

MEDIERÅDET OG COMPUTER SPIL

RAPPORT FRA MEDIERÅDETS DEBAT-
ARRANGEMENTER I FORÅRET 2014

INDHOLD

OM DENNE RAPPORT	3
FORORD	4
BØRN OG UNGE I SPILUNIVERSET.....	5
FORÆLDRENES ROLLE I BØRNENES SPILUNIVERS	6
SKOLEN SOM RAMME FOR SPIL	6
SPIL SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ I FRITIDSKLUBBEN.....	7
SPIL I ET TRIVSELSPERSPEKTIV.....	8
ALDERSMÆRKNING AF SPIL	9
INSTITUTIONERS BRUG OG KRITIK AF MÆRKNINGSORDNINGEN PEGI	9
ALTERNATIVE TILGANGE TIL OPLYSNING OM SPILBRUG.....	10
OPSAMLING	11
BILAG 1	12
BILAG 2	13
BILAG 3	14

OM DENNE RAPPORT

Denne rapport er en opsamling og analyse af informationer fra Medierådets debatmøde d. 11. februar 2014¹ og workshop d. 28. april 2014², samt inddragelse af tidligere udgivet rapport om de 7-12-åriges erfaringer og viden om spil og sociale medier, *"Tweens mellem spil og sociale medier"*³ lavet i samarbejde mellem Medierådet og DR.

Under overskriften *"Medierådet spørger: Hvad er god spilkultur for børn og unge?"* inviterede Medierådet repræsentanter fra spilindustrien, myndigheder, eksperter, interesseorganisationer og forældre til debatmøde. For at kvalificere debatten bidrog en række forskere og eksperter med viden og synspunkter, som var relevant for børn og unges spilkultur. I forbindelse med debatmødet præsenterede DR Medieforskning rapporten, *"Tweens mellem spil og sociale medier"*.

Til den efterfølgende workshop med overskriften *"Medierådets rolle på computerspilområdet - hvad skal et videnscenter kunne?"* blev der inviteret forskere, repræsentanter fra spilindustrien, myndigheder og interesseorganisationer. Workshoppens omdrejningspunkt var at kortlægge udfordringer ved børn og unges spilbrug i hjemmet, dagtilbuddet, fritidsklubben og skolen, og hvilke oplysningsopgaver det medfører for et videnscenter.

Det skal understreges, at der er tale om en tematiseret opsamling frem for en gengivelse af alle deltageres synspunkter. Rapporten tjener således som et bidrag til det videre arbejde med at udvikle forbrugervejledning om spil og rådgivning om børn og unges spilbrug.

Rapporten er skrevet af Verner Leth og Lisbeth Brunebjerg Holmegaard, 2014.

Rapporten er udarbejdet med støtte fra EU Kommissionen.

¹ Se bilag 1 og 2 for program og deltagerliste.

² Se bilag 3 for deltagerliste.

³ Rapporten, *"Tweens mellem spil og sociale medier"*, er tilgængelig via dette link: [Tweens mellem spil og sociale medier](#). Den er udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med DR Medier Børn, og udført af DR Medieforskning i samarbejde med TNS/Gallup, oktober 2013

FORORD

Børne- og ungdomskulturen har flyttet sig med den teknologiske udvikling. Digitale platforme er skudt op i mediebildet, og når børn og unge i dag tilgår de forskellige digitale medier, handler det om mere end blot underholdning. Barndommen og ungdomslivets temaer om fx venskaber, uvenskaber, drømme for fremtiden, kærlighed og mobning gennemlevs ikke kun i den virkelige fysiske verden, men også på de sociale medier og igennem spil.

Børn og unge anno 2014 er deltagere frem for betragtere i en mediekultur, hvor børn debutterer på de digitale medier helt ned til 3 års alderen. Børn og unge bevæger sig behændigt mellem hurtigt vekslende sociale online kontekster. De indtager forskellige identiteter i spiluniverser, de kommunikerer via tekst, såvel som billede og lyd samt deltager aktivt med deling og egen produktion af indhold.

Digitale medier spiller en så betydningsfuld rolle i børn og unges hverdagsliv, at det er relevant at anskue deres mediekultur i relation til det kontinuerlige læringsforløb, der begynder fra den tidlige barndom og skal udvikle dem til som voksne at være aktive og kompetente deltagere i det digitale samfund. Børn og unges mediebrug skal understøttes med vejledning fra forældre, lærere og pædagoger om kritisk stillingtagen til de medier, de tilgår, og den information, som medierne leverer. Ligeså er det vigtigt, at børn og unge opnår kompetencer til at færdes i den sociale sfære online og til at forstå mediernes bagvedliggende logik. Det er kompetencer, der ikke er givet ved, at børn og unge er vokset op med digitale medier og på intuitiv vis betjener teknologier.

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. Det er vigtigt, at forældre, lærere og pædagoger har en bevidsthed om, hvornår forskellige genrer af spil er velegnede for barnet i en given kontekst. Disse synspunkter kendetegnede debatten til Medierådets debatmøde og workshop i foråret 2014, og det er synspunkter, som Medierådet tager med videre i sit arbejde for at understøtte en god spilkultur blandt børn og unge.

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.

Anne Mette Thorhauge
Formand Medierådet for Børn og Unge
August 2014

BØRN OG UNGE I SPILUNIVERSET

Computerspil er et kulturbærende medie på samme måde som film, litteratur, musik og sociale medier er det, og inden for spillenes verden bæres kulturen af et særligt sprogbrug, interaktionsformer og rollefordeling, der for den uindviede voksne kan synes uforståelig og aldeles fremmed. Børn og unge er vokset op med medierne og indtager dem ufrygtsomt og med stor naturlighed. Computerspil er en væsentlig del af børn og unges kultur og giver mulighed for, at børn og unge kan eksperimentere med temaer som identitet, selvrefleksion, sociale relationer og selvfremsættelse. Ligesom børn og unge eksperimenterer med de samme temaer, når de på deres profil på et socialt medie afprøver holdninger, forsøger sig med forskellige identitetsmæssige udtryk og indgår i sociale online relationer.

Med fremkomsten af forskellige mobile teknologier er spil blevet en integreret del af børn og unges liv. Udover spil til konsoller (håndholdte og ikke håndholdte) og spil til computere, så har spil fået en mobil platform gennem spilapps til smartphone og tablet. Der er tale om, at det at spille spil via forskellige digitale platforme er blevet mainstream og ikke kun tiltrækker en mindre kerne af spilentusiaster. Spil er et medie i konstant udvikling med fremkomsten af nye spil i forskellige genrer, og det er vigtigt, at viden og vejledninger om børn og unges spilbrug følger spiludviklingen for at kunne skabe optimale rammer for spil i hjemmet, dagtilbud, klub og skole. Dette var en gennemgående holdning for deltagerne.

For at kunne tegne et troværdigt billede af børn og unges mediebrug er det vigtigt at fremhæve, at såvel spil som internet, film og tv er mere end blot overfladisk tidsfordriv og kan formidle dybere indhold til gavn for børn og unges læring. Børn og unge skelner ikke mellem medierne, som voksne gør, men ser medierne som platforme, der kan anvendes i kombination med hinanden og hvor det enkelte medie åbner for anvendelsesmuligheder, der bestemmes af børnenes kreative formåen.

Spil bør derfor ses som del af en endnu større sammenhæng, end de tidligere har været. Denne udvikling blev belyst på debatmødet med undersøgelsen, "Tweens mellem spil og sociale medier", om de 7-12-åriges viden om og erfaringer med spil og sociale medier. Der blev også argumenteret for, at spil er børns sociale medie. Med andre ord fungerer spillene som en platform for både selve spillet, hvilket særligt knytter sig til drengenes aktiviteter, og for socialisering omkring hverdagsituationer, som det ses i spilanvendelsen for de ældste piger. Der er også tale om, at børn anvender spillets indbyggede chatfunktion til at diskutere spillets forløb og hjælpe hinanden til nye niveauer (levels) inden for spillet. Dette gælder primært for drengene, hvorimod pigerne bruger spillets chatfunktion til at holde den daglige generelle kommunikation ved lige.

Børnenes spilbrug handler derfor ikke kun om aktiviteten inden for spillet, men også omkring spillet. Spørgsmålet er hvilke kompetencer børnene selv bibringer spillet, og hvilke kompetencer de tager med fra spillet og ud på legepladsen eller ind i skolen. For at komme i besiddelse af denne viden, foreslår deltagerne, at børnenes egne fortællinger om deres aktiviteter og erfaringer inddrages i arbejdet med at skaffe viden på området. Spiladfærd og spilindhold er ikke betinget af hinanden. Børnenes måde at bruge spillene på kan medvirke til at give det praksisnære billede af, hvad spil kan, og det vil kunne overføres til, hvordan spil kan indgå i en pædagogisk og didaktisk ramme i dagtilbuddet, klubben eller skolen. Desuden vil denne indsigt give en brugbar viden for forældre, når de er i dialog med deres børn om spil derhjemme.

FORÆLDRENES ROLLE I BØRNEENS SPILUNIVERS

Computerspil er kultur og er i høj grad en forbrugskultur, der kræver velvillige forældre som løbende er parate til at investere i nyt udstyr og indhold til deres børn. Forældrene bliver derved medspillere, men ofte med en begrænset viden om spil. Overfor Medierådet er det blevet tilkendegivet, at der efterspørges mere viden om, hvordan børn og unge bør eller kan bruge spil på en god måde. I købsituationen må forældrene støtte sig til PEGIs aldersmærkning, og det kan i nogle tilfælde betyde en direkte oversættelse af aldersgrænserne, uden en nærmere forundersøgelse af spillets univers og spilkontekster. Som konsekvens oversætter forældre aldersmærker af computerspil, til noget der kan minde om et forbud. Forældre som ønsker at få mere viden om brugssituationen anbefales ofte at gennemgå anmeldelser og omtaler af de spil deres børn oftest spiller. Men en anmeldelse kan ikke forventes at give fyldestgørende information i forhold til børnenes brug af spillene, da der kan være tale om en spilanmeldelse, der kun målretter sig de forudsætninger som den voksne spiller besidder. Vejen til at finde den nødvendige viden kan virke uoverskuelig og som lidt af en jungle, og derfor søger forældre information om spil fx gennem pædagogerne i børnenes fritidsklub.

Da børn helt ned i vuggestuealderen debutterer på digitale medier via flere platforme, er det nødvendigt for forældre at kunne indhente kvalificeret information om god spilkultur blandt de alleryngste mediebrugere. Aktiviteter med spil og digitale medier vinder langsomt indpas i dagtilbuddenes pædagogiske målsætning for førskolebørn, og overfor Medierådet er det blevet påpeget, at der er behov for et større fokus på, hvordan de yngstes mediebrug understøttes af pædagoger og forældre, og hvad børnene erfarer gennem deres leg med medierne.

Det kan være svært for forældre at trænge igennem til sin teenager bag døren til ungdomsværelset. Forældrene står ofte i det dilemma, om hvorvidt de skal bryde ind med regler for spilaktiviteternes omfang i de unges liv, eller blot skal lade dem spille. For børn og unge kan opholde sig meget bag en lukket dør, mens de kommunikerer med kammeraterne om spillene eller chatter om hverdagslivet, imens de spiller. De unge er sociale gennem deres spil, og forældrene kan være bange for, at de ved at fratage dem spilaktiviteten også fratager dem muligheden for at være sociale med deres kammerater.⁴ Deltagerne fremhæver, at forældre har brug for viden om børn og unges spilkultur og generelle mediekultur for at kunne engagere sig i deres børns liv online og lave aftaler med børnene om omfanget af medieaktiviteterne i hverdagen og weekenden.

SKOLEN SOM RAMME FOR SPIL

Fra august 2014 tegner der sig en ny hverdag for alle parter i skolen. Skoledagen bliver længere og der bliver mere variation i undervisnings- og aktivitetsformer, og endelig lægges der et endnu større fokus på brug af it og digitale medier som læringsværktøj end tidligere. Fælles mål for undervisning i de forskellige fag underlægges en præcisering i form og indhold, og it og medier indgår fremover udspecificeret i færdigheds- og vidensmålene for skolens klassetrin. Variationen og motivationen i de daglige

⁴ Ibid. Understøttes af rapporten, *"Tweens mellem spil og sociale medier"*.

læringsaktiviteter hænger tæt sammen med brugen af it og medier. Børn og unges uformelt indlærte mediekompetencer kan for alvor vinde indpas i skoledagen, hvor der bliver mulighed for elevernes fordybelse i fag og metoder i eksempelvis den understøttende undervisning.

En indgang til læring igennem medier kan være ved brug af computerspil. Spilaktiviteter kan bibringe undervisningen et fokus på kompetencer inden for blandt andet samarbejde, sprog og kommunikation, strategisk tænkning og konsekvensanalyse, samt være en kilde til æstetisk forståelse. Spil kan være en gevinst for undervisningen ved at kunne behandle emner i andet end boglig form, og kan derfor inkludere elever, der i deres læring begrænses af en overvægt af tekstlæsning. Desuden kan spillene have en inkluderende effekt på elever, der udfordres af at indgå i sociale sammenhænge med andre og at skulle løse komplekse og abstrakte opgaver. Med spillet er der sat en ramme for både aktivitetens sociale fællesskab og handlingerne, der skal til for at nå dybere i spillets niveauer, hvilke kan være fremmede for læringen og det sociale fællesskab mellem spillerne.

Viden om de enkelte spils potentiale i både social og faglig sammenhæng kan være fraværende og bestrides sandsynligvis overvejende af ildsjæle, der er velbevandrede i spiluniverser. Forståelsesrammen for spillene bør konkretiseres for, at lærerne kan bestemme den læringsmæssige funktion i relation til undervisningens sigte. Det er vigtigt med værktøjer til at gribe spil an i praktiske sammenhænge i skolen. Spil i undervisningen bør være et bevidst valg og ikke ende som blot en uformel aktivitet i et givent fag eller understøttende undervisning for at kunne dokumentere, at it og medier bruges i undervisningen, jf. Fælles Mål. Deltagere til forårets debatmøde og workshop efterlyste, at læringsperspektivet i spil formidles specifikt til lærere og skolepædagoger. Det skal ikke kun være som en liste med gode råd, men kan være i form af en vejledning, der tilgodeser, at lærere og elever alle deltager i dette sociale rum, som spil er, og at alle hver især kan tilføre nye kreative lag til, hvordan et spil kan bruges, og dele dem med andre.

SPIK SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ I FRITIDSKLUBBEN

Den nye skolereform får også betydning for fritidsklubberne, idet der sker en større sammensmeltning mellem skoledagen og fritidstilbuddene. Et samarbejde mellem institutionerne omkring aktiviteter på det digitale område har potentiale for at tilgodese udviklingen af børnenes digitale kompetencer.

Udfordringerne for pædagogerne peger i samme retning som lærernes. Deltagerne fremhævede, at computerspil er et vigtigt pædagogisk værktøj i fritidsklubberne, men at pædagogerne ønsker sig bedre klædt på til at kunne vurdere de enkelte spils værdi og brugbarhed for klubbørnene. Pædagogernes indsigt i børn og unges udvikling og anvendelsen af spil i fritidsklubbernes hverdag gør, at pædagogerne ofte får henvendelser fra forældre om valg af spil til børn og unge. Dette gør blandt andet også, at der er behov for en systematisk formidling om computerspil.

Ifølge deltagerne varierer rammen for spilaktiviteterne fra fritidsklub til fritidsklub. Der er eksempler på, at aktiviteterne administreres af børn og unge i samråd med pædagogerne. Ud over spilaktiviteter kan computere også udgøre et socialt samlingspunkt ved aktiviteter som dissektion af computere og vejledning i de respektive enheders betydning.

Medierådet er gennem indlæg fra deltagerne blevet bekendt med flere processer i klubber, som øger fokus på det enkelte spils lege- og læringspotentiale. Det kan for eksempel være spørgsmål som, hvordan udvikles børn og unge gennem en computeraktivitet, hvordan sikres en optimal indretning af computerrummet og indbyrdes kommunikation samt hvordan konkurrenceelementet i spil kan bruges til at skabe sociale bånd. Endelig kan der også ses på hvordan spillene kan levendegøres og bibringe værdi til aktiviteter uden for spillene.

SPIL I ET TRIVSELSPERSPEKTIV

Et tilbagevendende spørgsmål i relation til spilbrug handler om, hvorvidt spil kan være årsag til afhængighed for børn og unge. Forholdet mellem forældre og børn bliver let anspændt og konfliktfyldt i tilfælde, hvor børnene hyppigt spiller computerspil. Forældrene kan komme til at stigmatisere barnet og overdrive skadeligheden af spil og børnene kan få dårlig samvittighed som en konsekvens af forældrenes syn på spil samt føle sig under anklage. En bekymring om afhængighed af spil kan komme til at handle om normalitet og afvigelse fra normen. Spilaktivitet ses også af nogle forældre som en uacceptabel aktivitet, der foregår på bekostning af acceptable fritidsaktiviteter såsom træning i fodboldklubben eller undervisning i musikskolen.

Deltagerne har udtrykt bekymring over, at børn og unge, der spiller computerspil hyppigt, betegnes som spilafhængige. Der kan være tale om overdreven spilbrug, hvis spilaktiviteterne har negativ indflydelse på barnets eller den unges skolegang og sociale liv. Men hyppig brug af computerspil kan snarere være et symptom på problemer end en egentlig årsag. Ligeledes kan spillerens fysiske sundhed være udfordret af meget tid foran skærmen. Frem for at tale om afhængighed med brug af psykiatriens begreber, bør den fysiske sundhed og generelle trivsel for barnet og den unge italesættes.

Trivselsperspektivet knyttes også til, hvordan kommunikationsformen finder sted inden for spil. Hvor sociale medier ofte får skyld for at være platforme for mobning, peger deltagerne på at spiluniverset også må inddrages i denne henseende. Med henvisning til, at spil er børns sociale medier, åbner spil gennem sine chatfunktioner også for interaktion af negativ karakter, hvor børn mobber hinanden. Online mobning adskiller sig dog fra mobning i det fysiske rum ved, at den ofte virker stærkere i sit udtryk, da den kan foregå anonymt under et pseudonym og udsagn kan ramme hårdere, når de i den skriftlige form står aldeles frigjort fra mimik og kropssprog. I institutionssammenhænge betyder det, at anti-mobbepolitikere skal opdateres til også at indbefatte det sociale rum, der eksisterer på online platforme herunder også spil.

I forhold til at søge vejledning omkring spørgsmålet om barnets og den unges mediebrug i et trivselsperspektiv, er der overfor Medierådet blevet argumenteret for nødvendigheden af en enhed, der kan vejlede og rådgive i det samlede mediebillede i et bredere kulturperspektiv og dermed også medvirke til at vurdere risikoen ved barnets eller den unges mediebrug. Vejledningen bør målrettes forældre, lærere, pædagoger, SSP'er og ungdomsuddannelsernes studievejledere, og den bør ud over barnets og den unges mediebrug også åbne for vigtigheden af at tage vedkommendes generelle trivsel med i en samlet vurdering.

ALDERSMÆRKNING AF SPIL

Når der ses på børn og unges spilbrug er det relevant at inkludere vurderingen af spillenes egnethed. Hvilke spil egner sig for 3-årige, 8-årige og 12-årige og hvilke gør ikke? Hvilken påvirkning kan spil have på børn og unge, når de spiller alene på værelset eller i klubben med kammeraterne? Bliver børn og unge voldelige af at spille skydespil, og hvor meget er det i orden at spille hver dag? Der er mange spørgsmål at tage stilling til ved indkøb af spil til børn og unge. Siden 2003 har forældre, pædagoger og lærere kunnet støtte sig til en aldersmærkning (PEGI), hvor ikoner anviser i hvilken grad vold, sex, misbrug og forrående sprog indgår i det enkelte spil og deraf bestemmes den egnede alder for spilleren.

Med den eksisterende mærkningsordning af spil opnås et pejlemærke til gavn for forbrugerne i købsituationen. Beslutningen om, hvorvidt et spil er egnet eller ej for barnet, tages som oftest ud fra den alder, der henvises til på mærket, men mærkningen tager ikke højde for den kontekst, hvori spillet anvendes. Brugssituationen kræver sine egne vurderingskriterier, der favner spilgenrernes særkende samt spillenes læringspotentiale og sociale værdiskabelse for at give børn, unge, forældre, pædagoger og lærere en fyldestgørende vejledning og optimal spiloplevelse.

Størstedelen af de tilkendegivelser som Medierådet har modtaget fra deltagerne går på, at PEGI-mærkning bør være et minimum og at spilområdet kræver flere tiltag end den eksisterende aldersmærkning. En del af kritikken af PEGI går på, at mærkning i sig selv ikke er tilstrækkeligt, når man skal udstyre forældre, pædagoger og lærere med de kompetencer og den viden der skal til, for at de kan vælge spil til børn og unge. PEGI-mærkningen opfattes af deltagerne som en basal varedeklaration. Der er generelt en opfattelse af PEGI - og mærkning i det hele taget - som værende det første skridt i retning af at vurdere et givent spil.

INSTITUTIONERS BRUG OG KRITIK AF MÆRKNINGSORDNINGEN

PEGI

Diskussionen har kastet lys over hvordan PEGI-mærkningen kan indgå i fritidsklubbers vurderingspraksis af spil. I nogle kommuner forbyder børne- og ungeforvaltningen, at spil med PEGI-mærkningen 18+ spilles i de lokale fritidsklubber, da børnene er i alderen 10-14 år. I andre kommuner indfører fritidsklubber egenhændigt beslutningen om et forbud mod 18+ spil. Dette får deltagerne til forårets møde og workshop til at udtrykke bekymring for, at PEGI-mærkningen bliver fulgt slavisk, hvad angår aldersgrænserne. Aldersmærkningen kan opfattes som et egentlig forbud mod køb af spil til mindreårige og mod brug i fx fritidsklubberne.

Mærkningen af spil opfattes nemt som endimensionel, da kommunikationen om et spils egnethed består af ikoner, der ikke giver et indblik i spillets brugssituation, eller fortæller om hvilke kompetencer børn og unge kan opnå ved at spille. Ifølge deltagerne tager mærkningen heller ikke højde for, at spil med 18+ kan spilles af en yngre målgruppe. På baggrund af praksiserfaringer fra klubmiljøet peger flere deltagere på, at det afhænger meget af, i hvilke situation et spil spilles. Der er stor forskel på, om det er alene eller i fællesskab med andre, hvor de undervejs debatterer spillet og vejleder hinanden.

Medierådet er igennem sit samarbejde med Ungdomsringen bekendt med fritidsklubber, som inkluderer PEGI-mærkningen i en større helhedsvurdering af et spil. Her foretages helhedsvurderingen ofte af en pædagog med særlig indsigt og interesse for de pædagogiske læringspotentialer, som spilmediet rummer. Aldersmærkningen anvendes som et første pejlemærke, hvorefter en vurdering af brugssituationen i forhold til klubbens børn foretages, inden den endelige beslutning om indkøb af spillet vedtages. I nogle fritidsklubber tages børnene med på råd. Da en helhedsvurdering af spil ikke bruges i alle klubber, fremhæver deltagerne, at der er behov for vejledningsmateriale, der beskriver brugssituationen - herunder det pædagogiske og didaktiske potentiale - ved især de populære spil. Alle institutioner for børn og unge har brug for kvalificeret viden om, hvad de enkelte spil egner sig til, og hvad de ikke egner sig til.

Behovet for en mærkningsordning som PEGI, er ikke blevet underkendt over for Medierådet, men ansvaret for information om denne mærkningsordning til spilforhandlere og forbrugere bør ligge hos branchen. Hvorimod Medierådets rolle er at foretage en uvildig vurdering af spillene, der er uafhængig af kommercielle interesser og har til formål at oplyse om spillenes mulige skadesvirkninger og deres indvirkning på børn og unges legekultur, identitetsdannelse, forbrugsvaner og sociale liv.

ALTERNATIVE TILGANGE TIL OPLYSNING OM SPILBRUG

Forbrugervejledning om brug af spil bør rumme viden og information om både børns og unges brug af spil i hjemmet, i klubben og i skolen, og om børns og unges generelle mediebrug som en del af børne- og ungekulturen. Denne viden kan medvirke til at øge voksengenerationens forståelse for, hvad spil og andre medier betyder i børns og unges hverdag, samt hvilke kompetencer børn og unge kan tilegne sig gennem spilaktiviteter og sociale online processer.

Deltagerne har desuden tilkendegivet et ønske om udvikling af kriterier til vurderinger af spil i stil med vurderingskriterier, som Medierådet anvender i forhold til film. Disse kriterier bør anvendes til vurdering af de populære spil i forhold til brugssituationen og med øje for, hvordan spillet kan bidrage til børns og unges leg, læring, identitetsudvikling, kulturmøder samt æstetiske og kunstneriske oplevelser. Kriterierne bør indeholde en vurdering af det enkelte spils mulige skadelige virkninger og chok-effekter, der kan være angstfremkaldende og grænseoverskridende for barnet eller den unge. Ligeledes bør vurderingerne indbefatte, hvilke følelser spillet skaber i barnet, og hvilke sociale aspekter af positiv og konfliktorienteret karakter, spillet kan åbne for.

Spil bruges både i dagtilbud, SFO, klubber og skoler, og derfor bør vurderingen også indeholde, hvilke pædagogiske og didaktiske aspekter, der gør sig gældende i spillet. Det er ikke mindst af stor betydning, at forældre såvel som pædagoger og lærere har indsigt i, hvorvidt et spil åbner for løbende tilkøb. Muligheden for løbende at tilkøbe elementer, som giver øgede fordele i et spil, er af deltagerne blevet set på med bekymring, hvorfor der også er blevet efterlyst vejledning i skjulte indtjeningsmuligheder for spil.

Deltagerne efterlyser ikke et katalog af anmeldelser eller købsanbefalinger for de populære spil, men søger et konkret og brugbart redskab i forhold til at skabe god spilkultur blandt børn og unge i hjemmet, i skolen, i dagstilbuddet eller i fritidsinstitutionen.

Deltagerne peger på, at opgaven med spilvurderinger ud fra brugssituationen samt i et bredere pædagogisk og didaktisk perspektiv bør ligge hos Medierådet, der har mangeårig erfaring med helhedsvurdering af film. Medierådet har desuden et videncenter på området for børn og unges generelle mediebrug og deres mediekultur. Dette videncenter samarbejder med en lang række styrelser, industrien, forskningen og børne- og ungdomsorganisationer, og har på denne måde et relevant netværk, der kan bidrage positivt til indsamling og formidling af viden om børn og unges oplevelser med spilmediet og med medier generelt.

OPSAMLING

Et centralt tema i diskussionerne på forårets debatmøde og workshop var, hvilken betydning mærkning af spil bør have. Her var tilkendegivelserne, at mærkning af spil er mere udfordret end nogensinde på grund af de mange platforme, spil i dag er på, samt den stigende betydning globaliseringen har for spiludviklingen.

Holdninger blandt deltagerne viste, at PEGI-mærkningen kan fungere som et første umiddelbart pejlemærke i købsituationen. Pædagoger, lærere, bibliotekarer og forældre står over for udfordringer i valg af spil, som skaber et behov for viden om blandt andet spils læringspotentialer, muligeskadesvirkninger, sociale aspekter og spillenes bagvedliggende forretningsmodel osv.. Det har været fremme, at styrken ved en mærkningsordning kan ligge i købsituationen, men at en mærkningsordning ikke tilbyder væsentlig information om den specifikke brugssituation, og hvad børn og unge kan få ud af at spille. På den baggrund har deltagerne udtrykt, at det ikke kan betegnes som optimalt, hvis PEGI-mærkningen står alene som vurderingsværktøj. Deltagerne underkendte ikke behovet for en mærkningsordning som PEGI, men ansvaret for information om denne mærkningsordning til spilforhandlere og forbrugere bør ifølge deltagerne ligge hos branchen.

Det er også blevet fremsat, at Medierådet bør være aktivt involveret i tiltag, der søger at udbrede og informere forbrugerne om spils mulige potentialer i brugssituationen. Deltagerne tilkendegiver, at opgaven med at vurdere spil i relation til den specifikke brugssituation og i et bredere perspektiv af børn og unges leg, læring, sociale aktiviteter, identitetsudvikling, kulturmøder samt æstetiske og kunstneriske oplevelser bør ligge hos et interesseneutralt videncenter som Medierådet. Begrundelsen ifølge deltagerne er, at det eksisterende videncenter har opbygget erfaring med indsamling og formidling af viden om børn og unges mediebrug og mediekultur, og at centeret desuden samarbejder med en række af styrelser, industrien, forskningen og børne- og ungdomsorganisationer.

Deltagerne diskuterede desuden perspektiver på børns hyppige spilaktivitet, der kan give anledning til, at forældre, lærere og pædagoger vurderer, at det enkelte barn er afhængigt af at spille. Det blev fremsat, at problematisk spiladfærd og barnets eller den unges isolering fra omverdenen bør anskues i et bredere perspektiv, hvor barnets eller den unges generelle trivsel vurderes. Til dette formål ønskes vejledning af forældre og fagpersoner i børnenes og de unges hverdag.

Endelig har diskussionerne bevirket en opfordring til et skarpere fokus på spil, som et kulturbærende medie og pædagogisk læringsværktøj, som kan fremme børn og unges sociale og faglige kompetencer.

BILAG 1



Program for debatmøde

Medierådet spørger: Hvad er god spilkultur for børn og unge?

Tid: 11. februar kl.14.30-17

Sted: Det Danske Filminstitut, Gothersgade 55, mødelokalet 4. sal th.

-
- | | |
|-------|--|
| 14.30 | Velkomst ved Anne Mette Thorhauge, formand for Medierådet for Børn og Unge |
| 14.35 | <i>Hvad sker der på den digitale legeplads?</i> Præsentation af konklusioner fra undersøgelsen om de 7-12-åriges medieaktiviteter v. Lene Heiselberg og Tina Skov Gretlund, DR Medieforskning |
| 14.55 | Snapshots på børn og unges spil- og mediekultur: <ul style="list-style-type: none">• <i>Er computerspil et kulturbærende medie for børn og unge?</i>
Simon Løvind, redaktør ved DFI Spilordningen• <i>Hvor er spiludviklingen på vej hen generelt og i forhold til børn og unge?</i>
Thomas Vigild, spilanmelder og debattør ved bl.a. Politiken• <i>Computerspil i børn og unges hverdag – kultur eller afhængighed?</i>
Anne Birgitte Brus, forsker ved Institut for Psykologi og Uddannelsesforskning, RUC• <i>Hvordan fremmer fritidsklubberne en god spilkultur?</i>
Anders Vejgaard, pædagog i Klubben Søborg• <i>Hvordan kan man i et public service perspektiv agere ud fra børns spil- og mediekultur?</i> Marie Louise Hjerrild Poder, digital redaktør for DR Medier Børn |
| 15.40 | Pause med forfriskninger |
| 16.00 | Paneldebat: <i>Hvordan kan Medierådet medvirke til at fremme en god spilkultur for børn og unge?</i> Modereret af Medierådets formand, Anne Mette Thorhauge |
| 16.50 | Afrunding |

BILAG 2

DEBATMØDE

”Hvad er god spilkultur?” 11. februar 2014

Deltagere

Kulturstyrelsen
UNI-C
Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen
Roskilde Kommune
Egedal Kommune
Det Danske Filminstitut

IT-U
Roskilde Universitets Center
Aarhus Universitet
Professionshøjskolen UCC
Viborg VIA University College
Peter Sabroe Seminariet
Den Danske Filmskole
Skolen ved Bülowsvej, Frederiksberg
Søndervangskolen, Hammel
Fuglsanggårdsskolen, Virum
Fritidsklub Hampen
Fritidshjemmet Anne Mariegården
Ishøj Idræts & fritidscenter
Køge Bibliotekerne
Børns Vilkår
Ungdomsringen
Center for Ludomani

DR Ultra Nyt
DR Salg
Gearworks
Full Control
Wat A Game
Movie Star Planet
LEGO
Interactive Denmark
Egmont Creative Centre A/S
BreITner

Selvstændige inden for filmproduktion og konsulentvirksomhed på området for unge og trivsel

BILAG 3

WORKSHOP

”Medierådets rolle på computerspilområdet – hvad skal et videnscenter kunne?”, 28. april 2014

Deltagere:

RUC

Børns Vilkår

Klubben Søborg

Center for Ludomani

CounterPlay og Dansk Spilråd

CUDIM, Aarhus Universitet

Professionshøjskolen UCC

Ungdomsringsen

Børnerådet

DBC

Multimedieforeningen

DFI Spilordningen