Her er fire myter om computerspil

Forskere har undersøgt computerspils effekter på børn og unge.

At computerspil er usunde for børns udvikling og trivsel er en myte der florerer flittigt, måske især blandt forældre til spilfrådende børn.

En engelsk undersøgelse med 11.000 børn har vist, at der ikke kan måles negative effekter inden for følelsesmæssig eller social udvikling eller børns opmærksomhed, når de spiller op til tre timer om dagen.

Her undersøger lektor Carsten Jessen fra Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier ved Aarhus Universitet fire af de mest udbredte myter om spillene.

**Myte 1: Børn bliver dumme**

Myten er Falsk: *Computerspil og konsolspil kan styrke barnets kunnen og evner.*

Nogle gange kan det lyde, som om børn vælger at spille computer, fordi det er meget lettere end at gøre alle mulige andre nyttige ting. Men spil er hårdt arbejde, understreger lektor Carsten Jessen fra Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier ved Aarhus Universitet.

»Børnene må konstant prøve sig frem, forstå nye systemer og lære dem at kende for overhovedet at kunne spille. De kommer ikke med en opskrift på, hvordan de skal spilles. Det kan være stærkt udfordrende«, siger han.

Via læringsprocessen med at opstille hypoteser og prøve dem af lærer børnene at arbejde som en videnskabsmand. Afsøgende og ikke bange for fejl.

»Samtidig lærer børnene også, at selv om det er svært og de skal pukle for at gennemføre, kan det betale sig at blive ved. Spillene lykkes ikke bare med det samme, for så er det jo kedeligt«, siger Carsten Jessen.

Strategispil som ’World of Warcraft’ er med til at give spillerne strategiske evner og lærer dem at lede et team og være holdspiller. Skydespil træner spillernes evne til at aflæse omgivelser, overskue 3D-modeller, ligesom reaktionsevnen bliver hurtigere.

»Den generelle evne til at tænke i modeller bliver styrket, og det kan man for eksempel få brug for som videnskabsmand eller matematiker«, siger Carsten Jessen og påpeger, at computerspillende børn ofte er langt foran, når det handler om at lære engelsk.

**Myte 2: Spil gør børn asociale**

Myten er falsk. Computerspil skaber lærende fællesskaber og fælles leg.

En undersøgelse, som Medierådet har sendt ud i denne måned viser, at mens voksne bruger Facebook som socialt værktøj, er de 7-12-årige i høj grad sociale via spil. De fleste computerspil handler om at løse opgaver sammen. Enten sidder man sammen og spiller, eller også spiller og chatter spillerne sammen via nettet.

»De spil, der har størst gennemslagskraft, kan man spille online sammen med andre. Selv om børn fra en vis alder ofte sidder alene på værelset, er de ofte alligevel netop en del af kammeratskabsflokken. Det er en af måderne, som det sociale legefællesskab fungerer på i dag«, siger Carsten Jessen og peger på, at det er umuligt at vende tilbage til 1950’ernes og 60'ernes legende børneflokke på vejen. Desuden giver spillene værdifuld øvelse i samarbejde.

»Vi har for nylig observeret børnehavebørn spille Mindcraft, og de ved præcis, at hende der kan hjælpe med det, og han er god til det«, siger Carsten Jessen.

I stedet for at bremse spilleriet bør forældrene interessere sig for, hvem børnene spiller med, mener psykolog Johan Eklund.

»Ligesom du spørger til dine børns legekammerater, så interesser dig for dem, de spiller med, og den tone, der er, og bak op i, at man ikke behøver at finde sig i mobning«, siger Johan Eklund.

**Myte 3: Unge bliver voldelige**

Der er uenighed om emnet, men spil fremkalder ikke langsigtet aggression.

Gennem de seneste 25 år, hvor computer- og konsolspil er blevet hvermandseje, er antallet af grove voldstilfælde faldet – også i USA, påpeger Carsten Jessen, lektor ved Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier ved Aarhus Universitet.

Men noget forskning tyder på, at man kort efter at have spillet skydespil har en tendens til at se andres handlinger i et negativt lys, som om de er rettet mod én. Det skyldes den konkurrencestemning, der er i den slags spil, forklarer psykolog Johan Eklund.

»Det er ikke mediet, der fører til den aggressive tilgang, som varer kort. Det er konkurrenceelementet, som gør, at vi bliver tændte, og det fremmer menneskers aggression instinktivt. Du kan måle det samme efter andre konkurrencer«, siger Johan Eklund.

Carsten Jessen ved fra sine undersøgelser, at børn godt kan skelne mellem virkelighed og leg.

»Det med, at voldelige spil automatisk fører til vold, passer ikke. Generelt bør man vurdere skydespillene som en slags moderne røvere og soldater«, siger Carsten Jessen, der opfordrer forældre til at sætte sig ind i spillene og selv vurdere, om et spil er o.k. til deres barn i stedet for at se på aldersgrænser.

**Myte 4: Spil gør unge afhængige**

Myten er Falsk. Men faktum er, at nogle spiller for meget.

Ud fra hvad man ved i dag, tyder intet på, at computerspil gør børn og unge afhængige. Modsat pengespil giver computerspil ikke en hurtig tilfredsstillelse. Når myten alligevel trives, skyldes det ofte andre ting, påpeger psykolog Johan Ekdahl, som netop nu er i gang med et pilotprojekt hos Center for Ludomani. Her holder han kurser for forældre til unge, som spiller rigtig meget.

»Spørgsmålet er, om det er spillet, der har gjort dem afhængige, eller om det er et symptom på andre problemer. Det ser ud til, at det er et symptom. Der skabes ikke et farligt stof, som de bliver afhængige af«, siger Johan Ekdahl og understreger, at det selvfølgelig er et stort problem, hvis man forsømmer skole og socialt liv på grund af spil.

Heller ikke Anne Birgitte Brus, der laver ph.d. i computerafhængighed ved Roskilde Universitet, vil udpege spillene som skurken.

»Nogle forældre stiller diagnosen ’computerafhængig’. Men vi skal passe på med at sygeliggøre på den måde. Jeg oplever, at meget kan løses, hvis man taler med de unge. Trives de i andre sammenhænge? Ofte ville det gøre forskellen, hvis de voksne ser og hører de unge«, siger Anne Birgitte Brus.

*Kilde: Politiken 5-3-2014*