt (-) | Almindelig konklusion |
|-------------|------------------------------------|---|---|--|
| Teknologi | Ingeniører Programmerer | Hvordan kan vi teknologisk forbedre computerspil? | State of the art (+) | Vi skal udvikle teknologisk forbedrede computerspil. |
| Marked | Sælgere Økonomer | Hvordan kan vi sælge flere computerspil? | Bestsellers (+) | Vi skal sælge flere computerspil. |
| Bekymring | Psykologer Moralister | Er computerspil farlige for spillerne? | Voldelige actionspil (-) Krigsspil (-) | Vi bør forbyde eller censurere computerspil. |
| Læring | Psykologer Pædagoger | Kan spilleren lære af at spille computerspil? | Edutainment (+) | Vi må udvikle computerspil, som spillerne kan lære noget af. |
| Køn | Feminister Kønsforskere | Er der forskel på pigers og drenges brug af computerspil? | Drengespil (-) Pigespil (+) | Vi må udvikle computerspil, der henvender sig til piger. |
| Narratologi | Litterater Medieforskere | Hvordan fungerer computerspil som fortællinger? | Adventurespil (+) RPG (+) | Vi skal analysere computerspil som fortællinger. |
| Ludologi | Spilforskere Multimedieforskere | Hvordan fungerer computerspil som spil og leg? | Actionspil (+) Simulatorspil (+) Strategispil (+) | Vi skal analysere computerspil som spil og leg. |

Tabel 1: Oversigt over computerspilsdiskurser (Konzack 2003:5)

Grundet min problemstilling og fagområdet sociologi i en pædagogisk kontekst, har jeg valgt at beskæftige mig med bekymringsdiskursen, da denne kan forklare den sociale praksis i institutioner og hjemmet.

Hovedbekymringen for computerspillene i starten af 90'erne var, at i takt med at grafikken blev flottere og mere realistisk, så ville spillene i sig selv inspirere til, at computerspillerne blev psykisk afstumpede voldsforbrydere (Konzack 2003:2). Den overdådige voldelighed provokerede voldsomt og nærede bekymringsdiskursen.

”Voldelige computerspil er en form for vild leg. Vilde lege er gode for børn og især drenge. Men spillene bliver mere og mere realistiske. Mange store effektundersøgelser viser nu tydeligt, at voldelige computerspil rummer risiko for, at man bliver mere aggressiv af at spille dem. Både på kort og lang sigt. Risikoen er ikke stor, men den er der. Jo mere realistiske billederne er, jo større er effekten. Der er risici ved de her spil for alle grupper. Men børn er mere påvirkelige og har mindre moralsk modstandskraft”

(Knoop, 2005)

Hans Henrik Knoop, psykolog og lektor på DPU beskriver hvordan det er det realistiske fremskridt, der øger effekten af voldeligheden, og netop dette mener jeg også er udgangspunktet for starten af den voldelig/psykologiske del af bekymringsdiskursen. I et tekstnært kritisk diskursanalytisk¹ lys er det værd at bemærke, at Knoop benytter en positiv ”face” strategi og i citatet fra avisartiklen benævnes gentagne

¹ Undervisning med Ph.D. Üzeyir Tireli om Fairclough og diskursanalyse, 17. april 2012

gange ordet risiko/risici. I avis-artiklen forsøges der at lægge vægt bag ordene og med verbal magt, at overtage og styre diskursen imod computerspillene.

Albert Gjedde² fremlagde i TV-avisen 5. maj 2002 at det frembragte dopamin indhold i en counterstrike spiller er alt for højt, og medfører vanedannende effekter (Gjedde m.fl., 2010) – hvilket er hovedargumentet fra den neurofysiologiske vinkel, om *skadelighed* gennem *afhængighed*. Indtil videre er der dog kun en undersøgelse (Koepp m.fl., 1998) der muligvis viser sammenhæng mellem udskillelsen af neurotransmitterstoffet dopamin og computerspil. Thorhauge & Brus (2011) kommenterer at "Undersøgelsen forholder sig dog ikke direkte til computerspil." og kommenterer dernæst yderligere at;

"Ingen af de nævnte undersøgelser sammenligner computerspilsaktivitet med andre spændingsrelaterede aktiviteter, hvorfor den mulige sammenhæng mellem problematiske spillevaner og afhængighed foreløbig kun er påvist på et meget generelt niveau." (Thorhauge & Brus, 2011:7)

Hvor den tidligere bekymringsdiskurs har været kraftigt præget af en psykologisk og neurofysiologisk tilgang, så er der inden for de sidste få år tilkommet en sociologisk/antropologisk tilgang (Thorhauge & Brus, 2011:9).

Sociologen Nicola F. Johnson (2009) beskriver computerspilafhængighed gennem en række handlingsmønstre der er en bevægelse fra sympati, via præference, til vane, til besættelse og til sidst til afhængighed. Spilleren bevæger sig frem og tilbage imellem disse handlingsmønstre som en dynamisk proces, og selvom de unge til tider kan virke afhængige af et spil, og selvom besættelsen til tider kan være stor, så kan spilleaktiviteten stadig ses som en positiv handling. Det er muligt at bryde besættelsen og vænne tilbage til mere normale spillemønstre, der passer bedre end i spillerens hverdagsliv (Thorhauge & Brus, 2011:10). Et spil som *World of Warcraft* (WoW) er en fantasiverden hvor det er muligt at spille med tusinder af andre spillere over internettet og danne relationer på tværs af tid og sted med spillere fra andre lande og kulturer. Fascinationen er stor hos mange unge og WoW bliver da også tit forbundet med overforbrug. Dette forklarer Linderoth & Bennerstedt (2007) i det svenske medieråds rapport med at der er et socialt pres fra de andre spillere om at deltage på upraktiske tidspunkter, og især børn kommer i klemme fordi de gennem spillet, spiller med ældre der typisk har bedre mulighed for at strukturere deres egen hverdag. Det sociale pres i disse online verdener stiger i takt med at de unge når højere *levels*, da mange spils *endgame*³ indirekte kræver en voldsom social deltagelse for at være succesfuld (Duchenaute et al, 2006:308). Spillerne selv er med til at oppebære dette sociale pres, hvilket ses af Taylor (2005:88) citat af en spiller; "If somebody calls a raid, you get there!". Sociologisk set, ser man mere computerspilsafhængighed, som problematiske spillemønstre i samspil med computerspillerens øvrige hverdagsliv. Disse problematiske spillemønstre er en konsekvens af de "... sociale strukturer, spillerne etablerer omkring spillet ...", som udmønter sig i "... det sociale pres, som undertiden kan være med til at skubbe tidsforbruget opefter" (Thorhauge & Brus, 2011). Det sociale pres der opstår af at være en del af et online fællesskab kan altså sætte så store spor i hverdagslivet at barnet ikke bare kommer i konflikt med

² Professor og Leder af institut for Neurobiologi og Farmakologi.

³ Slutningen eller de sidste primære mål i spillet.

sine forældre, det kommer også i konflikt med sin ikke-virtuelle omgangskreds og formår ikke at opbygge meningsfyldte relationer – og isolerer sig i sit virtuelle fællesskab.

Af ovenstående ses det at der har været en særdeles negativ dominerende diskurs omhandlende skadeligheden af at spille computer. Bekymringsdiskursen lagde ud med en hård kritik af de voldelige spil, men har i takt med internettets og onlinespillenes udbredelse, skiftet fokus til at beskæftige sig med afhængighed og isolation. Den sociologiske del af bekymringsdiskursen arbejder med begrebet *problematisk spilbrug*, hvilket er en skadelig faktor jeg vil behandle nærmere i afsnittet nedenfor.

Skadelighed og fællesskab

I dette afsnit vil jeg nuancere bekymringsdiskursen omkring nogle af de påståede skadelige konsekvenser af online computerspil, og se på om en sociologisk moddiskurs kan se nogle positive ting ved børns digitale legekultur i dag.

Voldelige computerspils negative effekter på børn er efterhånden reduceret (Konzack 2003:3). Men er spillene så reduceret til at være ligegyldige? Og hvad er det så online computerspil⁴ kan? Svaret er fællesskab. Gideon Zlotnik, overlæge ved psykiatrisk afdeling, beskriver at "... det at de spiller sammen, er med til at skabe et fællesskab og kammeratskab, der rækker langt ud over det, de har sammen ved skærmen" (Grünbaum, 1997:81). Computerfællesskaber fungerer på tværs af de unges og deres hjemskulturelle og økonomiske kapital, og er derfor meget inkluderende. Men spillerfællesskaber er dobbeltsidede, fordi det sociale pres online kan udmønte sig i problematisk spilbrug ift. dagligdagen (Thorhauge og Brus, 2011:19). Jeg vil derfor skelne mellem det jeg vælger at kalde *globalt-virtuelle fællesskaber*, der udelukkende består af kontakter online hvor kontakterne "sjældent til aldrig" mødes fysisk, og så de *lokalt-virtuelle fællesskaber* hvor personerne fysisk mødes "ofte til dagligt" og hvor det virtuelle er en katalysator for fællesskabet, uden at være det eneste. I forskellen mellem disse to er det vi finder nøglen til det som samfundet oplever som isolationen ved computerspillet. Individet der indgår i et globalt-virtuelt fællesskab har selv en oplevelse af at være en del af et fællesskab, om end ofte, primært kun så længe fællesskabets samlingspunkt opretholdes. Når dette samlingspunkt bortfalder så sidder spilleren tilbage uden sit æstetiske fællesskab og hans eneste oplagte mulighed er nu at finde et nyt spil, et nyt globalt-virtuelt fællesskab hvor han kan dulme sin isolation. Dette er i tråd med Baumans (2001) teorier om æstetiske fællesskaber.

Fedme som et resultat af computerspil er svær at argumentere imod. Spil med fysiske hjælpemidler⁵, såsom Nintendo Wii, er begyndt at dukke mere op, og i takt med den teknologiske udvikling og det øgede fokus på sundhed, vil vi se flere spil der binder menneskets fysik og motorik, til den direkte kontrol af spillet, sagde Frank Støvelbæk da jeg adspurgte ham på en konference for nylig⁶.

En af Frank Støvelbæks pointer på konferencen var også at computerspil er et vilkår af børns legekultur i dag. Carsten Jessen nævnte på konferencen at børn i det senmoderne samfund, via computerspil får et udvidet udsyn til andre dele af verden, adgang til andre virkeligheder og eksperimenterer med måder at

⁴ Populære online computerspil der typisk spilles af målgruppen; "World of Warcraft", "League of Legends" og "Counter-Strike"

⁵ F.eks. "Nintendo Wii" eller "Sony Playstation Move"

⁶ Konference om "IT i skoler og dagtilbud" v. UCC, 26. april 2012

være sammen på. De opøver kompetencer i at opsøge, dele og konstruere viden på, når de beskæftiger sig med deres interesser på nettet.

Praksis og perspektivering

Gideon Zlotnik, overlæge på børnepsykiatrisk afdeling beskriver at "Computeren er en meget positiv måde at komme ind bag facaden, at trænge igennem til barnet. Den får dem til at føle sig trygge og have langt mindre præstationsangst. Og computeren er et åndehul" (Grünbaum, 1997:81). Computeren er et redskab til at nå ind til børnene, at lege med dem på deres præmisser og anerkende deres digitale leg som en del af den senmoderne børnekultur. At computeren er et åndehul for børnene, skal ses i lyset af de mange uoverskuelige valg og krav som det senmoderne samfund sætter for de unge. I online computerspillet finder de faste regler for legen, hvilket giver genkendelighed og tryghed. De faste rammer giver dem succesoplevelser i en verden hvor det kan være svært at leve op til alle de krav og muligheder der omkranser dem.

Udfordringen i fremtiden, hvor computeren vil gøre sit indtog helt fra vuggestuen, er at computerspil vil udgøre en stor del af børnenes legekultur. I de sociale relationers samspil gennem den virtuelle legekultur, vil position, magt og selv-identitet blive forhandlet frem og tilbage mellem de unge. Hvis de unge ikke besidder kompetencer indenfor hvordan man begår sig på de nye virtuelle arenaer, vil de blive sat bagefter eller ligefrem ekskluderet. Derfor er det så enormt vigtigt at pædagogen deltager aktivt der hvor børnene leger, for det er netop her pædagogen kan sikre, at dem uden kompetencer ikke bliver ekskluderet. Det enten ved pædagogens mulighed for aktiv inklusion gennem omfordeling af de positioner i børnenes hierarki de naturligt placerer sig i, eller ved opkvalificering af de "tilbageladte" børns kompetencer, således at de andre børn ser at "de har noget at byde på". Nemlig herved, ved at have "noget at byde ind med", kan ekskluderede børnene igen blive inkluderet i legefællesskaberne, skabe sociale relationer og hermed bedre mulighed for lige livschancer.

Som pædagog skal man lade børnene spille computer i samme omfang som man ellers ville lade dem lege, men vær på vagt overfor problematisk spilforbrug der går udover deres dagligdag, og de børn der spiller meget, men som ikke viser tegn på lokalt-virtuelt fællesskab – altså ikke har vigtige sociale relationer de kan dele deres passion for computerspillet med. Man bør forhøre sig med forældrene og spørge nysgerrigt ind til i hvilken grad børnene spiller derhjemme, hvilke spil, men vigtigst af alt, hvem de spiller sammen med. På den måde lærer man både om forældrenes holdning til computerspilning og mere om barnets sociale relationer.

Fællesskabet omkring onlinespil kan være inkluderende, hvis der er en pædagog der kan sørge for at relationen mellem børnene bstår, også når det æstetiske fællesskabs fascinationskraft har lagt sig og børnene bevæger sig videre til nye aktiviteter. Det er pædagogens rolle at støtte relationsdannelsen imellem børnene således at selvom den er skabt virtuelt, så har den bagefter materialiseret og manifesteret sig som en blivende social relation i børnenes hverdagsliv.

Medierådets analyse af computervaner og skadelighed

Her følger et uddrag fra Medierådets analyse om "Børn, Unge og Computerspil" (2003). Furesøgård noterer sig særligt at spil kan være skræmmende eller afhængighedsskabende, hvilket er parametre vi er opmærksomme på, på klubben.

Er det skadeligt at spille? - En oversigt over forskning ud fra det mediekulturelle og psykologiske perspektiv

Computerspil har længe været ledsaget af en debat om deres eventuelle skadelighed. Denne debat blev intensiveret igennem 1990'erne i takt med, at visse spil blev stadig mere realistiske og udpenslende i deres voldsskildringer. I de seneste år har en række voldsepisoder omtalt i den offentlige debat været kædet sammen med voldsmændenes fascination af voldelige spil. Samtidig har mere realistisk lyd og grafik samt mere omfattende spil ansporet til en vis fornyet bekymring for, om spillerne tager skade.

Medierådet for Børn og Unge har fået lavet en oversigt over og analyse af de vigtigste undersøgelser af computerspils eventuelle skadelige virkning. Oversigten, der opsummeres på de følgende sider, har især været koncentreret om nyere toneangivende forskning efter 1999.

I forskningen af computerspils eventuelle skadelige virkning har der især været fokus på forholdet mellem voldelige computerspil og øget aggression hos spillerne, men forskningsresultater peger ofte i forskellige retninger. Hvor nogle forskere mener, at have fundet klare tegn på afledt aggressiv adfærd, har andre forskere med samme metoder ikke fundet tilsvarende resultater. Samtidig har nogle forskere leveret en kraftig kritik af de anvendte undersøgelsesmetoder.

Uenigheden kan i et vist omfang forstås, hvis man opdeler forskningen i to overordnede retninger: Den kulturvidenskabelige inden for medievidenskaben og effektforskningen inden for psykologien.

Forskning i kulturvidenskabeligt perspektiv

Kulturvidenskabelige forskere henter inspiration i etnografien og den humanistiske medievidenskab. Her lægges vægt, på at mediebrugerens betydningsdannelse er kontekstafhængig. I dette perspektiv kan man ikke undersøge skadeligheden ved voldelige computerspil i et laboratorium, eftersom dette adskiller sig fundamentalt fra den måde spillene faktisk bruges på. Det kulturvidenskabelige perspektiv er dominerende i Danmark.

Forskning i effektforskningens perspektiv

Effektforskningen har baggrund i lægevidenskabelige og psykologiske fagtraditioner. Forskerne forsøger typisk at undersøge spørgsmålet ved hjælp af opstillede eksperimenter, hvor personer udsættes for forskellige spiltyper under meget kontrollerede, men ikke så realistiske forhold. Dette perspektiv står stærkt især i USA og til dels i England blandt visse faggrupper.

De to forskningsretninger er yderst uenige om svaret på spørgsmålet 'tager spilleren skade af at spille?'

Mens flertallet af kulturvidenskabelige forskere enten svarer, at dette ikke på nogen direkte måde synes at være tilfældet, eller at spørgsmålet ganske enkelt er for generelt til at kunne besvares, svarer nogle effektforskere bekræftende på spørgsmålet.

Argumenter og konklusioner

Man kan ikke, på nogen vandtæt videnskabelig måde, afgøre hvilken af de to faggrupper, der har ret. Men man kan fremhæve de mest solide argumenter og konklusioner som følger:

Er der en sammenhæng mellem voldelige computerspil og aggressiv adfærd?

En række af effektforskningens resultater indikerer, at det er tilfældet. Dog har de undersøgelser, der mener at vise denne sammenhæng, været udsat for alvorlig og vedvarende kritik. Denne kritik går primært

på, at det er en kraftig forenkling at opfatte computerspil som et fænomen, der kan isoleres fra spillerens hverdag og som dermed kan undersøges uden at skele til, hvordan spillene faktisk bruges. Dette kan være grunden til, at heller ikke effektforskningen kan sige noget om, hvorvidt et voldeligt computerspil udløser en aggressiv adfærd, eller om det er personer, som i forvejen har en aggressiv præget personlighed, der foretrækker at spille voldelige computerspil.

Kan computerspil medføre afhængighed?

Der findes indikationer på, at computerspil kan medføre afhængighed, og især de krævende onlinerollespil har givet næring til denne bekymring. Engelske forskere har udført flere undersøgelser af computerspilafhængighed. Afhængighedsspørgsmålet er opsummeret på følgende vis af en engelsk forsker: »... det er denne forfatters opfattelse, at computerspilsafhængighed faktisk eksisterer, men at det kun påvirker en meget lille minoritet af spillere. Der synes at være mange mennesker, som bruger computerspil overdrevent, men som ikke er afhængige...« Et af de store problemer har været at nå en fælles og rammende definition af afhængighed.

Uden for lægevidenskabelig kontekst kan man diskutere det rimelige i at anvende afhængighedsbegrebet i forhold til en given aktivitet. Begrebet synes oftest anvendt af personer, der i forvejen opfatter aktiviteten som uhensigtsmæssig. I forbindelse med computerspil altså ofte folk, der tror på, at spillene er skadelige. Det er således værd at notere sig, at mange afhængighedskriterier i princippet ville kategorisere visse personers forhold til boglæsning, socialt samvær eller leg som afhængighed. Sammenlignet med andre former for afhængighed er computerspil kendetegnet ved, at afhængige spillere ikke oplever mange af de afledte problemer, som ellers kendetegner ludomani, f.eks. pengeproblemer og kriminalitet.

De meget forskellige definitioner af afhængighed har slået igennem i eksisterende undersøgelser, hvor det vurderede antal af afhængige computerspillere svinger kraftigt. Den nyere forskning har derfor været optaget af at etablere en dækkende definition for afhængighed af computerspil. Engelske forskere har defineret afhængighed ud fra følgende seks egenskaber:

1. **Fremtrædende karakter:** Når computerspil er den dominerede aktivitet i ens liv.
2. **Ændret sindstilstand:** Spiloplevelsen påvirker ens følelsestilstand.
3. **Hærdethed:** Spilleren skal spille stadig mere for at komme i den særlige sindsstemning.
4. **Abstinenser:** Spilleren oplever ubehagelige følelser, når vedkommende stopper med at spille.
5. **Konflikt:** Spilleren er i konflikt med omgivelser, andre aktiviteter, og i indre konflikt.
6. **Tilbagefald:** Spilleren falder hurtigt tilbage i de tidligere spillemønstre, selvom vedkommende ikke har spillet længe.

Ud fra disse kriterier er det en engelsk undersøgelse fra 1998, der kommer tættest på at opfylde denne definition af afhængighedsbegrebet. Den finder, at 19,9 % er afhængige, men at en gruppe på 7 % er særligt i farezonen, idet de spiller mere end 30 timer om ugen.

Er nogle grupper særligt udsatte i forhold til skadelighed?

Det forekommer sandsynligt, at yngre spillere er mest påvirkelige, men denne meget almindelige antagelse savner dokumentation. Dog viser en tidligere undersøgelse foretaget af Medierådet for Børn og Unge, at nogle yngre børn kan blive bange. Der findes ydermere kun spredte indicier på, at spillerens køn skulle have betydning for evt. skadelighed. Det er dog ganske veldokumenteret, at mange computerspil formidler et stereotypet billede af bl.a. kønsroller, etniske mindretal og problemløsningsmodeller. Men det er ikke undersøgt, om dette påvirker spillernes verdensopfattelse.

Afsluttende kommentarer – eksisterende forskning og undersøgelser

Det er ikke muligt på det foreliggende grundlag at sige noget endeligt om de voldelige spils eventuelle skadelighed. Hertil er erfaringsgrundlaget for begrænset, og den anførte kritik af den eksisterende forskning for alvorlig. Det hører dog også med til billedet, at uklarheden ikke udelukkende kan tilskrives manglende eller tvivlsomme forskningsresultater. Uenigheden skyldes i lige så høj grad faglig uenighed om, hvordan man overhovedet bør forstå og måle effekten af et givent medie.

Med henblik på en eventuel indsats overfor særligt udsatte grupper giver forskningen imidlertid anledning til at være opmærksom på følgende: Er der i nogle sammenhænge et sammenfald af spiltyper, personlighedstyper og spillersituationer, der evt. skaber basis for påvirkning i negativ retning? Altså spørgsmålet om hvilket spillemæssigt tidsforbrug og hvilke spiltyper, der skader hvilke personer, i hvilke sammenhænge.

Dette spørgsmål vil sandsynligvis kunne danne baggrund for en mere realistisk og konstruktiv forskningsindsats og ikke mindst vejledningsindsats i fremtiden.

Forskning ud fra et lægevidenskabeligt perspektiv

Det har i den mediepolitiske debat været antydnet, at benyttelse af computerspil kan føre til, at stoffet dopamin* dannes i store mængder, og at hjernen herved påvirkes eller skades.

Kulturministeriet har derfor spurgt Sundhedsstyrelsen, om det på grundlag af eksisterende viden kan dokumenteres, at der er sammenhæng mellem børn og unges brug af computerspil samt dannelse af dopamin og eventuel påvirkning af hjernen.

Sundhedsstyrelsen har bl.a. udtalt, at der kun er fundet én undersøgelse, der er udført på mennesker, og som har relation til computerspil. Undersøgelsen, der stammer fra 1998, viser, at der frigøres mere dopamin under læringsprocessen i et bestemt videospil i forhold til kontrolfasen med blank skærm. Der skal dog udføres flere og større undersøgelser, før det bliver muligt at drage mere sikre konklusioner vedrørende dopamins rolle som neurotransmitter, betydningen heraf for hjerneaktiviteten og en sikker påvisning af øget dopaminfrigørelse i forbindelse med en læringssituation som f.eks. computerspil.

Bibliografi

- ANGI-Nordic. (2016). (Medierådet, Redaktør) Hentet fra <http://angi-nordic.com/muf-spilguide/velkommen/pegi-aldersmaerkning/brug-af-pegi-i-en-nordisk-sammenhaeng/>
- DFI. (17. maj 2016). Hentet fra http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Nyheder-fra-Medieraadet/internet_og_mobil/Medieraadet-byder-to-nye-medlemmer-velkommen.aspx
- Ekkofilm.dk. (2014). Hentet fra <http://www.ekkoilm.dk/artikler/uegnet-born/>
- Medierådet. (2014). *Medierådet og computerspil*. Medierådet.
- Konzack, Lars: Computerspilsforskningens diskurser. I: Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003, 2003, s. 1-8 (Artikel)
- Koepp, M.J. m.fl.: *Evidence for Striatal Dopamin Release During a Video Game*. I: Nature nr. 393, 1998, s. 266-268 (Artikel)
- Johnson, N.F.: *The multiplicities of Internet Addiction. The Misrecognition of Leisure and Learning*. I: Ashgate, 2009 (Artikel)
- Thorhauge, Anne Mette og Anne Birgitte Brus: *Computerspil og afhængighed*. I: Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift nr. 01, 2011, s. 3-24 (Artikel)
- Linderoth, J. og U. Bennerstedt: *Att leva i World of Warcraft - tio ungdomars tankar och erfarenheter*. I: Medierådet for Ungar & Medier' årsrapport, 2007 (Artikel)
- Gjedde, A. m.fl.: *Inverted-U-shaped correlation between dopamine receptor availability in striatum and sensation seeking*. I: Proceedings of the National Academy of Science of the United States of America nr. 107, 2010 (Artikel)
- Duchenaute et al.: *Building an MMO with mass appeal*. I: Games and Culture nr. 4, 2006 (Artikel)
- Knoop, Hans Henrik, "Computervold flytter børns grænser". Udgivet af <http://www.folkeskolen.dk/>. Sidst opdateret: 12.08.2005.
<http://www.folkeskolen.dk/ObjectShow.aspx?ObjectId=39101&ResultSetId=46161112> - Besøgt d. 02.05.2012 (Internet)