

# Varför spelar vi?

Spel som pedagogiskt verktyg – underhållning eller framtidens melodi

Vasa 04.04 & Helsingfors 05.04

Nikolaj von Veh, psykolog

# Varför spelar vi?

- ❖ Mind at play – leken en viktig del av livet
- ❖ Slappna av och ta avstånd från vardagens händelser
- ❖ Upplevs som meningsfull aktivitet, roligt, spännande
- ❖ Inläring via lek (sociala aspekter, gestaltning, språk)
- ❖ Stödande för mental hälsa
- ❖ Varför läsa böcker eller se på film?

# Vem spelar?

- ❖ Generationer som har vuxit upp med spelkonsoler närvarande i hemmet
- ❖ Genomsnittsåldern kring 35 år
- ❖ 80 % av 10-14 åringar
- ❖ aktivaste spelarna i 10-14 års åldern
- ❖ Aktiva spelare inom olika åldersgrupper
- ❖ Könsskillnader synliga i viss mån
- ❖ Många spel marknadsförs för vuxna då de har köpkraft

# Vad gör spel intressanta?

- ❖ Belönande (avancera storyn, poäng, kort- och långvarig progression, visuellt spektakel)
- ❖ Varierande innehåll och aktivitet inom spelet
- ❖ Oregelbunden belöning
- ❖ Utveckla egna färdigheterna i spelet
- ❖ Social samverkan (samarbete, tävling, tillhörighet)
- ❖ Intresset individuellt

# Korrelationer med spelande

## ❖ Positiva

- utvecklad visuell gestaltning och uppfattningsförmåga
- finmotorisk smidighet / öga-hand koordination
- snabb problemlösningförmåga
- ökad koncentrationsförmåga (i spelliknande situationer)
- snabbare reaktionsförmåga
- utvecklar kunskaperna i spelets språk (oftast engelska)
- skapar sociala kontakter (finner personer med liknande intressen)

# Korrelationer med spelande

## ❖ Negativa

- aggressivt beteende
- minskat socialt umgänge
- minskat prosocialt beteende, minskad empati
- fysiska problem (rygg, vikt, kondition, osv.)
- utåtagerande beteende (ångest, koncentrationssvårigheter)
- försämrade skolprestationer (sömnbrist, tidsbrist)
- beroendeproblematik

# När blir spelandet ett problem?

- ❖ Mycket individuellt
- ❖ Tiden som används för spelande, skärmtid
- ❖ Tankar kring spelande
- ❖ Övriga aktiviteter minskar
- ❖ Abstinenssymtom
- ❖ Fortsätter spela trots negativa effekter
- ❖ OBS: om förekommer under kortare tid behöver inte vara tecken på problem

# Värt att tänka på

## ❖ Vad ligger bakom ett problemartat spelande?

- läs- och skrivsvårigheter?
- sociala svårigheter?
- mobbning?
- ångest och rädslor?
- vill undvika konflikter och utmaningar i vardagen?
- nedstämdhet?
- problematik inom familjen?
- annan stimuli tillhanda?

## ❖ Vid akuta fall måste personen avlägsnas från miljön där spelet sker



# åldersrekommendationer



## **PEGI 3**

Spel med denna åldersmärkning anses lämpliga för alla åldersgrupper. Lite våld i ett komiskt sammanhang (exempelvis den form av våld som förekommer i tecknade serier som Snurre Sprätt eller Tom & Jerry) är acceptabelt. Barnet ska inte kunna sätta figurer på skärmen i samband med varelser i verkliga livet, utan de ska vara helt fantasibetonade. Spelet får inte innehålla ljud eller bilder som kan vara skrämmande för små barn. Grovt språk får inte förekomma och inte heller scener med nakenhet eller referenser till sexuell aktivitet.



## **PEGI 7**

Alla spel som normalt skulle märkas med 3 men som innehåller scener eller ljud som kan vara skrämmande kan vara lämpliga för denna kategori. Några scener med partiell nakenhet kan tillåtas men aldrig i ett sexuellt sammanhang.



## **PEGI 12**

I den här åldersgruppen exponeras spelaren för våld av en lite mer grafisk karaktär som är riktat mot fantasifigurer. Allt våld mot människoliknande figurer eller igenkännliga djur ska fortfarande vara icke-grafiskt. Nakenhet av en något mera grafisk karaktär får visas. Eventuellt grovt språk måste vara av milt slag och får inte innehålla några sexuella svordomar.



## **PEGI 16**

Denna märkning används när en våldsskildring (eller sexuell handling) når en nivå som liknar den man kan vänta sig i verkliga livet. Grovt språk av mer extrem karaktär, användning av tobak eller droger och skildring av kriminella verksamheter kan förekomma i spel märkta med 16.



## **PEGI 18**

Vuxenklassificeringen används när våldet når en nivå där det rör sig om grova våldsskildringar eller innehåller inslag av särskilda typer av våld. Grovt våld är det som är svårast att definiera eftersom det i många fall kan vara väldigt subjektivt, men i allmänna ordalag kan det klassificeras som våldsskildringar där tittaren känner avsmak.

# innehållskategorier



## **Grovt språk**

Spel som innehåller grovt språk som t.ex. svordomar.



## **Diskriminering**

Spel som innehåller skildringar av någon form av diskriminering eller som kan uppmuntra till diskriminering.



## **Droger**

Spel som refererar till eller skildrar droganvändning.



## **Skräck**

Spel som kan vara skrämmande för små barn.



## **Spel om pengar**

Spel som uppmuntrar eller lär ut spel om pengar.



## **Sex**

Spel som skildrar nakenhet och/eller sexuellt beteende eller sexuella anspelningar.



## **Våld**

Spel som innehåller skildringar av våld.

**TACK!**