Nätlivet: Han bara spelar

Utbildarens guide för videon Han bara spelar

Inledning

Han bara spelar är en berättelse som riktar sig till åldersgruppen högstadieelever och äldre. Berättelsen handlar om tonåringen Eppu som spelar datorspel flera timmar om dagen. I videon funderar Eppu på vad som är bra och dåligt med att spela, vad hans föräldrar tycker, och sin egen framtid som spelare. I berättelsen behandlas spelande som hobby, måttligt och överdrivet spelande, samt hur föräldrar förhåller sig till spelande.

Pelitaito projektet

Utbildarens guide är producerad av Förebyggande rusmedelsarbete EHYT RF:s projekt Pelitaito. Förutom digitalt spelande behandlar projektet även penningspelande bland barn och unga.

Vid sidan av barn och unga riktar sig projektets verksamhet till deras intressentgrupper, t.ex. föräldrar, skolans personal, samt andra professionella och frivilliga som arbetar med målgruppen.

Mer info om projektet

www.pelitaito.fi/sv

mediataitokoulu.fi

insafe

Co-funded by the European Union.

Målsättningar

- Eleverna förstår att det är viktigt att spela med måtta och att spelandet bör vara i balans med det övriga livet, t.ex. skolan, hobbyer och gemensam tid med familjen
- Eleverna uppfattar spel och spelande som en del av livskompetensen
- Eleverna får bättre förståelse för spelandets socialitet och dess inverkan på det egna spelandet
- Eleverna har bättre förutsättningar att utvärdera spelandets inverkan på det egna välmåendet

Lektionens inledning

Det är bra att inleda lektionen med frågor som har med ämnet att göra.

Diskutera med eleverna:

- Spelar ni själva digitala spel? Hur mycket spelar ni?
- Hur tycker ni man förhåller sig till ungdomars spelande?
- Har ni hemma bestämda regler angående spelande?
- Känner du någon som i ditt tycke spelar för mycket?

Video: (http://www.youtube.com/watch?v=xdEFjwrAz58)

Se på första delen av videon och pausa sedan filmen. Diskutera innehållet och fortsätt sedan titta.

För mycket?

Jag heter Eppu. Jag spelar en hel del. För mycket, tycker morsan och farsan. Fast det tycker inte jag.

Jag spelar Dota tvåan och är med i ett team som heter MarjaTerTTU. Vi är ganska bra, sådär på finsk nivå alltså. Det är häftigt när man märker att man på riktigt klarar sig bra och får vara bäst. Det är skitkul att slå dom andra eller vara den rikaste typen på servern.

Jag spelar väl sådär 3-6 timmar per dag, ibland mera.

Jag har kompisar som spelar ännu mera. Jag tycker man kan säga att spelandet blir för mycket först sen om man liksom inte får nånting annat gjort mera. Det finns ett par typer som vi brukar spela med som jag vet att ibland inte ens går till skolan ... eller dom gör egentligen ingenting annat än spelar.

Jag tycker att man hellre borde fundera på VARFÖR en del spelar så mycket i stället för att bara gnälla om hur många timmar dom sitter framför datorn.

Jag känner också en lite äldre typ som bara sitter hemma och spelar. Men dom där typerna är ändå ganska få. Dom flesta har nog läget under kontroll. Jag själv har inga problem i skolan, och jag brukar göra läxorna innan jag börjar spela.

Diskutera med eleverna:

- Vem bestämmer vad som betraktas som för mycket spelande? Hur definierar man överdrivet spelande?
- Finns det någon tidsgräns för när man spelat för mycket?
- Tycker du att Eppu spelar för mycket?
- Varför spelar människor över huvudtaget? Kan någon av dessa orsaker leda till problem?

Dom där hemma

När morsan och farsan gnäller över mitt spelande brukar jag säga att "själva sitter ni ju och glor på tv kvällarna i ända." Varför sku det jag gör vara så mycket värre? Jag gör ju åtminstone nånting och umgås samtidigt med kompisar.

Jag tror att morsan och farsan sku vilja göra mera med mig, tillsammans liksom, men dom är så trötta så dom orkar inte. Antagligen så är dom mest arga på sig själva för att dom inte orkar hitta på olika saker som vi sku göra tillsammans. Så klagar dom på mitt spelande fast dom egentligen tycker att det är deras fel att jag spelar.

En sak som morsan och farsan ändå tycker är bra med mitt spelande är att jag inte är ute och super och sånt. Ändå klagar dom direkt när vi ska fara nånstans med gänget, på lan-party eller boot camp eller nåt. Dom tror väl att vi sen ändå sitter där och häller i oss sprit. Vi gör nu vad man brukar göra, spelar och dricker mest energidrycker.

Sanningen är att vi gör mycket annat också än bara spelar, och inom vårt spelgäng gör vi helt samma saker som vilket som helst hockey- eller fotisgäng till exempel. Vissa mera, andra mindre.

Diskutera med eleverna:

- Vad är skillnaden mellan att se på teve och att spela? Vilken är skadligare/nyttigare?
- Är spel någonting barn och föräldrar kan syssla med tillsammans?
- Kan spelande vara en hobby?
- Vad finns det för viktiga saker man bör göra förutom att spela?
- Vad kunde Eppu göra för att få sina föräldrar att bättre förstå hans hobby?

Framtiden

Jag tror nog inte att jag vill bli nån tävlings- eller proffsspelare. Ingen kan stanna särskilt länge på den nivån, och fast man kan tjäna typ en halv miljon på kort tid under turneringarna så inte räcker pengarna någonstans om man inte har ett yrke eller nån utbildning. Så inte tänker jag bygga min framtid helt och hållet på tävlingsspelande, eftersom vinsterna är så oregelbundna och osäkra.

Nog sku jag ju säkert kunna jobba med spel som yrke också. Bli spelutvecklare eller producent på nån spelfirma till exempel. Jag har sist och slutligen lärt mig ganska mycket om de här spelen, och en hel del engelska också. Som spelare behöver man också sociala färdigheter. När man ska sitta i konferenssamtal och spela med sina kompisar 12 timmar per dag gäller det nog att vara skarp i bollen för att hänga med i gänget.

Så nog börjar jag säkert jobba med spel i nån form i framtiden, men jag tycker det är viktigt att satsa på läxorna och skolan också så att man inte liksom är helt ute sen nån gång när man inte orkar spela mera.

Diskutera med eleverna:

- Kan spelandet bli ett yrke?
- Vad kan man lära sig genom att spela?
- Vilka andra inlärningsformer behövs förutom spelande?

Spelandet och det övriga livet

Det som är svårast med spelandet är att det kan vara svårt att hitta balansen mellan spelandet och andra saker i livet. Jag tror att jag liksom många andra spelfantaster är såna typer att vi gör allting till hundra procent. Man märker nog alltid när nån i gänget försvinner för tre veckor när han har hittat en flickvän. Sen plötsligt är han tillbaks och flickvännen får vänta. Så det där med balansen är faktiskt svårt. Ett par typer har flickvänner som också spelar, och då är det ju en helt annan sak.

Annars sku jag nog säga att ens kompisar i spelvärlden är lika äkta som i det "riktiga" livet. Enda skillnaden är att det är lättare att ta ledigt från spelkompisarna än från sina skolkompisar till exempel. Man behöver bara stänga datorn och så hålls dom där bakom den mörka skärmen.

Diskutera med eleverna:

- Varför anses spelande vara någonting främst pojkar sysslar med?
- Kan spelandets socialitet ha en inverkan på hur mycket man spelar?
- Hur skiljer sig sociala relationer på nätet/i spel från relationer ansikte mot ansikte? Skiljer de sig alls?
- Hur vet man att spelandet och det övriga livet inte är i balans?
- Vad kan man göra om spelandet stör det övriga livet?
- Kan man ingripa i en kompis spelande?

Tilläggsuppgifter: debatt

Panel / debatt / snabb debatt

Debatterna och diskussionerna lämpar sig för elever i alla åldrar. Fenomenet spel erbjuder gott om möjligheter för olika typer av debatter. Ämnet kan t.ex. vara något av följande:

- Är det mer nyttigt eller skadligt att spela?
- Vad är måttligt/lämpligt spelande?
- Är spelande en bra hobby?
- Borde föräldrar i större utsträckning begränsa barns och ungas spelande?
- Kan man bli beroende av spel?

Beroende på elevernas ålder kan ämnena behandlas på olika sätt:

1. En debatt mellan två lag om vardera 4-5 personer. Lagen väljer sin egen ståndpunkt eller argumenterar för en på förhand given ståndpunkt. De övriga eleverna följer med debatten och kan ställa publikfrågor. Slutligen en sammanfattning som alla deltar i. Antingen läraren eller en elev fungerar som ordförande.
2. En panel med exempelvis fem talare. Precis som i debatten kan man ha en egen eller en given ståndpunkt i frågan. Såväl de som deltar i panelen som publiken kan få i läxa att bekanta sig med ämnet. Efter panelen (15-20 minuter) kan man fortsätta diskutera i klassen. Antingen läraren eller en elev fungerar som ordförande.
3. I en snabb debatt delas klassen i två läger och vardera sidan ges en bestämd åsikt i frågan som skall behandlas. Läraren ger turvis ordet åt lagen och räknar poäng. Man får poäng för ett välmotiverat argument. Efter debatten kan man fortsätta diskussionen så att alla har möjlighet att uttrycka sin verkliga åsikt.

Bakgrundsinformation om lektionens teman

Att spela är en del av ungdomarnas vardag

Digitala spel är i dagens läge en vanlig hobby och majoriteten av ungdomarna spelar åtminstone ibland. Uppfostrarna uttrycker dock ofta sin oro för spel och spelande. Exempelvis är man ofta oroad för överdrivet spelande och hur det kan inverka på barnets liv. Man fäster också mycket uppmärksamhet vid spelens innehåll, speciellt våldsamma spel.

Alla farhågor är inte obefogade. Att spela är en rolig, medryckande aktivitet. Det händer lätt att man spenderar mycket tid på spel, och precis som med så många andra saker är för mycket helt enkelt för mycket. För de flesta som spelar är dock spelen en problemfri och normal del av livet, för många också en bra och utvecklande hobby. Spelandet har många positiva sidor, och med hjälp av spel kan man lära sig t.ex. främmande språk och sociala färdigheter.

Vad gäller spel finns fortfarande en generationsklyfta mellan föräldrarna och barnen. Den digitala världen och dess fenomen känns främmande för många uppfostrare, vilket kan leda till gräl. Därför vore det bra om föräldrar och andra uppfostrare hade grundläggande kunskaper om spelande.

Pelikasvattajan käsikirja (Speluppfostrarens handbok)

Boken är skriven som stödmaterial för alla speluppfostrare. Den riktar sig till såväl föräldrar, skolor, bibliotek, ungdomsverksamheter, samt andra parter som är i kontakt med barn, unga eller vuxna som spelar. Syftet med boken är att erbjuda sakkunnig, forsknings- och erfarenhetsbaserad information om vad spelande och dess olika fenomen riktigt handlar om.

Boken (på finska) kan laddas ner gratis på:

www.pelikasvatus.fi

Hur mycket är för mycket?

Ibland då man spelar kan nyhetens behag göra att man gärna sitter och spelar i timmar, men så fort entusiasmen avtar minskar också tiden som går åt till spelandet. Tillfällig storkonsumtion av spel är alltså inte nödvändigtvis ett tecken på problem förknippat med spelandet. Om spelandet däremot regelbundet kräver mycket tid och börjar påverka det övriga livet negativt kan man tala om överdrivet spelande. Någon specifik tidsgräns för hur mycket som är för mycket finns inte, och man kan inte mäta problemets grad enbart med hjälp av den använda tiden. Kontrollen över livet och det egna välmåendet är den viktigaste helheten att ta i beaktande.

Så länge spelandet är ett tidsfördriv bland alla andra och inte stjäl för mycket uppmärksamhet från livets övriga områden, bidrar det säkert med positiva upplevelser. Men om spelandet blir tvångsmässigt eller börjar störa det övriga livet kan det vara skäl att fundera på om hobbyn gått för långt.

Tecken på överdrivet spelande:

- Man tillbringar mycket tid vid datorn/teven och glömmer att ta pauser
- Man blir rastlös och irriterad av att inte spela
- Man glömmer bort kompisar utanför spelvärlden
- Man glömmer bort andra plikter på grund av spelandet
- Spelandet stör dygnsrytmen
- Spelandet orsakar frånvaro från skolan eller arbetet
- Man struntar i andra hobbyer på grund av spelandet

Spel som yrke

Finlands spelindustri har upplevt ett rejält uppsving de senaste åren och industrin erbjuder allt fler en arbets- eller studieplats. Studiemöjligheter inom branschen erbjuds i hela landet, såväl på andra stadiet, i yrkeshögskolor och på universiteten. Spelindustrins förening Neogames upprätthåller en lista över branschens studieplatser (http://www.neogames.fi/pelialan-koulutus/), och utbudet av sådana studieplatser har ökat kraftigt under 2010-talet. Det kan röra sig om studier inom speldesign, programmering, grafik eller animation.

Att spela spel kan också vara en tävling. Sådan organiserad tävlingsverksamhet kallas för eSport, alltså elektronisk sport. Professionella spelare finns det bara några av i Finland och prissummorna i de inhemska turneringarna är förhållandevis små i internationell jämförelse. Mer information om eSport hittar man på SEUL:s hemsida (Suomen Elektronisen Urheilun Liitto) www.seul.fi.

Videons manuskript och produktion

Lemeon

Finansiering

Centralen för mediefostran och bildprogram och EHYT RF:s projekt Pelitaito