



Ungdom og gaming

For mange av oss, som ikke kan skryte av å være ungdom lenger, kan begrepet gaming virke en smule ukjent og ullent. De fleste av oss har allikevel på en eller annen måte egenerfaring med tv- eller dataspill. Noen kan kanskje huske den grå og oransje pistolen til «Duck Hunt» på Nintendo, eller «Pacman» og «Space Invaders» på Atari. De fleste foreldre som blir kjent med dagens spill gjennom barna sine vil nok si seg enig i at spillene i dag er noe helt annet.

Grafikken, lydeffektene, musikken, historien i spillet og spillopplevelsen er utviklet til det ytterste og mange spill er svært virkelighetsnære. Spillutviklerne er ikke bare entusiaster som ønsker å lage spill bare fordi det er gøy. De er blitt store spillselskaper i en stor og pengesterk industri som vet å utvikle spill som gjør at du bare må prøve oppdraget én gang til. Og så enda en gang til... De utvikler spill der vi over internett kan samarbeide med hverandre om oppdrag i spillet. Dermed er spillerne avhengige av at de andre er logget på og tilstede for å få gjennomført oppdraget. For gjennomførte oppdrag og oppgaver får spillerne premier og poeng som kan ta dem videre i hierarkiet i spillet og gi status - både i spillverden og i vennegjengen utenfor spillet. Disse faktorene gjør at spillingen for noen kan være altoppslukende og vanskelig å begrense. Dette kan skape uenigheter og diskusjoner, og noen ganger ende i steile fronter mellom foreldre og ungdommen.



Det er god folkehelse i givende fritidsaktiviteter. I Nes kommune har vi et vidt tilbud til barn og unge i form av organisert idrett og andre voksenstyrte aktiviteter. Samtidig vet vi at tilbudet ikke alltid treffer eller passer for alle unge. Derfor kan aktiviteter som for eksempel tv- og dataspill være en fin aktivitet for mange, og for noen; én av få arenaer hvor de føler de mestrer noe. For enkelte kan det faktisk være slik at deres nærmeste venner og kanskje eneste omgangskrets er de de møter gjennom online spilling.

Det skal og bør være vi voksne som setter grenser og hjelper ungdommene våre å regulere sine liv. Også i det digitale livet. Allikevel, å nekte ungdommen å spille, kutte tilgangen til det trådløse nettet i huset, eller låse inn spillkonsollen er ikke alltid den beste måten å regulere spillingen på. For å finne de beste metodene for grensesetting rundt spillingen trenger vi kunnskap om spillene og spillingen. Vi trenger å vite når det smerter minst for ungdommen å la være og spille.

Det å holde oversikt over våre barns digitale hverdag kan oppleves som en svært vanskelig oppgave. Dette gjelder også spillingen. Selv vi som til daglig arbeider med ungdom, både på skole og på fritiden, møter ofte utfordringer med å følge ungdomskulturen og utviklingen i deres digitale regnskog. For å tilegne oss denne kunnskapen kan vi blant annet kurses og videreutdanne oss innenfor feltet. Men de aller mest kompetente ekspertene på feltet er han eller hun hjemme med tastaturet foran seg eller kontrollen i hånda.

Nes kommune ønsker å øke forståelsen for, og kunnskapen om spilling – både fornøylesspilling, storspilling og problemspilling - hos kommunens ansatte og ungdommens nærmeste voksne. 8.februar gjennomfører vi en fagdag om gaming i Nes kulturhus. Hit kommer



fagfolk innenfor feltet for å holde foredrag, kommunale og eksterne tjenester vil ha stands og ikke minst; ekspertene selv, ungdommene, blir med for å lære oss mer om gaming.

Avslutningsvis vil jeg oppfordre alle med en «gamer» i hus til å ta med seg kaffekoppen og be «gamer`n» om en innføring i «gaming`a». Kunnskap bygget på interesse og engasjement er utrolig imponerende!

Skrevet av Thomas Håkonsen, UngdomsLOS, Fritid og forebygging

