

Computerspil & Gaming

Mig & mobilen

**Materiale om netetik
og digital dannelse til
Vallensbæk Kommune**

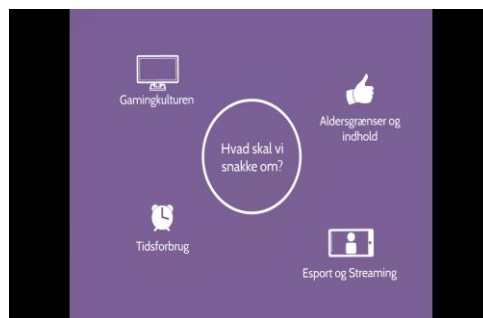
© 2019 Center for Digital Pædagogik

Slide 1 –Vi kommer til at bruge udtrykkene ”gaming” og ”at spille” udskifteligt. Det betyder det samme.

Begge dækker over både konsol-, computer-, tablet- og mobiltelefonsspil.

Slide 2 – Program: Hvad skal vi snakke om?

Dette slide er en introduktion til, hvad præsentationen vil gennemgå.



Gamingkulturen

Slide 3 – Gamingkulturen

Oversigten viser et billede af forskellige populære spil og programmer.

Evt. spørgsmål: Hvilke af disse bruger eleverne mest? Counter-Strike? League of Legends? Hvorfor er det lige de spil som fylder mest i hverdagen?

Spørg hvor mange i klassen som spiller ”engang imellem”.

Snak om, om der er forskel på typerne af spil? -Om nogle af dem kræver mere tid, og at man i andre kan gå til og fra?



Slide 4 – ”Nørd”

Der er mange fordomme om nørder – men rigtig mange spiller ”engang imellem”.

Hvorfor har nørder et dårligt ry?

Pas på, at snakken ikke bliver negativt rettet mod klassens ”nørd”. Hold det historisk, og indfør at man jo kan være en nørd indenfor mange felter – fodbold, YouTube og hvad klassen ellers interesserer sig for.



Slide 5 – Øvelse: Det er normalt at bruge 3 timer om dagen på at spille”

Tag temperaturen på, hvor indtrykket af ”normal” spilletid i klassen ligger.

Statistik senere på, at særligt teenagedrenge ofte spiller flere timer hver dag.

Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet: ”Det er normalt at bruge en times tid om dagen på at spille”

Udsagnet kan være med til at åbne for en snak om elevernes spillevaner. Læg mærke til, om det er bestemt gruppe der er særdeles positive, eller om det er blandet. Typisk vil der være mange drenge som svarer positivt, og færre piger. Brug udsagnet som en optakt til, at snakke om bl.a.: Hvad man ellers laver? Er der forskel på at spille spil og at se Netflix? -eller sidde på Instagram? Hvor mange går i klub for at spille? Spiller man sammen med nogen fra klassen/skolen/familien?

Slide 6 – Øvelse: Piger er ligeså gode til spil som drenge.

Stort set alle unge drenge spiller. Pigerne er rigtig godt med, men opfatter sjældnere sig selv som ”nørd” eller ”spillere”.

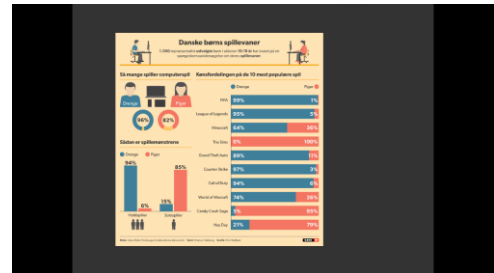
Kvalificér gerne svarene ved, at minde om, at ”at spille” også dækker over The Sims, spil på mobiltelefon, tablet, hjemmesider som Y8 o.lign.

Hvis drengene svarer, at piger er dårlige til ”rigtige” spil (Counter-Strike, Apex Legends, Fortnite), kan man med fordel spørge ind til, hvorfor ”drengespillene” er bedre end det som pigerne spiller, samt om drengene i så fald tror at pigerne får lyst til at spille de spil, når drengene på forhånd har dømt dem til at være dårlige.

Slide 7 – Oversigt fra Københavns Universitet (Mette Thorhauge, Prof)

Slide 8 - Oversigt fra Københavns Universitet (Mette Thorhauge, Prof)

Flere drenge end piger siger, at de spiller ”flere gange om ugen”. Næsten alle drenge spiller, men 4/5 piger gør også. -Spørg gerne, om det monstro er en anden slags spil så; gerne i forlængelse af den mulige diskussion fra forrige slide.



Slide 9 – Oversigt fra Københavns Universitet (Mette Thorhauge, Prof)

Lad eleverne remse spillene op og evt. tilføje flere de kender.

Spørg ind til, om det er forskellige slags spil, som tiltrækker piger og drenge.

Pigerne ser ud til, at være tiltrukket af spil hvor konkurrence og koordineret samarbejde fylder mindre. Pigerne vil typisk helst spille spil hvor man kan arbejde med et projekt – f.eks. i The Sims hvor man skal passe et virtuelt dukkehus og sørge for, at ens ”Sim” (persona) får et arbejde, det rigtige tøj m.v.

Slide 10 – Oversigt fra Københavns Universitet (Mette Thorhauge, Prof)

I forlængelse af, at drenge helst vil spille kompetitivt og kooperativt, spiller de også oftest med hold. Pigerne spiller tiere alene. -Er det bedre eller dårligere at spille sammen med nogen man kender? Kommer man så til at bruge mere tid? Er det så mere socialt at spille computer?

Binder sammen med øvelsen i næste slide.

Slide 11 – Øvelse: Når jeg spiller, spiller jeg oftest med nogen jeg kender i forvejen.

Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet: ”Når jeg spiller, spiller jeg oftest med nogen jeg kender i forvejen”.



Slide 12 – Fællesskaber & spil

Der kan opstå mange fællesskaber i og omkring spil.

Det kan være et hold (Astralis/North) – en særlig streamer man følger (PewDiePie, ComKeen, lad eleverne nævne flere) – bestemte spillere (Dev1ce [Device], Valde, lad eleverne nævne flere), gaming-miljøer på f.eks. Facebook eller separate fora.



Spørg ind til, om eleverne bruger nogen af ovennævnte i deres spilmæssige hverdag. Lad dem uddybe fordele og ulemper.

Slide 13 – Mikrotransaktioner

Mikrotransaktioner er pengebeløb som betales indeni et spil **efter** man har købt eller downloadet det. Det er typisk beløb mellem 7,- og 50,-, men kan gentages ofte. Mestendels er der tale om enten kosmetiske opgraderinger (ny farve til våben eller karakter), eller kortvarige ”boosts” til f.eks. erfaring, point eller lignende.

Få først eleverne til, at give eksempler på hvad man kan købe indeni de forskellige spil.

Ved spørgsmålet lades eleverne svare på, om de er enige/uenige i, at mikrotransaktionerne gør spillene sjovere. -Man kan med fordel spørge ind til, hvilke spil der bliver specielt meget sjovere, når eleverne har fordelt sig. I hvilke spil er mikrotransaktionerne mest irriterende?

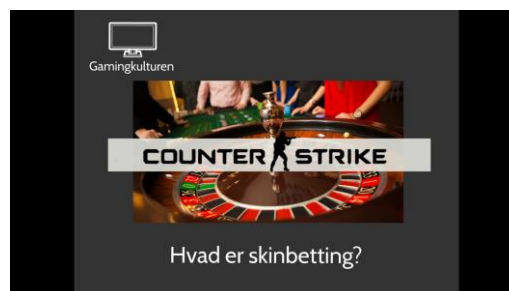


Diskuter om det i dag er ”normalt” at bruge flere penge i spillene, end spillet oprindeligt koster. På nationalt plan ses en stigning i accepten af, at selvom man har købt et spil (eller downloadet et gratis spil), forventes man at bruge flere penge løbende, særligt blandt unge drenge.

Diskuter gerne hvorvidt eleverne synes, at man får noget for pengene i spil - og hvor mange penge de tror de har brugt i alt. ”Mange bække små...” passer fint ind her, da de fleste unge mennesker har brugt 10-20-50,- rigtig mange gange.

Slide 14 – Skinbetting

Skinbetting er et fænomen som oftest ses i Counter-Strike, men også har vundet indpas i andre nye spil. Skinbetting er casino-spil eller gambling med ”skins” (kosmetiske alterationer eller opgraderinger som nævnt på **Slide 13**) som indsats. Et sjældent eller efterspurgt ”skin” kan være mange tusinde kroner værd, og er derfor en måde for gambling-siders bagmænd, at blåstemple hasardspil for børn og unge.



Læg spørgsmålet ud og lad eleverne forklare hvad fænomenet er.

Opfølgende spørgsmål kan bl.a. være:

- Hvordan finder man ud af hvad et skin er værd? Hvem bestemmer det?
- Hvor mange penge kan man miste?
- Hvad kan man gøre hvis man fortryder at have tabt et særligt værdifuldt skin?
- Er der nogen grænse for, hvem som kan skinbette?
- Kan man være dygtig til at skinbette, eller er det kun held og tilfældighed?

Slide 15 – Skinbetting

Som uddybning til det forrige slide kan der her spørges ind til nogle af de blødere sider af skinbetting. Lad eleverne diskutere hvorfor skins (som kun er en kosmetisk forbedring eller forandring) betyder noget for nogle spillere (svaret vil oftest være, fordi det får spilleren til at se ”sejere” ud), samt diskutere om skinbetting kan være et problem for nogle – og i så fald hvornår.



Ofte bruges poker-udtrykket ”at tilte” om spillere som mister deres indsats, og derefter forsøger at vinde den tilbage hurtigst muligt.

Slide 16 – Bedrageri

Lad eleverne fortæller om (hvis) de kender nogen som er blevet snydt i en byttehandel på nettet. Det kan både være med skins (typisk i Counter-Strike), at man bliver snydt for sin konto (Fortnite, Steam m.fl.) eller på anden måde franarret noget som enten direkte er penge værd, eller potentielt kunne være det.

Det er nemlig bedrageri ikke kun når man bliver snydt eller franarret penge eller noget med et prismærke, men også når det er noget som ville kunne sælges for eller formøbles til rede penge – f.eks. skins i Counter-Strike.

Strafferammen for bedrageri er op til halvdelen års fængsel, men i sager med skins, spille-konti m.v. ser man typisk en bøde, sagsomkostninger, erstatning til offer osv. som gerne løber op i +30.000,-

Esport og Streaming

Slide 17 – Esport og Streaming

Oversigt med forskellige Esports-overskrifter. Særligt det danske hold Astralis er i fokus.

Spørg ind til, om nogen af eleverne har set esport for nylig.



Slide 18 – Hver er Esport egentlig?

Lad eleverne svare.

Esport er computerspil på konkurrenceplan. For at et spil kan blive en sportsgren forudsætter det bl.a., at man kan konkurrere i det. Det kan være f.eks. i Tetris hvor man spiller hver for sig, men forsøger at sætte rekorder, eller i Counter-Strike hvor man spiller mod hinanden som i fodbold. Esport er også defineret ved at have tilskuere.

Spørg ind til, hvor mange som spiller computerspil på et kompetetivt eller konkurrence-niveau. (Det kan være alt fra ”ranked” kampe til deciderede turneringer)

En lille men vigtig detalje er, at der er forskel på sport og idræt – idræt forudsætter en primær fysisk komponent – det gør sport ikke.

Slide 19 – Øvelse: Det er bedre at gå til ”almindelig” sport end esport

Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Det er oplagt at spørge ind til, hvad der forstås ved ”almindelig” sport (fodbold og deslige).

Dernæst kan man spørge ind til, hvordan ”almindelig” sport skulle være bedre – den fysiologiske komponent er den største forskel.

Slide 20 – Jeg ser esport i TV eller på nettet.

Lad eleverne svare på spørgsmålet.

Man kan uddybende spørge, om man ser kampe på nettet eller i TV – og hvilke spil man følger. Ydermere kan man åbne op for en snak om, hvad forskellen er på hhv. streaming og esport.

Spørg ind til, hvor mange af eleverne som har prøvet at se en f.eks. Counter-Strike kamp.

(Det kunne måske være en klasse-aktivitet at se en kamp med danske kommentatorer som tager eleverne ved hånden.)

Slide 21 – Blast Pro Series

Blast PRO Series var første gang en Esports-turnering blev vist på en statsejet dansk kanal (December 2017).

Spørg ind til, om eleverne tror det er en udvikling som fortsætter – eller en bobbel som snart brister.



Slide 22 – Hvad skal der til for at man bliver en dygtig Esports-atlet?

Lad eleverne svare på spørgsmålet.

Skub dem i retning af, at der måske skal mere på programmet end ”bare” at spille computer.

-Er der forskel på at spille computer, og på at træne? Skal man kunne noget udover selve spillet? Er det en bestemt slags mennesker som bliver dygtige?

Slide 23 – Esports-hverdag

Skemaet er kopieret fra det danske hold Norths hverdag (Jan. 2018).

Der vægtes meget andet end bare at sidde og spille Counter-Strike. Der fokuseres på fysisk træning, kommunikation, sund kost, strategi og til sidst at spille kampe.

Computerspil og Esport er – særligt på eliteniveau – meget mere end bare at sidde foran skærmen.

Slide 24 – Kroppen og gaming

I forlængelse af Slide 22 og Slide 23 samles der op på, hvilke faktorer der for en esportsatlet er ligeså vigtige som træningen foran skærmen. Særligt søvn og ernæring gør en stor impact på præstationen – og sundheden – for atleten.



Kilder:

<http://sport.tv2.dk/2017-11-21-fra-counter-strike-til-luftakrobatik-derfor-er-e-sportsudøvere-helt-specielle>

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2656292/>

<http://www.teamdanmark.dk/Eksperter/Fysisk-traening/Restitutionskoncept.aspx>

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8022726>

<http://altomkost.dk/deofficielleanbefalingertilensundlivsstil/de-officielle-kostraad/>

<http://videnskab.dk/krop-sundhed/vi-har-brug-mere-d-vitamin-end-hidtil-antaget>

<https://www.dr.dk/sporten/oevrig/kontorskader-lurer-i-e-sport-danske-verdensstjerner-faar-skraeddersyet-kost-og>

Slide 25 – Grænser og Indhold - PEGI

PEGI-mærkerne administreres i Danmark af Medierådet.

De er skabt som en vejledning, og er ikke lovpligtige.

De bliver brugt i det meste af Europa (USA har deres eget system), og Danmark har derfor samme vejledning som bl.a. Sverige og de katolske lande.

Spørg ind til elevernes holdning omkring, hvorvidt det kan generere udfordringer i forhold til hvor godt mærkerne virker. -Er alle 13-årige ens? -Er der forskel på kulturer?

Slide 26 – PEGI

Aldersmærkerne er resultatet af et spørgeskema som udviklerne af computerspil udfylder.

Svarene giver en pointsum som udløser en anbefaling. Svarene kigges ikke efter, og anbefalingerne justeres ikke af Medierådet, på samme måde som f.eks. films aldersmærker.

Spørgsmålene er opdelt i kategorierne:

- Sprog
- Diskrimination
- Narkotika
- Gys
- Gambling
- Sex
- Vold



Bed eleverne diskutere hvilke forhold som kan være mest skadelige for børn og unge. -Hvilket indhold er værst? Hvad ser de andre steder (film/TV)? Er der noget de ikke bryder sig om at se?

Slide 27 – Øvelse: Nogle spil kan skade spillerne, hvis de f.eks. er for voldelige eller uhyggelige. Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Slide 28 – Øvelse: Jeg synes man skal følge aldersmærkerne på spil. Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Brug forskellen i de to svar til, at spørge ind til om forældre generelt tror at deres børn er mere ”skrøbelige” end børnene selv synes. -Hvem har ret?

Slide 29 – Hvor går grænsen?

Spørg ind til, om eleverne generelt oplever grimt sprog i spil. Særligt vil Counter-Strike, League of Legends og andre holdspil man spiller med andre over nettet, blive nævnt. Spørg ind til, om man også ville snakke sådan i virkeligheden, og om det er anderledes når det er nogen man kender, eller fremmede.

Slide 30 – Øvelse: Det er mindre slemt at tale grimt til hinanden i et spil, end i frikvarteret? Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Brug svarene til, at snakke om digital anonymitet. -Man kan jo ikke se modtageren, hvad nui hvis man rammer noget som gør ondt på ham/hende? -Hvad nu hvis modtageren har en dårlig dag? -Hvad nu hvis ens eget grimme sprog er med til at avle mere grimt sprog ~ træls spilmiljø?

Slide 31 – Er der nogle ting man ikke joker med?

Center for Digital Pædagogik plejer at anbefale, når vi starter gaming-tilbud op, at emner som religion, seksualitet, diagnoser og køn er no-go. Det kommer meget an på lokalmiljøet, men generelt er vi hos CfDP strenge på, at jokes og humor er okay – men grænser ikke skal overskrides.

Læs mere: <https://cfdp.dk/computerspillenes-raa-sprog/>



Til sidst vises en overskrift fra historien om, at spillerne fra det danske Counter-Strike-hold North modtog dødsstrusler efter både vundne og tabte kampe. Holdet lavede en anti-trussels kampagne og var meget åbne omkring hvilken effekt det havde på spillerne.

<https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/jeg-oensker-alle-jeres-spillere-doer-dansk-e-sportshold-siger-stop-efter>

Slide 32 – Positivt eller konstruktivt sprog.

Nøjagtig ligesom på fodboldbanen – eller i frikvarteret – så avler negativt sprog kun negative reaktioner. Hvis ens holdkammerater er dårlige – og det er de engang imellem – så skal de enten hjælpes til at blive bedre (konstruktiv dialog), eller have ros når de (endelig) gør noget rigtigt. Ellers stopper de enten med at spille, eller bliver aldrig bedre.

Slide 33 – Øvelse: Jeg synes det er træls når mine holdkammerater sviner folk – eller mig – til. Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Brug svarene til, at fortsætte snakken fra forrige slide. Dårlig stemning er dårlig for præstation og humor.

Slide 34 – Øvelse: Jeg kommer nogle gange selv til at svine dem jeg spiller med til.

Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Brug svarene til, at lade eleverne kigge lidt indad, men undgå at løfte en pegefinger eller understrege hvor forkert det er. Det ved de godt.

Tidsforbrug

Slide 35 - Oversigt

Snak om hvilke spil, tjenester og hjemmesider som de unge bruger størstedelen af deres tid på.

Lad eventuelt "Sociale medier" indgå som én kategori som samler Instagram, Snapchat, Facebook m.v. Her kan man spørge, om det er bedst at bruge sin tid på sociale medier, eller på spil. -Dog bliver den diskussion uddybet senere, og bør derfor ikke være lang endnu.



Slide 36 – Oversigt

Lad eleverne snakke om, hvor lang tid de spiller om dagen. -Har man regler derhjemme for, hvor lang tid man må bruge på at spille hver dag? -Snyder man sig til mere? -Er der forskel på weekend og hverdag?

Slide 37 – Øvelse: Mine forældre har brokket sig over hvor meget jeg gamer.

Eleverne fordeler sig på felterne ud fra deres mening om udsagnet.

Slide 38 – Øvelse: Hvad kan man gøre, for at undgå diskussioner?

Erfaring viser at flere af de unge, særligt drengene, vil have oplevet diskussioner omkring hvor lang tid der må spilles derhjemme (skærmtid/spilletid). Lad de eleverne diskutere hvilke regler man kan oprette for at undgå disse.

Vores erfaring viser, at disse tiltag blandt andre kan mindske diskussioner i hjemmet:

- ☐ Fast spisetid/sengetid
- ☐ Et stopur som tæller ned fra 30/60 minutter til spisetid/sengetid



- Faste aftaler om, at et spil tager 15 (Fortnite) til 45 (CS:GO, LoL) minutter, og at man spiser/går i seng, når indeværende spil er færdigt.
- Lignende

Slide 39 – Computerspil er designet til...

Computerspil er designet til at være underholdning. Det er hverken pligter eller skolearbejde. Derfor er et naturligt at man hellere vil bruge mere tid på spillene end på de ”vigtige” ting. Lad eleverne diskutere om det er et problem, eller en ulige kamp.

Brug svarene til, at snakke om hvordan deres liv ville være eller blive, hvis de eller alle bare spillede computer hele dagen.

Slide 40 – Alene eller sammen?

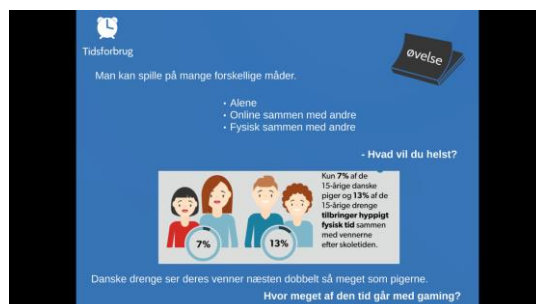
Spørg gerne ”Hvad er den allerbedste måde du har spillet spil på?” De fleste vil have meget sociale historier om LAN, netcaféer el.lign. hvor computerspillet egentlig er sekundært ifht. at være sammen med kammeraterne.

De fleste af de populære spil, beror i høj grad på kommunikation, planlægning og omstilling.

Ofte bliver spillene ikke kun nemmere, men også sjovere når man spiller sammen med venner.

Spørg ind til, om eleverne har nogle faste grupper de plejer at spille med.

Ville der være interesse for, at starte et hold sammen i klassen/på skolen?

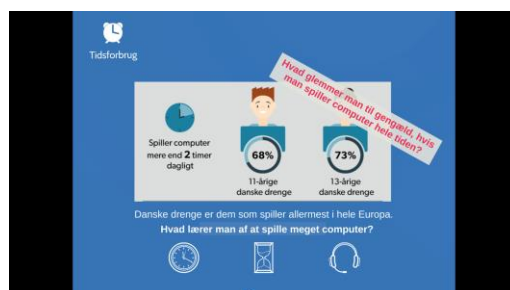


Slide 41 – Hvad lærer man af at spille computer?

Lad eleverne sætte ord på, hvilke kompetencer computerspil kan udvikle. Sørg gerne for at dreje samtalen over på, at computerspil ikke nødvendigvis skal være kompetencegivende; nogle gange er det helt okay, hvis det er afslapning, en social aktivitet eller deslige.

Dernæst diskuteres det hvilke skader det kan give, hvis man hælder alt sin fritid ind i skærmen. -Måske man glemmer aftensmaden, tager lektierne lidt mere afslappet, forsømmer sine pligter derhjemme, får firkantede øjne eller lignende.

CfDP's tilgang til diskussionen er, at computerspil i sig selv ikke er skadeligt – men aldrig nogensinde må gå ud over familie, skole, venner, fritid eller sportslige interesser. Disse flytter sig hele tiden, så derfor er en nedgang i f.eks. sport og opgang i computer ikke nødvendigvis forbundet – men træffer man det bevidste valg ”jeg vil hellere game end at dyrke sport” mange gange, kan det være et risiko-signal.



Slide 42 – Hvornår fylder gaming for meget?

I forlængelse af de foregående slides, diskuteres det hvilke konsekvenser for meget gaming kan have. Lad eleverne give eksempler på, hvis de kender nogen eller har hørt om nogen, hvor spillene har taget overhånd.



Slide 43 – Hvordan ser det perfekte døgn ud?

Som afrundende øvelse bedes eleverne tegne et ur, og give et eksempel på hvordan deres *perfekte døgn* kunne se ud timemæssigt: Hvor mange timer der skal allokeres til skole, søvn m.v.

Brug øvelsen som indgang til, at sundhedseksperter i Danmark anbefaler over 9 timers søvn for børn og unge mennesker. Ved mindre end 6 timers søvn ses hurtigt en forværring i helbred, indlæring og generel sundhed.



Bed eleverne sætte ord og gerne mennesker på deres døgn.

Hvis der er tid til det, kan eleverne lave et døgn for hverdag og et for weekend.

Kilde: <https://www.netsundhedsplejerske.dk/artikler/index.php?option=laes&id=457>

Slide 44 – Opsamling

Opsamling på de vigtigste pointer fra undervisningen:

- Du bestemmer selv hvor længe – og hvad – du gider at spille
- Du bestemmer selv om du synes det er sejt at game
 - ☐ Du skal huske, at det ofte er sjovere at spille sammen med nogen du kender
 - ☐ Eller lære dem du spiller med at kende!
 - ☐ Du skal huske at tale ordentligt til de andre
 - ☐ Både for stemningens og sejrns skyld
 - ☐ Du skal huske, at selvom Esport og gaming er fantastisk at bruge tid på, så må det ikke tage overhånd og gå udover de (endnu) vigtige(re) ting i livet: Skole, venner, familie.

