

Mediepolitik Klub Gården

DIGITAL DANNELSE I KLUBBEN

Vi mener at børn skal rustes til at kunne navigere i det digitale samfund, på samme vis som vi gennem dannelsens dyder forsøger at skabe fundament for børns demokratiske medborgerskab, etik, ansvar og myndighed. Det kræver nogle bestemte kompetencer at kunne navigere i den digitale verden, bl.a. for at kunne håndtere de sociale udfordringer, som i særdeleshed møder børn og unge på de digitale medier. Behovet opstår især i takt med, at børn bliver ældre og får et større og friere råderum over brugen af egne digitale medier – eksempelvis på egne smartphones – og fordi den "ansigtsløse" kommunikation i sig selv kan give anledning til diverse udfordringer. Selvom digitale medier medfører nye sociale udfordringer, så ser vi ikke mening i at forsøge at afskærme børn fra den digitale verden. I stedet vil vi som fagprofessionelle, aktivt hjælpe børn med, hvordan de navigerer i den digitale verden. Vi støtter op om udviklingen af sunde, menneskelige værdier i forbindelse med børns færden på de digitale medier, hvor der ligesom i den "analoge" verden bør udvikles empati, respekt for privatlivet og gensidig tillid mellem mennesker.

Vi tror på at alt med måde er vejen frem i vores tilbud, hvor vi igennem rammesætning, dialog og vejledning gerne vil skabe sunde værdier omkring brugen af digitale enheder, så børnene hjælpes til at udvikle sunde fællesskaber og vaner.

Vi ser de pædagogiske fordele i den digitale dannelse, hvor vi bruger flere spil og medier som redskab til at arbejde med sammenhængskraften i medlemsgruppen. Ved computerne samarbejder børnene eksempelvis i fælles LAN spil, hvor team samarbejde, fælles målopfyldelse og kommunikation er nøglepunkter. Vi ser børn på tværs af klasser, køn og øvrige interessefelt, der finder et fællesskab, som er ret unikt. Et fællesskab hvor det er muligt at opleve succes, som man ikke nødvendigvis oplever i klubbens andre faste tilbud. Kommunikation er en vigtig del af spilforummet, hvor vi tilskynder en ordentlig tone og har mulighed for at arbejde med børnenes fælles værdier i den retning. Tonen kan blive hård, som i så mange andre sammenhænge med konkurrenceelementer, og det er et pædagogisk læringsfelt, at børnene lærer at navigere i fællesskabet på en respektfuld måde.

Vi har et mantra i klubben som lyder: "plads til alle men ikke til alt". Dette gælder også når vi udvælger hvilke spil, musik og kommunikationsplatforme vi vil tillade i vores praksis. Vi vurderer tingene ud fra faktisk indhold, PEGI mærkning og i hvilken kontekst tingene skal bruges, i vores praksis. Nogle spil kan godt være aldersklassificeret ens, hvor vi alligevel tillader ét spil, men ikke et andet.

PEGI MÆRKNING

PEGI er en forkortelse af "Pan European Game Information". Det er et fælles europæisk mærkningssystem, som oplyser om spillets indhold og mulige skadelige påvirkninger i forhold til børns alder. Danmark er blandt 30 lande, hvor spiludgivere forpligter sig til at mærke spil efter en række fælles kriterier. Det skal understreges at mærkningen først og fremmest er vejledende og ikke skal tolkes som forbud mod brug af bestemte titler!

Mærkningen bliver i Danmark både fra politisk hånd, af medierådet og branche organisationen, kritiseret for at være puritansk, ufaglig og udansk. Dette på grund af forskellen i den danske og den europæiske vurdering. I Danmark vurderer man, om et medieprodukt er skadeligt for børn. I PEGI bedømmer man om indholdet er moralsk upassende! PEGI-ordningen er deslige baseret på et afkrydsningsskema, der gør det svært at tage højde for differentieret brug af produkterne og blødere værdier som genre og humor.

Eksempelvis bliver et spil som Sims klassificeret aldersmæssigt højt selv ved en meget lille grad af nøgenhed, selvom spillet bl.a. henvender sig til ti-årige piger.

Medierådets tidligere formand, Anne Mette Thorhauge, om mærkningen af spillet Counter-Strike: "Dette er jo et fremragende strategi holdspil, som er meget velegnet i fritidshjem, men bliver mærket aldersmæssigt som 16 og 18 år i de nyeste udgaver. Dette er meget udansk og svarer ikke til en dansk forståelse af skadelighed".

(Kilde: filmmagasinet EKKO)

Jakob Stegelmann, kendt anmelder af film, børne- og ungdomslitteratur, tegneserier, tegnefilm og ikke mindst computerspil, udtaler blandt andet: "Aldersgrænserne er alt for høje. De fastsættes uden om danske medieforskere og pædagoger. Systemet giver ikke plads til at vurdere spillene på deres egne kunstneriske præmisser. Spilcensuren er lige så fordomsfuld som filmcensuren var i Chaplins dage, hvor Chaplins film blev forbudt for børn på grund af fuldskab, amourøse anslag og vold".

I klubben ser vi dog stadig på PEGI mærkningens anbefalinger, hvor vi vurderer, hvornår vi kan tillade det sprogbrug, mængden af vold mv. der anvendes i det enkelte produkt, men også hvornår vi kan forsvare at differentiere fra mærkningen. Dette gør vi eksempelvis i henhold til skydespillet Counter-Strike.

Det der ofte i skydespil trækker aldersmærkningen op er den mængde af realistisk vold og skildring af vold der foregår, samt de visuelle effekter i spillet. Derudover er forhold som online-spil og rammesætning omkring spillet, eksempelvis hvordan og hvor længe der spilles, faktorer der spiller ind på aldersmærkningen.

Counter-Strike er et af disse skydespil. Her dystet 2 hold mod hinanden – terrorister og anti-terrorister. Terroristerne skal enten plante en bombe eller holde på gidsler, og anti-terroristerne skal så desarmere bomben eller befri gidslerne. Det er et strategi-spil med høj grad af samarbejde, hvor holdene konkurrerer om at være det bedste team til at løse deres opgave og fælles mål. Med millioner af spillere på alle niveauer på verdensplan, er Counter-Strike blevet den moderne form for soldater og røvere, hvor spillet også er blevet en del af e-sport konkurrencerne med stor deltager tilslutning og tilskuer bevågenhed. E-sport er blevet en almen fritidsaktivitet, som eksempelvis VFF og andre idrætsforeninger udbyder til børn og unge, hvor der bl.a. spilles Counter-Strike.

KLUB GÅRDENS SPILLEREGLER

- Når vi spiller Wii, Playstation el. PC, vil der altid være en voksen i nærheden, som enten deltager aktivt eller er observerende, fx på sproget el. adfærden generelt.
- Vi sigter efter at der kun spilles "LAN" (et lukket, lokalt netværk, hvor børnene spiller med sine venner på lukkede baner). Derved spiller medlemmerne ikke på et online netværk, hvor vi ikke kan styre hvem de spiller med, hvordan banerne ser ud og hvordan kommunikationen foregår.
- Vi tidsbegrænser spilforbruget. Børnene kan, som udgangspunkt, skrive sig på til én spilletid om dagen, dvs. 30 min. Der er dog mulighed for at spille længere tid, hvis man fx deltager i en turnering som dagens pædagogiske aktivitet, eller man sørger for at deltage i andre af klubbens aktiviteter, som ikke nødvendigvis indebærer skærmtid.
- Computerne står i et oplyst fællesrum og der spilles i et fællesskab, hvor betingelser for skelnen mellem fiktion og virkelighed er fuldt tilstede.
- Baner der henvender sig til ældre spillere og som trækker aldersmærkningen op pga. fx upassende, grafisk design, bliver ikke spillet i klubben.
- Vi har spillet Counter-Strike i klubben i mange år og vores pædagog-faglige vurdering er, at spillet ikke har skadelig påvirkning, når det spilles under ovenstående, afpassede vilkår. Det skaber derimod positive fællesskaber og spreder en god og sund idrætskultur, hvor kommunikation, samarbejde og taktik er i højsædet. Vi ser spillet som en gang moderne røvere og soldater leg.
- Vi er meget opmærksomme på om de spil vi tilbyder, kan have effekt på børnenes evne til at adskille virkelighed og fiktion, hvor børnene ikke længere kun ser spillet som leg, men kan blive psykisk udfordret af det. Efter vores overbevisning og erfaring er Counter-Strike under de beskrevne forhold, ikke et af disse spil.

MOBIL-Telefon i KLUBBEN

Det er ikke forbudt at medbringe eller bruge sin private telefon i klubben. Det skal dog ske under hensyntagen til fællesskabet og foregå med respekt for andres færden, trivsel og privatliv. Vi går i dialog med børnene om dilemmaer som at dele og uploade ting til sociale medier, tage fotos, digital mobning, osv.

Vi har indført en mobil-fri zone i klubbens caféområde. Dette for at imødegå uhensigtsmæssig brug af telefonerne, der hæmmer det sociale liv i netop det område, hvor vi har plads til at spille brætspil, sludre om hvad der rører sig i barnets liv og hvor vi generelt lærer vores medlemmer bedre at kende. Dette gøres bare mere effektivt uden en skærm der tager al opmærksomheden.

Vi arbejder endvidere på at oprette et "mobil hotel", hvor børnene kan/skal opbevare deres telefoner. Dette for at give børnene en pause fra telefonens tiltrækningskraft, når de deltager i klubbens tilbud. Derudover vil telefonerne ikke ligge og flyde uhensigtsmæssige steder som på gulve, garderobe og boldbaner, hvor risikoen for materiel skade er stor. I forbindelse med mobil hotellet vil der også blive opsat en ladestation, som medlemmerne har mulighed for at benytte, så der er strøm på telefonen, hvis de skal bruge den senere på dagen eller har aftaler, der skal kommunikeres med hjemmet.

BRUG AF MEDIER I KLUBBEN GENERELT

De værdier og regler der er beskrevet indtil nu, er også gældende for alt øvrig mediebrug i klubben såsom youtube, konsolspil, iPads mv. Vi sigter efter en hensigtsmæssig brug og en tilgang til mediebrug, der fordrer dannelse og udvikling af børnenes adfærd online. Vi står inde for det medieudbud vi tilbyder og ser det som en vigtig opgave at guide og sparre med medlemmerne om god opførsel ift. diverse medier. Vi står gerne til rådighed for dialog, hvis du har spørgsmål til vores politik.

ANGI Nordic – medierådet for børn og unge har opstillet nedenstående 8 gode råd om børn, unge og computerspil: **ENGAGER DIG** - Engager dig i dit barns spilverden. Tal sammen om det dit barn oplever gennem computerspillet. Hjælp dit barn til at forholde sig realistisk til det, han eller hun ser og hører. Spil gerne sammen med dit barn. **LÆR AF DIT BARN** - Ved spillemaskinen er det ofte børnene, som er eksperter. Du kan også lære af dit barn, som ved meget fra kammeraterne og skolen. **LAV AFTALER** - Lav aftaler sammen med dit barn om hvor meget der må spilles. Indfør fx spilstop en time før sengetid eller spillefri hygge-aftener for hele familien. **STIL COMPUTEREN FREMME** - Stil computeren eller konsollen i køkken-alrum eller stue. Så kan du bedre tage del i dit barns interesser, og du ved, hvad der bliver spillet. **LAV ANDRE AKTIVITETER** - Det er godt at holde pause fra skærmen. Spiller børn i mange timer, har de brug for at røre sig. Børn som keder sig uden computerspil, har brug for andre lige så spændende aktiviteter i deres fritid. **KEND SPILLENE** - Tjek aldersmærkninger og sæt grænser for, hvilke typer af spil, du synes, dit barn må spille. Rådfør dig med andre, som kender til spil og husk at piratkopier ikke er aldersmærkede. **TAL MED ANDRE FORÆLDRE** - Tal med andre forældre om deres holdninger til og regler for computerspil. Del erfaringer om spillevaner og spilpolitik med hinanden. **VÆR ET FORBILLEDE** - Selvom du ikke selv spiller, kan du godt være et forbillede. Dan dig en holdning om spil og tal med dit barn om det.