

Spil & gamingpolitik i Fritidscenter Vanløse

Anbefalingerne fra *Styrelsen for Undervisning og Kvalitet (STUK)* om skærme i fritidstilbud fra 2024, *Trivselskommissionens* afrapportering fra 2025, *Medierådet for børn og unge* og *Center for Digital Pædagogik* danner grundlag Fritidscenter Vanløse Medieudvalgs afgørelser.

STUK anbefaler bl.a. at fritidstilbuddene

- Sætter fælles retning for brug af skærme.
- Skaber attraktive alternativer til skærmbrug.
- Er i dialog med børn, unge og forældre om skærmbrug i fritidstilbuddet.
- Lader dialog om skærmbrug, bidrage til børn og unges digitale dannelse.
- Bruger skærme til aktiviteter som skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder.
- Tilbyder variation og alsidige pædagogiske aktiviteter.
- Inddrager arbejdet med digital dannelse i den pædagogiske udvikling.

Trivselskommissions afrapportering anbefaler bl.a. at fritidstilbuddene

- Skal understøtte at børn og unge klædes på til at anvende digitale teknologier.
- Har en tidssvarende pædagogisk praksis.
- Har trygge og inkluderende fællesskaber.
- Styrker børn og unges tilknytning til fritidslivet.

Center for Digital Pædagogik anbefaler bl.a.

- At voksne i højere grad anerkender at gaming også er et socialt fællesskab.
- At voksne ikke underkender børns interesser, blot fordi de ikke forstår dem.
- At forældre interesserer sig mere for skærmens "kvalitet" frem for "kvantitet".

Fælles rammer for gaming i Fritidscenter Vanløse – pædagogiske overvejelser

I Fritidscenter Vanløse ønsker vi at

- Anerkende børn og unges brede interessefelt og tilbyder aktivitetstilbud som kreativitet, sport, musik, teater, udeliv, sociale aktiviteter og gaming.
- Anerkende børn og unges interesse i gaming som en del af deres hverdag.
- Rammesætte gaming som en platform for leg, samarbejde, social deltagelse og pædagogisk interaktion.
- Vurdere, rammesætte og facilitere aktiviteter der støtter børn og unges udvikling og trivsel, analoge som digitale.
- Understøtte, at udvalget af digitale spil sker ud fra en pædagogfaglig vurdering af spillets egnethed, relevans og potentiale for at understøtte både læring og fællesskab.
- Digitale spil i Fritidscenter Vanløse vurderes individuelt ved at kompetente medarbejdere undersøger spillets indhold ud fra et fællesskabende læringsperspektiv.
- Benytte PEGI-ratings som en vejledende klassificering, som er baseret på indhold, men som ikke tager højde for kontekst, modenhed eller voksenopsyn.

- Følge Medierådet for Børn og Unge anbefalinger som understreger, at PEGI-rating er en vejledning, og at voksne omkring barnet må vurdere, hvad der er passende, i den kontekst barnet indgår i; i klub, eller i hjemmet.
- Understrege at der i Fritidscenter Vanløse games under opsyn, i afgrænsede tidsrum og med tydelige regler og dialog.

Digitale spil bruges i Fritidscenter Vanløse som et pædagogisk redskab, fordi det

- Skaber sociale fællesskaber og styrker inklusion.
- Giver mulighed for at træne samarbejde, kommunikation og problemløsning.
- Skaber rum for pædagogisk dialog om etik, adfærd og digital kultur.

Pædagogisk personale spiller en central rolle i børns digitale dannelse. Det handler om at skabe trygge rammer, hvor børn og unge lærer at navigere i digitale fællesskaber og forstå sociale spilleregler.

Ifølge Medierådet for Børn og Unge skal klubber arbejde med

- Kritisk refleksion over digitale medier
- Fællesskaber og etik online
- Inkludere børns stemmer i udformningen af medietilbud

Gaming bruges som en anledning til samtale og refleksion, hvor den pædagogiske medarbejder aktivt guider, faciliterer og sætter grænser.

Forskning viser bl.a., at børn udvikler venskaber og sociale kompetencer gennem gaming og onlinespil, og også at gaming kan være en vigtig del af børns kulturelle deltagelse og identitetsudvikling, ligesom forskning peger på, at voksne bør tage del i børns mediekultur og skabe refleksion og mening i mødet med digitale medier, i stedet for at forbyde det.

Dette ønsker vi at følge ved at understøtte børn og unges udvikling gennem voksendeltagelse i deres digitale arena.

Sociale interaktioner i spil

- De digitale spil der spilles i Fritidscenter Vanløse, spilles fordi de er samarbejdsorienterede, hvilket fremmer social interaktion og teamwork blandt børnene.
- Det at planlægge aktiviteter, rollefordeling og udvikling af verdener i de digitale spil, udvikler og understøtter de sociale og kommunikative evner hos børnene i den analoge verden.
- Når der løbende skal evalueres på strategier og samarbejde i et spil, analoge som digitale, dannes der også grundlag for et vedvarende socialt engagement i fællesskabet, som fortsætter længe efter aktiviteten, er afsluttet.

Inklusion og mangfoldighed

- Fritidscenter Vanløse stræber efter at bryde alders- og kønsbarrierer i aktiviteter omkring digitale spil og dette gør vi ved at skabe aktiviteter og udbyde digitale spil, som fordrer fællesskaber med alle køn og alle aldersgrupper.

Læring gennem fejl

- Fritidscenteret Vanløse ønsker at give mulighed for at børnene bliver udfordrede, eksperimenterer og øver sig i at fejle, i de digitale spil, sammen med erfarne brugere.
- Dette er vigtigt for at sikre at børnene oplever progression i deres spilkompetencer og giver børnene en tryk arena at øve sig i.

Fælles rammer for gaming i Fritidscenter Vanløse – spilletid og fordybelse

Noget forskning peger på, at børn og unge skal have minimum 45 minutters deltagelse i en aktivitet, for at have en oplevelse af fordybelse, udvikling og nærvær. Det tager Fritidscenter Vanløse også udgangspunkt i, når det besluttet hvor lang tid barnet/den unge må være en del af en aktivitet med digitale spil.

Derudover, har Fritidscenter Vanløse opmærksomhed på, at mange digitale spil har rundelængder/turneringstid som ligger tæt på 45 minutter, og længden af tid forøges derfor fra fritidsklub til juniorklub proportionalt med evne og modenhed.

I Fritidscenter Vanløse forsøger vi også at skabe rammer for digitale aktiviteter der kan sikre, at alle deltagere får en god oplevelse og en mulighed for at spille i fællesskaber på den enkelte afdeling, samtidig med at balancen mellem analoge og digitale aktiviteter fordeles.

Fritidscenter Vanløse har sammen med Klyngebestyrelsen, drøftet hvor meget vores børn og unge skal have adgang til digitale aktiviteter, med udgangspunkt i ovenstående principper.

For nuværende fastlægger vi disse principper

1. Gaming i fritidsklubber – (3.), 4. & 5. årgang
Afgrænsede computerrum, med tilstedeværelse af pædagogisk personale som guider og hjælper med at facilitere digitale tilbud, som skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder gennem gaming med aldersrelevante spil.
Der er mulighed for at deltage i de digitale aktiviteter én gang dagligt i en varighed af 30 minutter, ved brug af enten konsol, pc eller iPad.
2. Gaming i juniorklubber – (5.), 6. & 7. årgang
Afgrænsede computerrum, med tilstedeværelse af pædagogisk personale som guider og hjælper med at facilitere digitale tilbud som skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder gennem gaming med aldersrelevante spil.
Der er mulighed for at deltage i de digitale aktiviteter én gang dagligt i en varighed af 45 minutter, ved brug af enten konsol, pc eller iPad.
3. Gaming i Ungeværk – 8. årgang til og med 17. år
Afgrænsede computerrum, med tilstedeværelse af pædagogisk personale som guider og hjælper med at facilitere digitale tilbud som skaber deltagelses- og udviklingsmuligheder gennem gaming med aldersrelevante spil.
Der er mulighed for at deltage i de digitale aktiviteter i de tidsrum computerrummet er åbent.

Fælles rammer for gaming i Fritidscenter Vanløse – aldersgrænser

PEGI anbefalinger er vejledende.

www.pegi.info

These age ratings provide guidance to consumers, parents in particular, to help them decide whether to buy a particular product for a child.

Fritidscenter Vanløse forholder sig løbende til de anbefalinger som www.pegi.info opdaterer og benytter, og vi anvender PEGI-mærkninger vejledende i udvælgelsen af spil som udbydes.

De digitale spil bliver udvalgt med udgangspunkt i en pædagogfaglig vurdering af, hvorvidt de understøtter inkluderende, udviklende og læringsrige fællesskaber blandt vores børn og unge.

Vi vægter også gaming-ønsker fra vores børn og unge højt, og tager ofte drøftelser med vores medlemmer omkring hvilke digitale spil de spiller f.eks. derhjemme.

Fritidscenter Vanløse vil gerne være deltagende i den digitale spiludvikling og er opdateret ift. at udbyde de digitale spil, som vores børn og unge er nysgerrige på, eller kender.

Vi vurderer i Fritidscenter Vanløses Medieudvalg et spils anvendelse af vold, brug af sprog, in-game-purchases og sværhedsgrad ift. strateginiveau. Et eksempel på dette er de mange muligheder for forskellige spil som Roblox tilbyder; her er personalet i løbende kontakt med hinanden om hvilke spil i Roblox som vi kan udbyde, og ikke udbyde ud fra vores pædagogiske principper.

Et eksempel på spil vi har valgt til som er PEGI-mærket over vores børn og unges aldersgruppe er Fortnite, som er et spil, hvor det pædagogiske personale kan understøtte de overvejelser vi har beskrevet i de pædagogiske overvejelser og rammer.

Fælles rammer for gaming i Fritidscenter Vanløse – tilladte spil

- Eksempler på spil der spilles i fritidsklubber for (3.) 4. og 5. årgang

Among Us	Fall Guys	FIFA	Just Dance
Fortnite (<i>fra 4. årgang</i>)	LEGO	Minecraft	Roblox
Rocket League	Wii Sports		
- Eksempler på spil der spilles i juniorklubber for (5.) 6. og 7. årgang

Among Us	Fall Guys	FIFA	Just Dance
Fortnite	LEGO	Minecraft	Roblox
Rocket League	Wii Sports		
- Eksempler på spil der spilles i Ungeværk for 8. årgang til og med 17. år

Among Us	Counterstrike 2	Call of Duty	Fall Guys
FIFA	Fortnite	Just Dance	LEGO
Minecraft	Roblox	Rocket League	Valiant

Gaming er ét blandt mange aktivitetstilbud i Fritidscenter Vanløse

Gaming er, som de andre aktivitetstilbud i fritidscentret, frivilligt at deltage i, og foregår i bestemte og afgrænsede tidsrum med tilstedeværelse af pædagogisk personale.

Børn og unge, der ikke ønsker at game har adgang til andre kreative, fysiske, musiske og sociale aktiviteter i vores afdelinger.

Et alsidigt fritidstilbud forudsætter, at Fritidscenter Vanløse kan møde mange forskellige børn og unges interesser og behov.

Vi tager gerne individuelle hensyn til børn og unge, men beslutninger om pædagogik træffes ud fra institutionens helhed, tarv og faglige vurderinger. Fritidscenter Vanløse er ikke en forlængelse af hjemmet, men et professionelt, pædagogisk rum.

Det er en del af vores kerneopgave at sikre et rigt fritidsliv for alle børn og unge, og Medieudvalgets vurdering er, at det er pædagogisk udviklende, at fritidscenteret tilbyder gaming som en aktivitet på lige fod med andre aktiviteter.

Vedr. brugerkonti i Fritidscenter Vanløse

For at sikre lige muligheder for deltagelse i gaming-aktiviteter, har Fritidscenter Vanløse oprettet konti til brug i spil der kræver det. Man skal altså ikke have en konto for at kunne deltage, men man må i nogle tilfælde gerne benytte private konti; spørg din lokale Medieambassadør.

PEGI-12 vejledningen til Fortnite og Rocket League omhandler at børn under 13 år ikke kan give digitalt samtykke til at oprette en Epic Games-konto (spiludgiver). Derfor skal der en voksen til at verificere den e-mailadresse, som barnet vil bruge til at oprette kontoen med.

Hvis man opretter en konto som ikke bliver verificeret af en voksen, bliver den omdannet til en såkaldt "Cabined Account". Det er de konti Fritidscenter Vanløse har oprettet og benytter til Fortnite og Rocket League, hvilket ikke er ulovligt.

En "Cabined Account" er en speciel type konto, som Epic Games tilbyder for at give en sikker og kontrolleret oplevelse for yngre spillere, især dem under 13 år (eller den relevante digitale samtykkealder i deres land).

Formålet er at sikre, at børn stadig kan nyde Epic Games' spil som Fortnite, Rocket League og Fall Guys samtidig med at deres privatliv og sikkerhed beskyttes.

"Cabined Accounts"

1. Aldersverifikation

Hvis en spiller angiver, at de er under den krævede alder, vil de blive bedt om at oplyse en forælder eller værges e-mailadresse for samtykke, før de kan få adgang til visse funktioner.

2. Adgangsbegrænsninger

Mens man venter på forældres samtykke, kan spilleren stadig få adgang til de spil de har købt, men visse funktioner vil være deaktiveret, disse inkluderer:

- Kommunikation. Børn og unge kan ikke bruge stemmechat eller fri tekstchat.
- Køb. Børn og unge kan ikke købe genstande for "rigtige" penge.

"Cabined Accounts" designet til at sikre, at yngre spillere kan benytte Epic Games' spil, samtidig med at passende sikkerhedsforanstaltninger er på plads, for at beskytte børns privatliv og begrænse eksponeringen for visse onlineaktiviteter.

Gaming Guides (vedlagt som bilag)

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik.
Opdateret februar 2024. Kvalitetstjekket af Center for Ludomani.

Bilag 1	Among Us
Bilag 2	FIFA
Bilag 3	Fortnite
Bilag 4	Minecraft
Bilag 5	Roblox
Bilag 6	Rocket League
Bilag 10	The Sims
Bilag 11	League of Legends
Bilag 12	Counterstrike 2
Bilag 13	Call of Duty

Andre forældreguides

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik.
Opdateret februar 2024.

Bilag 7	Børn gamer – en guide til forældre
Bilag 8	Der er så meget forældre ikke forstår
Bilag 9	Computerspil og konflikter i familien

Hjemmesider

www.cfdp.dk	Center for digital pædagogik
www.medieraadet.dk	Medierådet for børn og unge
www.pegi.info	PEGI ratings