

SPILPÆ- DAGOGIK

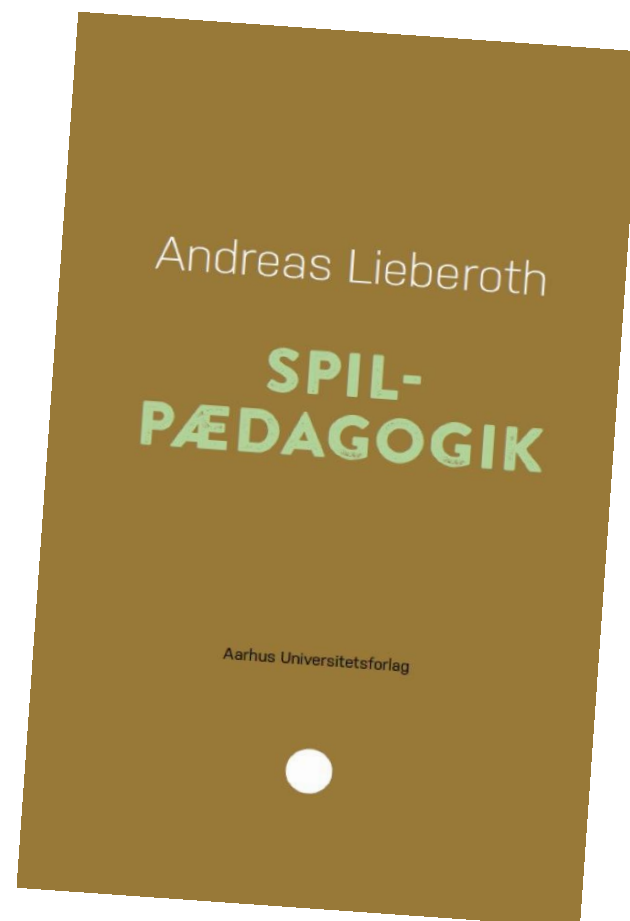
Vejle, November 2021

Andreas Lieberoth
Associate professor, ph.d.
Aarhus University

Interacting Minds Center Dept of Educational Psychology
School of Culture and Society Danish School of Education (DPU)
andreas@edu.au.dk



- Spil I og omkring skolen
- Spils psykologiske virkemidler
- Spildidaktik
- (Special)Pædagogik omkring
gamerne



Hvor ofte spiller de spil af nogen art?

HK'ere

1060 kvinder + 192 mænd
Gennemsnitsalder 46 +/-10

Aldrig

Mere sjældent

Halvårligt













Månedligt

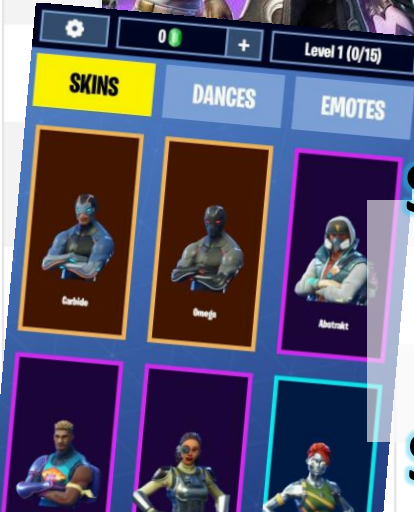
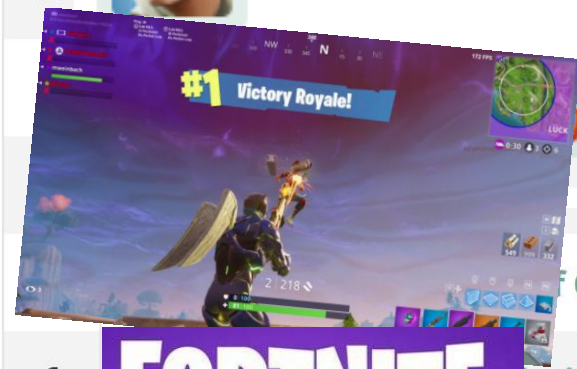
Ugentligt

De fleste dage

Dagligt

0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240

#	FREE	PAID	GAME	PUBLISHER	PRICE	REVENUE	NEW INST
1				Fortnite			
2				Candy Crush Saga			
3				Anger Birds Blast			
4				Clash Royale			
5				Pokémon GO			
6				Fortnite Battle Royale			
7				Anger Birds Blast			
8				Anger Birds Blast			
9				Anger Birds Blast			
10				Anger Birds Blast			
11				Anger Birds Blast			
12				Anger Birds Blast			



SOCIALT AFTALT
SPÆNDING
MANGE VALG
SYNKRONT SPIL

SOCIALT UDLØST
AFSLAPPET
FÅ VALG
ASYNKRONT SPIL



AARHUS UNIVERSITY



IMC

INTERACTING MINDS CENTRE

Playtrack

I skolen...

Gamification



Læringspil / Serious games

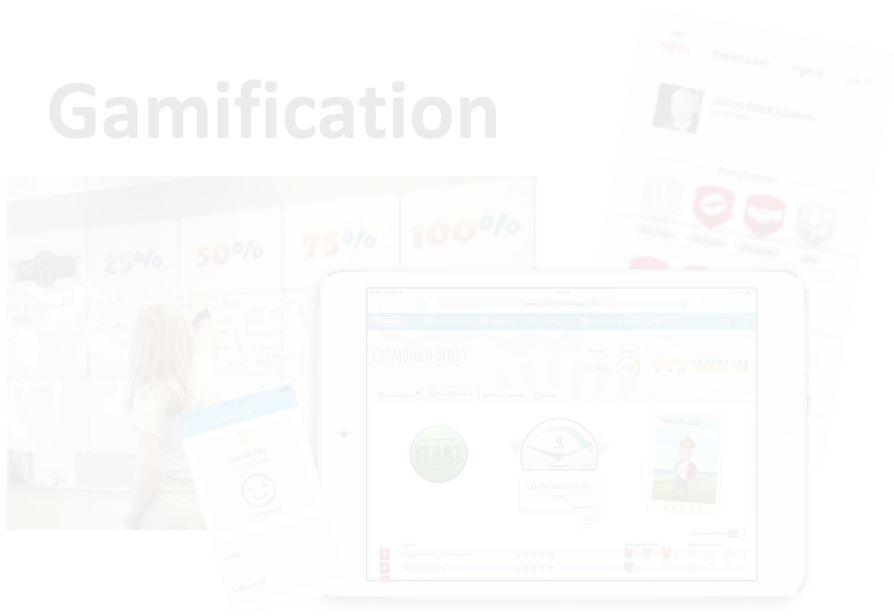


Rigtige spil



Rigtige spil.EDU

Gamification



Læringspil / Serious games



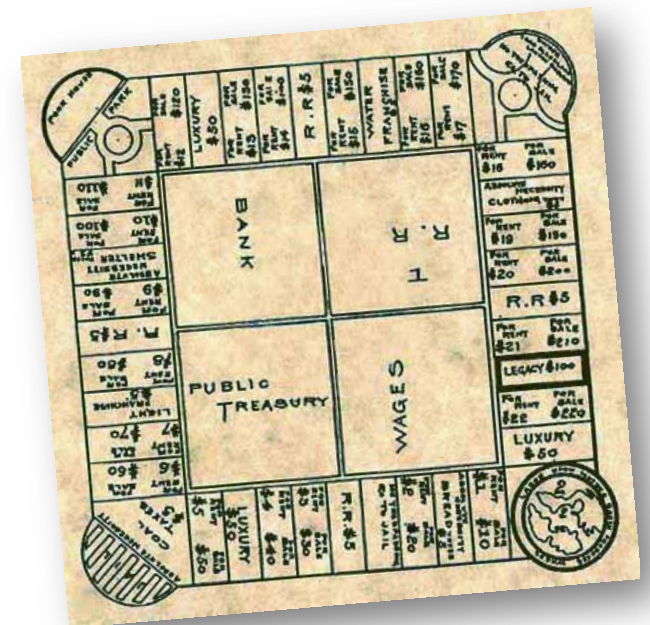
Rigtige spil



Rigtige spil.EDU



Kriegsspiel
(Preussen, 1780)

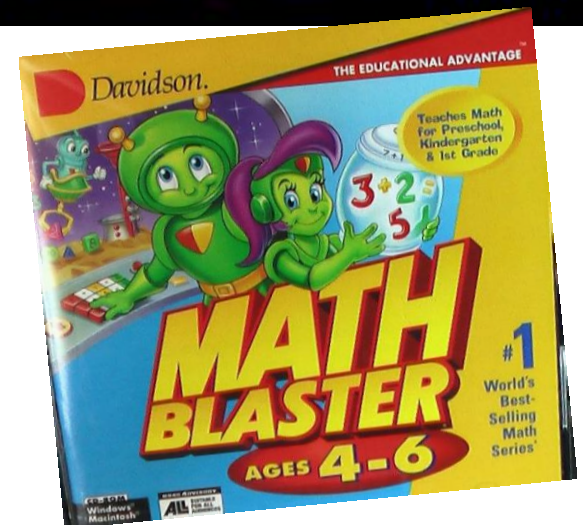


The landlord Game
(USA, 1903)



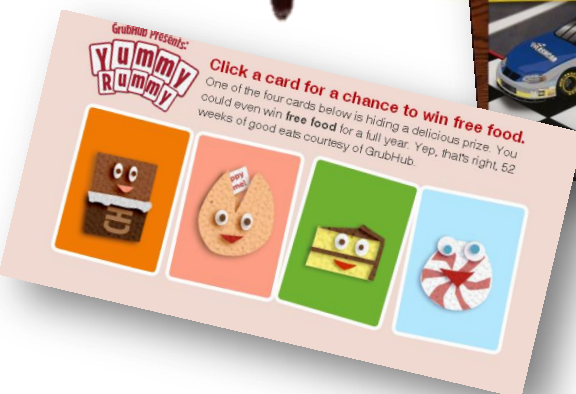
The reward of merit
(USA, 1801)





exogent

spil udgør "sukker på et andet
 "indhold" eller en handling

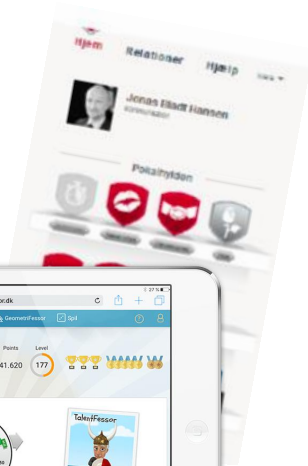
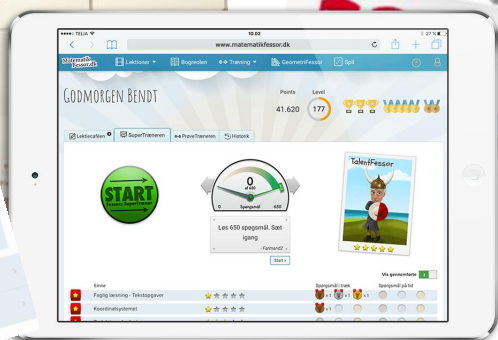


endogent

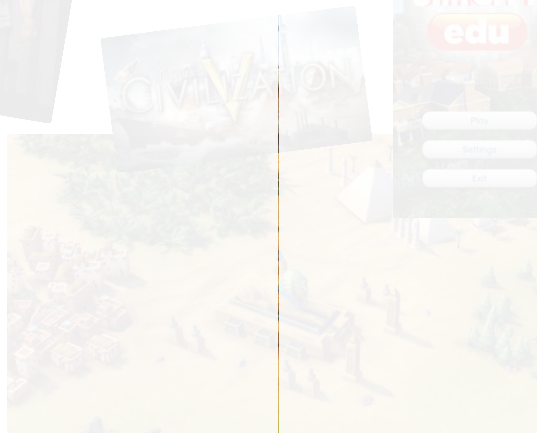
faglighed udgør den centrale handling
 i spillet -



Gamification



Læringsspil / Serious games



Rigtige spil

Rigtige spil.EDU



Lifestyle trends.



Your detailed actions.

Sunday, January 9 > Total Points = 1314.00

- Earned +1102 lifestyle points by exercising for 420 seconds, intensity 31 at 11:51 PM
- Earned +1 lifestyle points by taking CVS Daily Multiple at 12:00 AM
- Earned +5 lifestyle points by flossing teeth at 10:30 PM
- Earned +5 lifestyle points by flossing teeth at 9:34 AM

My Intentions:

S M T W T F S

Ride my bike at least 3 miles a day						
Drink water 20 times						
Brush three times daily						
Floss every night						
Take my vitamins once a day						
Get out and exercise 30 minutes						
Get out and exercise 30 minutes						

KEY: You did it! You missed it Upcoming Day

Lifestyle Points: 14,351 points



HIGHLIGHTS



Marc Buckingham

Conversation starter · 1 hr

How long do you think it will be before the smaller expansions come to retail? Do you think it could be that it didn't back the Kickstarter (thanks to those that



Like



Jake Green They have a preview pack for their webstore, and the description of that pack says the expansions won't be available at regular retail

Like · Reply · 1h



Philip Jelley Try ebay eBay as disgruntled kickstarters sell off their kit.

Like · Reply



Write a comment...



Visual storyteller

Philip and 5 others consistently share images or videos that people value.



[See All Visual Storytellers](#)

[View Profile](#)



Daniel W

9 hrs

Anyone else see this and think Derelict ship?

HIGHLIGHTS



Marc Buckingham

Conversation starter · 1 hr

How long do you think it will be before the smaller expansions come to retail? Do you think it could be that it didn't back the Kickstarter (thanks to those that



Conversation starter

Marc and 6 others are consistently creating meaningful discussions with their posts.



[See All Conversation Starters](#)

[View Profile](#)



their webstore, and the description of that pack says the expansions won't be available at regular retail for a year or more.

Like · Reply · 1h



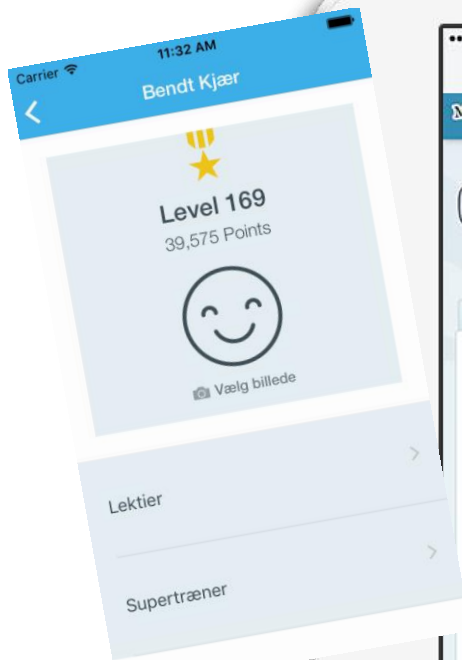
Philip Jelley Try ebay eBay as disgruntled kickstarters sell off their kit.

Like · Reply · 1h



Write a comment...









Restaurants
SERVING YOU

Browse
BY CITY

Chris's GrubHub
PAST ORDERS, FAVES...

WHERE ARE YOU? (123 Main St, Chicago IL)

WHAT WOULD YOU LIKE?

Item, Restaurant, Cuisine

Delivery

Play Yummy Rummy

GrubHub Presents:

Yummy Rummy

Click a card for a chance to win free food.

One of the four cards below is hiding a delicious prize. You could even win **free food** for a full year. Yep, that's right, 52 weeks of good eats courtesy of GrubHub.



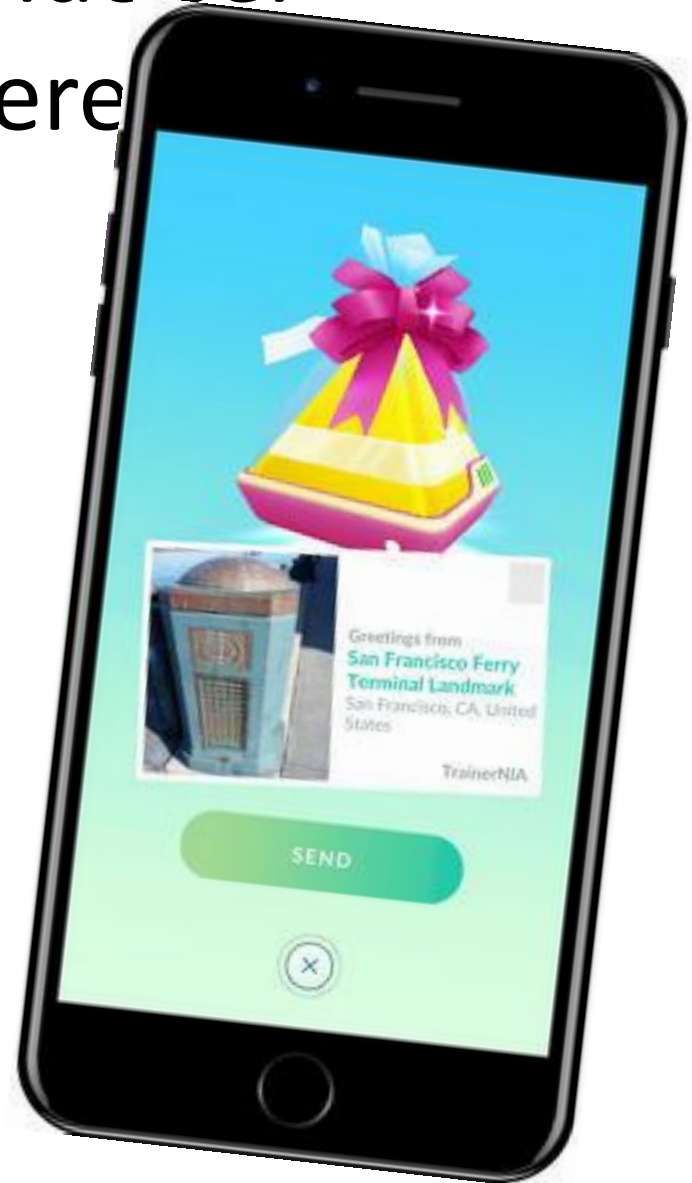
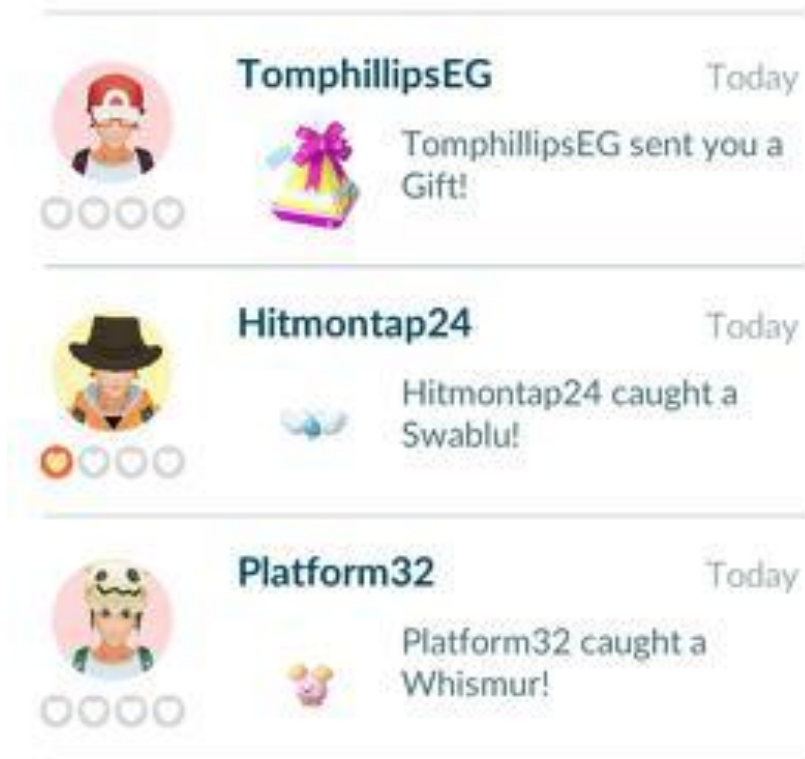


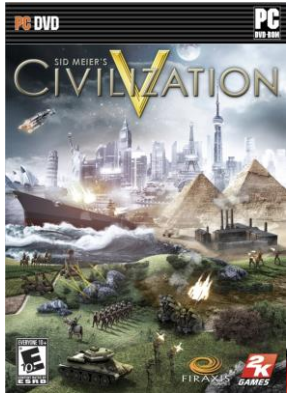

Chris's Yummy Rummy


What the heck is this?

Yummy Rummy is just a lil' way to show you, our esteemed diner, a dash of love.

Sociale forbindelser og udløserer





Gamification



Læringsspil / Serious games

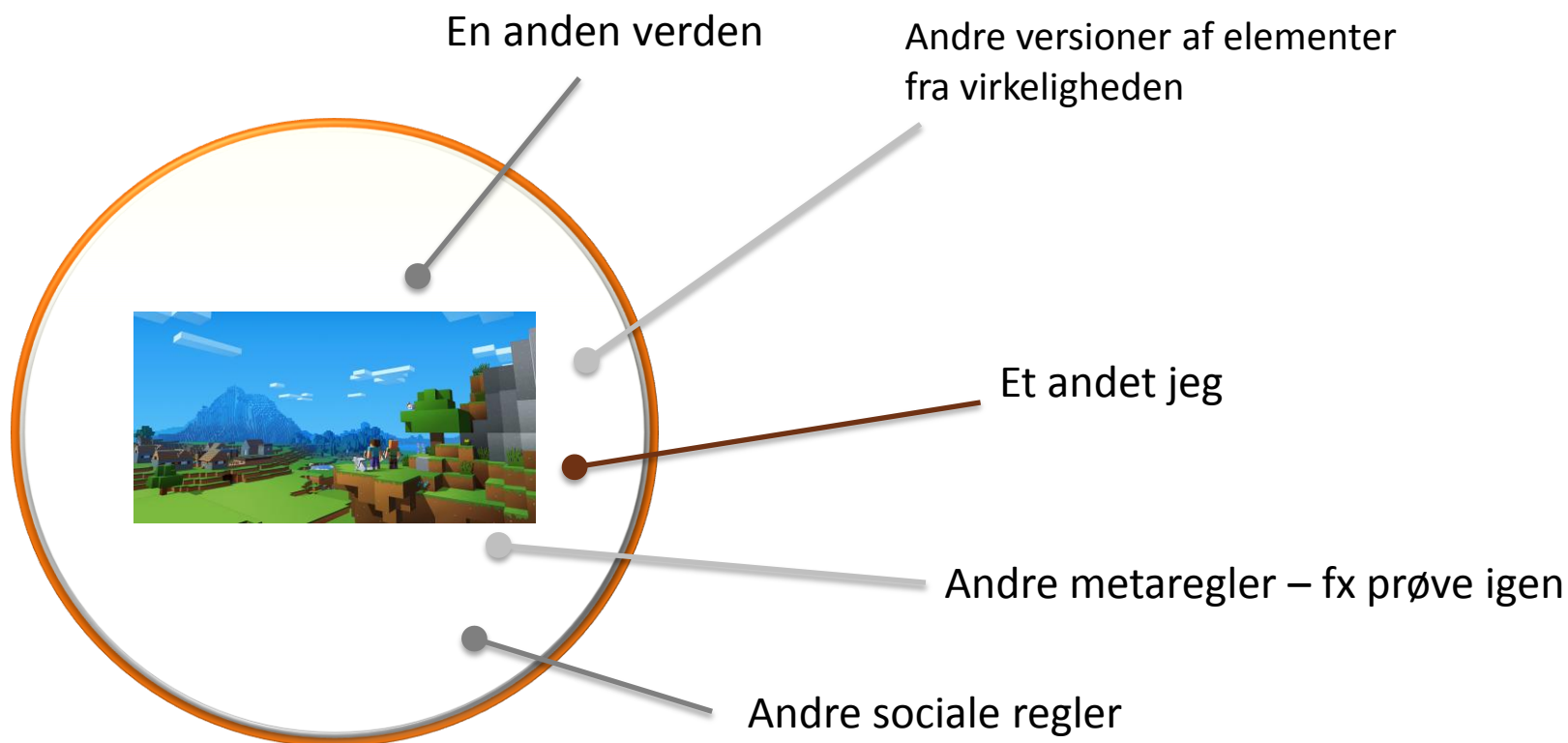


Rigtige spil



Rigtige spil.EDU

Den magiske cirkel

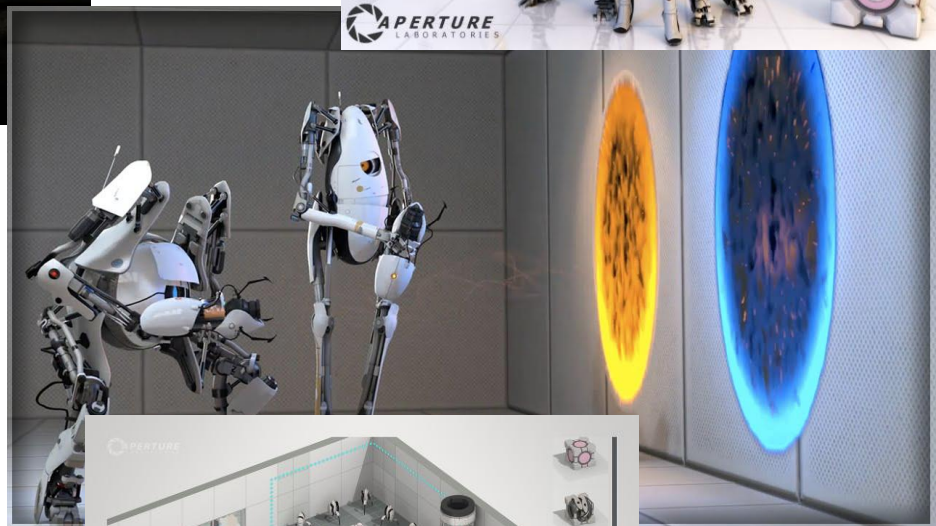




Historie
Samfundsfag
Engelsk
Matematik
Entrepenørskab

www.learnwithportals.com/

Fysik
Matematik





All Impact Guides

Economic Prosperity

Educational Relevance

Engaged Citizenship

Environmental Sustainability

Public Health

Engaged Citizenship | EMPATHY

All Impact Guides

Providing players, parents, and teachers the tools to understand play, inspire reflection, and support more knowledgeable responsible, and empathetic citizenship.

[FutureBound Player Impact Guide](#)

[PBS Kids Kart Kingdom Parent Impact Guide](#)

[PBS Kids Kart Kingdom Player Impact Guide](#)

[STEM Career Quest Player Impact Guide](#)

[The Migrant Trail Player Impact Guide](#)

[The Last of Us Player Impact Guide](#)

[Destiny Player Impact Guide](#)

[Super Columbine Massacre RPG! Player Impact Guide](#)

[Heavy Rain](#)

[Spaceteam Parent Impact Guide](#)

[Spaceteam Player Impact Guide](#)



Engaged Citizenship | EMPATHY

THE WALKING DEAD: PARENT IMPACT GUIDE



Engaged Citizenship | EMPATHY

THE WALKING DEAD: PARENT IMPACT GUIDE

Ages 14+ | 1+ Hours

"All we do is think about how a person is going to experience a moment any second of a game, but I don't actually think about people playing it."

— Sean Vanaman, Walking Dead episode writer, *The Walking Dead*



ABOUT THE WALKING DEAD

The Walking Dead puts the player in the shoes of Lee Everett, a man recently arrested for murder. Lee's life is turned upside down when he gets in a car crash and discovers that dead people have started to come alive. With the world entering a zombie apocalypse, Lee must do what he can to survive. For more information, visit: <http://bit.ly/LHH6v9>

THEME FOR THIS GUIDE: Empathy

In *The Walking Dead*, the player is thrust into the world of Lee Everett, a man accused of murdering his wife's lover. On the way to the station, the police car Lee is in is forced off the side of the road only to crash into a ditch. Lee wakes up to find the officer dead and now he must find help. Though the game's story takes place in a zombie apocalypse, the game's main focus is empathy, which is the ability to not only understand the feelings of another but to also feel with them on a deeper level. With this game's character development, the player can immerse themselves in the emotions and hard decisions that Lee Everett must make in order to survive. Who you empathize with is up to you, and the characters will remember it forever.

HOW TO USE THIS GUIDE

Challenge your child to play *The Walking Dead* and think about how the game allows you to practice the emotional skill of empathy. How does empathy apply to our daily lives? What exactly makes you empathetic, and why is it important to empathize with others? What kinds of outcomes does having empathy provide? Use this guide and the Player Impact Guide to become familiar with *The Walking Dead*.

DISCUSS THE GAME

... the gameplay

- Which characters do you relate to or care about more than the others. Why? [+1]
- Lee is in an extreme situation at the start of the game, that didn't paint him in a good light. Did you become more empathetic to him as time progressed? [+2]
- What did you learn about other characters? Did what you learned affect the intense decisions you had to make? [+3]

... the game's impact

- What did you learn about empathy? What is empathy to you? [+1]
- Is it easier to connect with some people over others and why? [+2]
- Was it hard to make empathetic decisions towards characters you did not understand? Why is it important to practice this emotional skill? [+3]

INTERACT WITH THE GAME

- Have your child pick two game achievements and describe how they were earned and what they mean. [+1]
- Have your child setup two challenges, and watch as they complete them. [+2]
- Play the game yourself, and complete the "Game Basics" section of the player Impact Guide. [+2]
- Solve one challenge that your child sets up for you to complete with their help. [+2]

Jeg tror...



People learn best when trying to
do something meaningful
in a relevant context

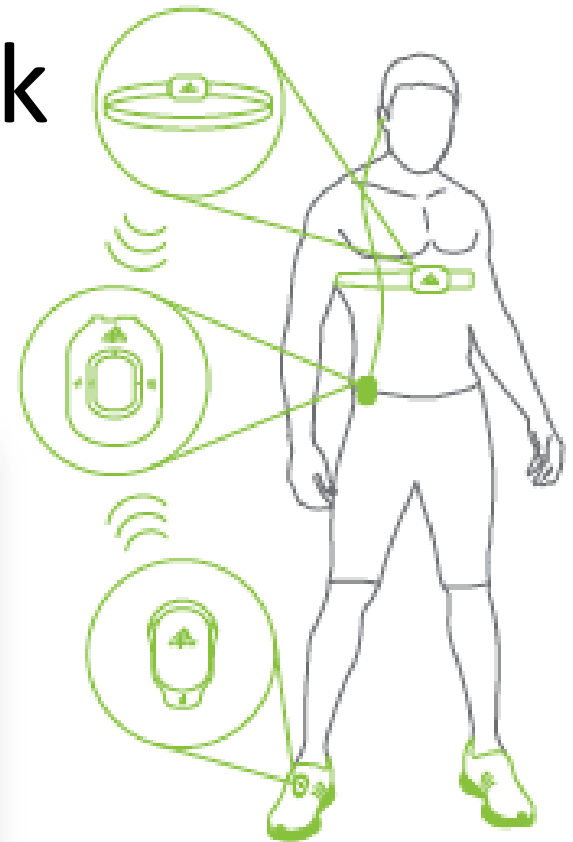
aktiv læring med feedback,
iteration, og følelse af
mening

Faktisk også hvad
gode spil gør

Overraskelser og kompleksitet



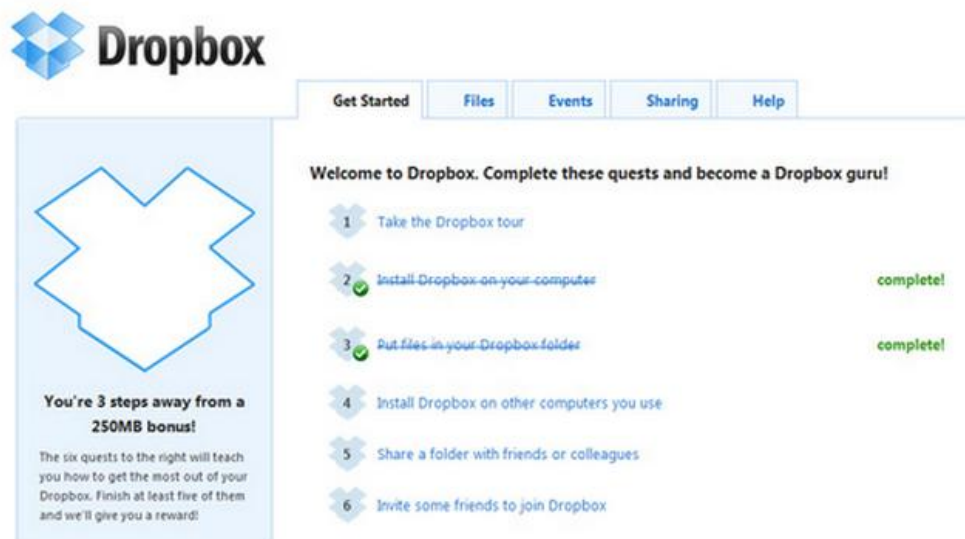
Juicy feedback



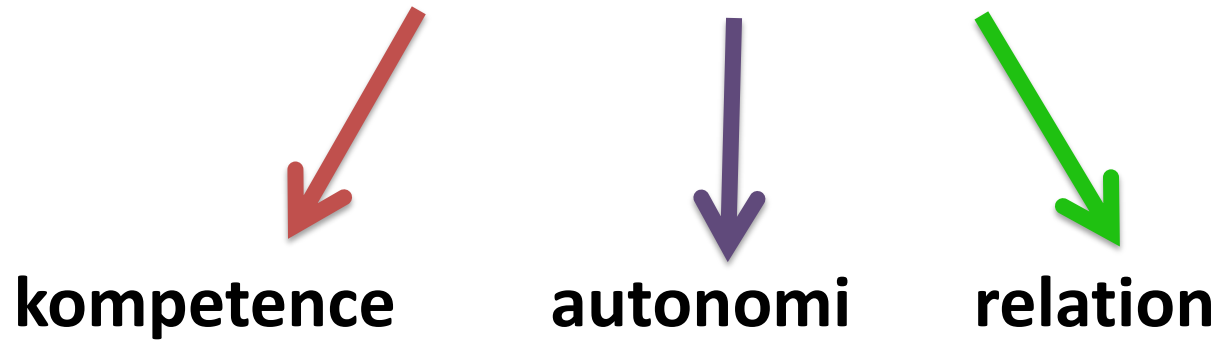
Lifestyle Points: 14,351 points

De tre spørgsmål god feedback besvarer

- Hvad har jeg gang i – og hvorfor?
- Hvordan går det?
- What's next?



indefrakommende motivation



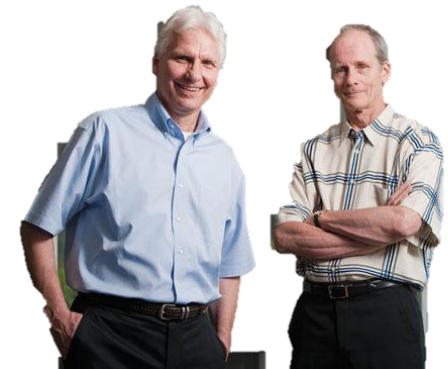
GODE SPIL: leverer varen i den rette konfiguration

Kan rekonfigurere den daglige fagoplevelse og sociale position

Kan føre til identificeret regulering

Kan kræve udefrakommende “kikstart”

Men der skal være en reel Forbindelse til fagligheden



Deci and Ryan 2000

Digitale medier er sociale på flere forskellige måder

*"Jeg tror bare, at **det er en ting, man gør agtigt**. Det ville være ret underligt, hvis man aldrig nogensinde spillede eller sådan noget."*
(Lea 12 år, bilag 8, s. 11).

*"Ja, det er det eneste vi drenge **snakker om**."*
(Martin 12 år, bilag 8, s. 11).

*"Men for eksempel, **hvis jeg aldrig kunne snakke med i skolen om tiktok eller sådan noget, så ville jeg nok også føle mig udenfor**."*
(Lea 12 år, bilag 8, s. 11).

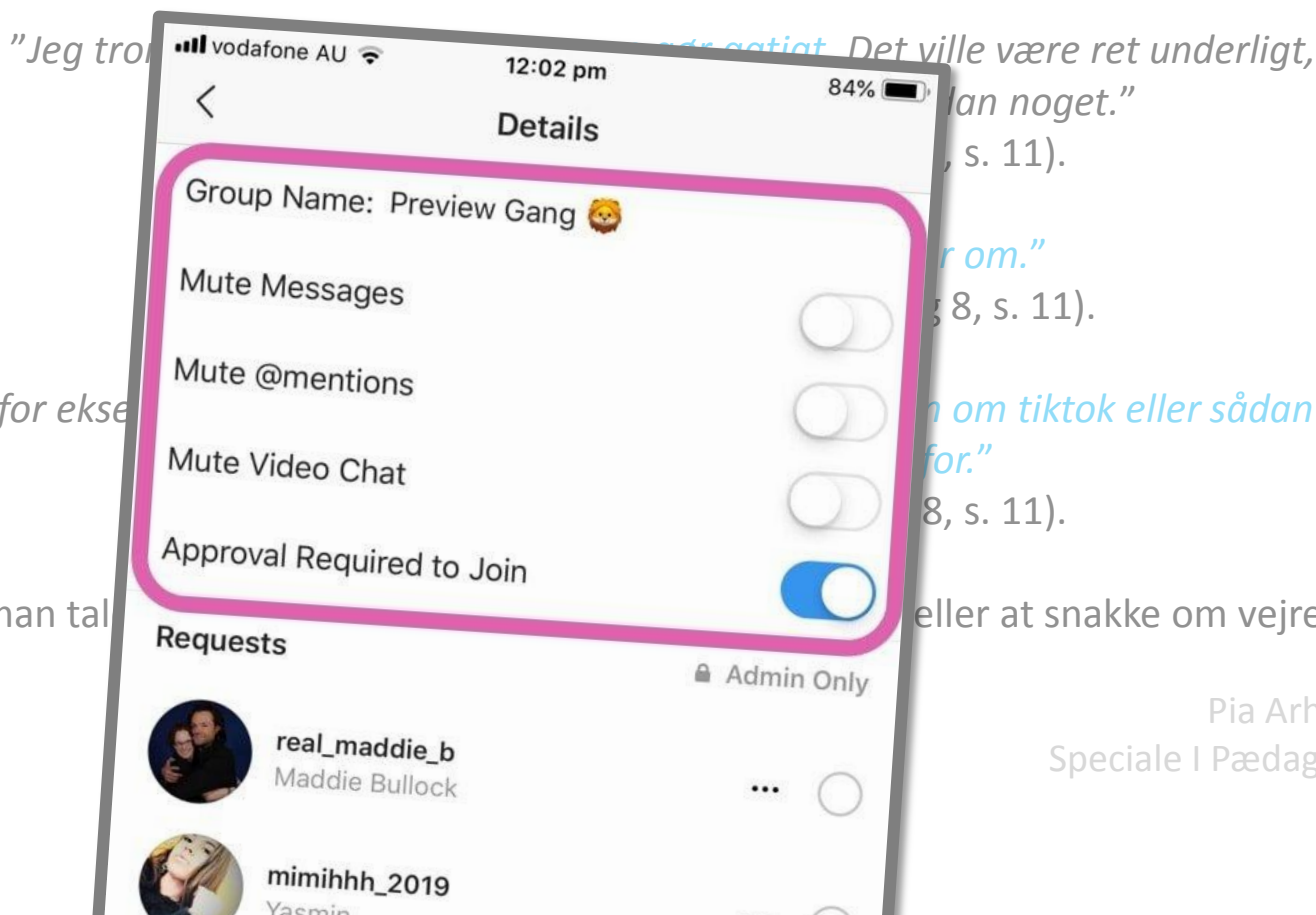
Både noget man taler **på** og **om** - helt ligesom "så I fodbold igår?" eller at snakke om vejret og **omkring**

Kilde:

Pia Arhenfeldt (2021)

Speciale I Pædagogisk Psykolog

Digitale medier er antisociale på flere forskellige måder



"Jeg tror

Det ville være ret underligt, man noget." (s. 11).

om." (8, s. 11).

"Men for ekse

om tiktok eller sådan noget, for." (8, s. 11).

Både noget man tal

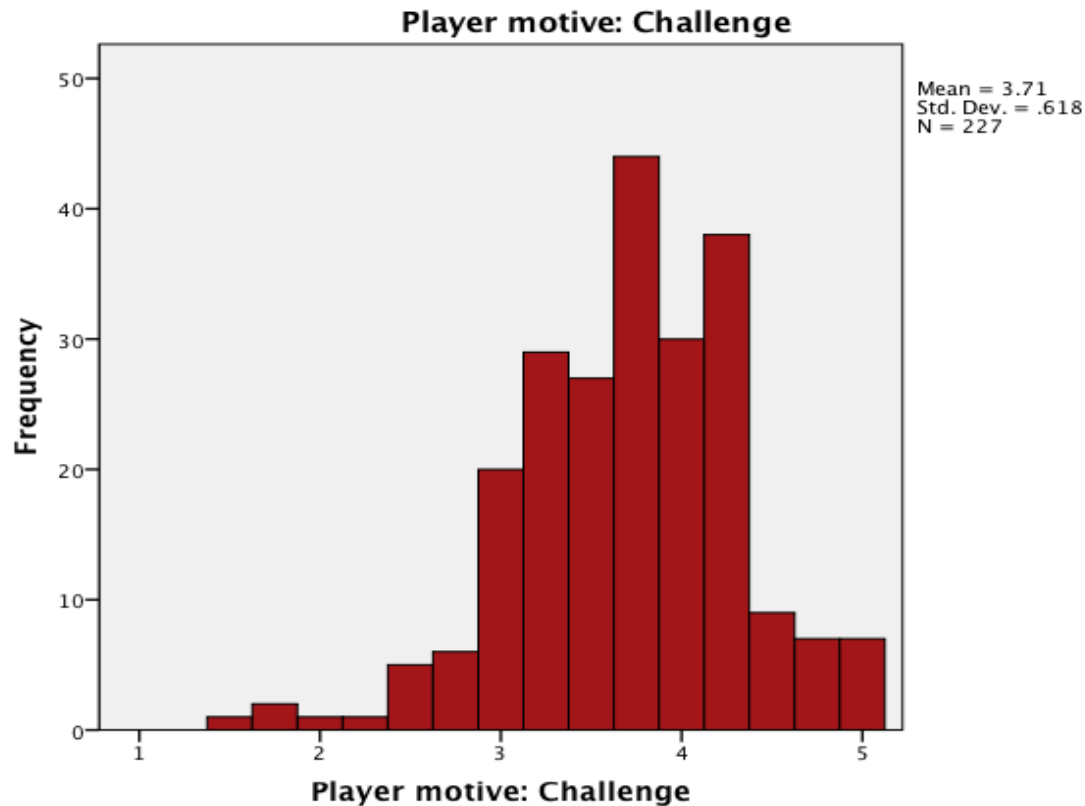
eller at snakke om vejret og omkring

Kilde:

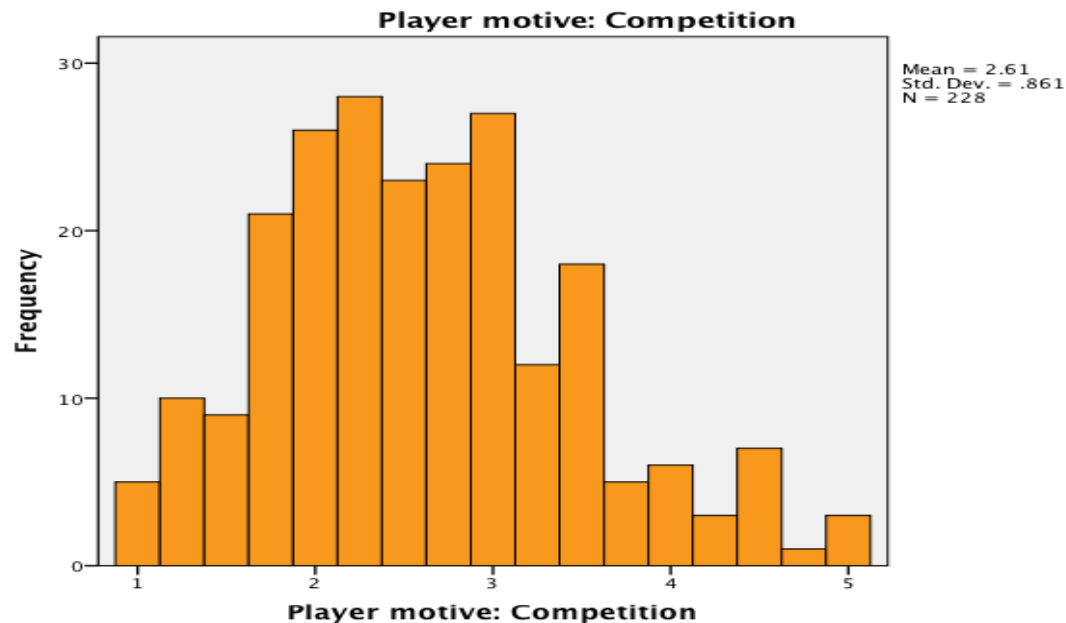
Pia Arhenfeldt (2021)

Speciale I Pædagogisk Psykolog

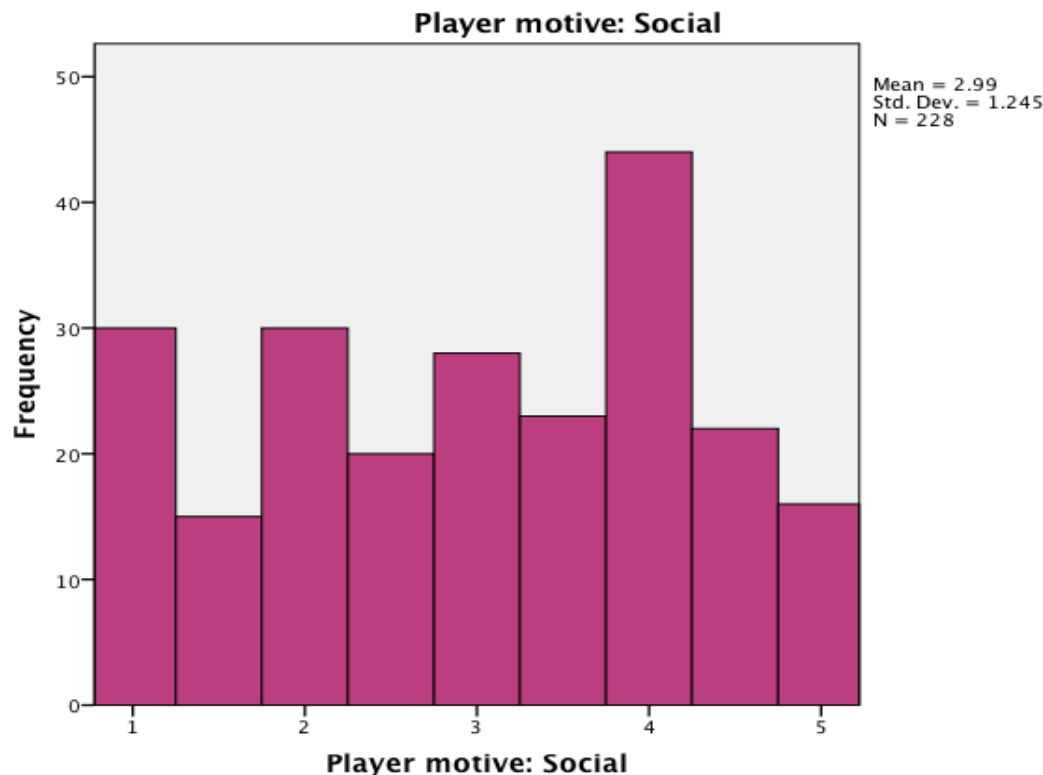
Players like challenges



But not everyone likes competition!

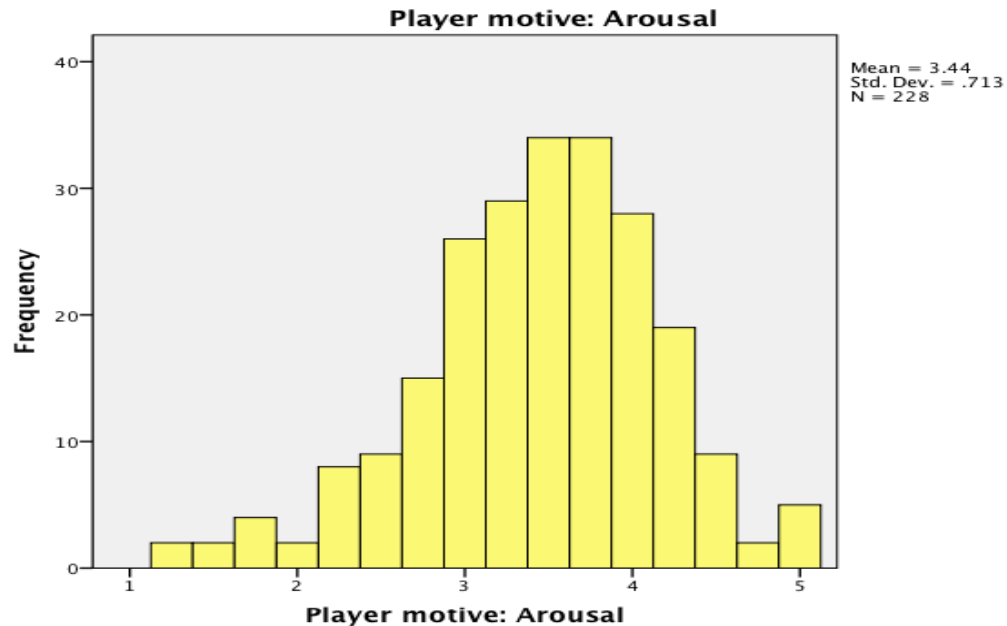


It varies how much people like to play socially – some *really* don't

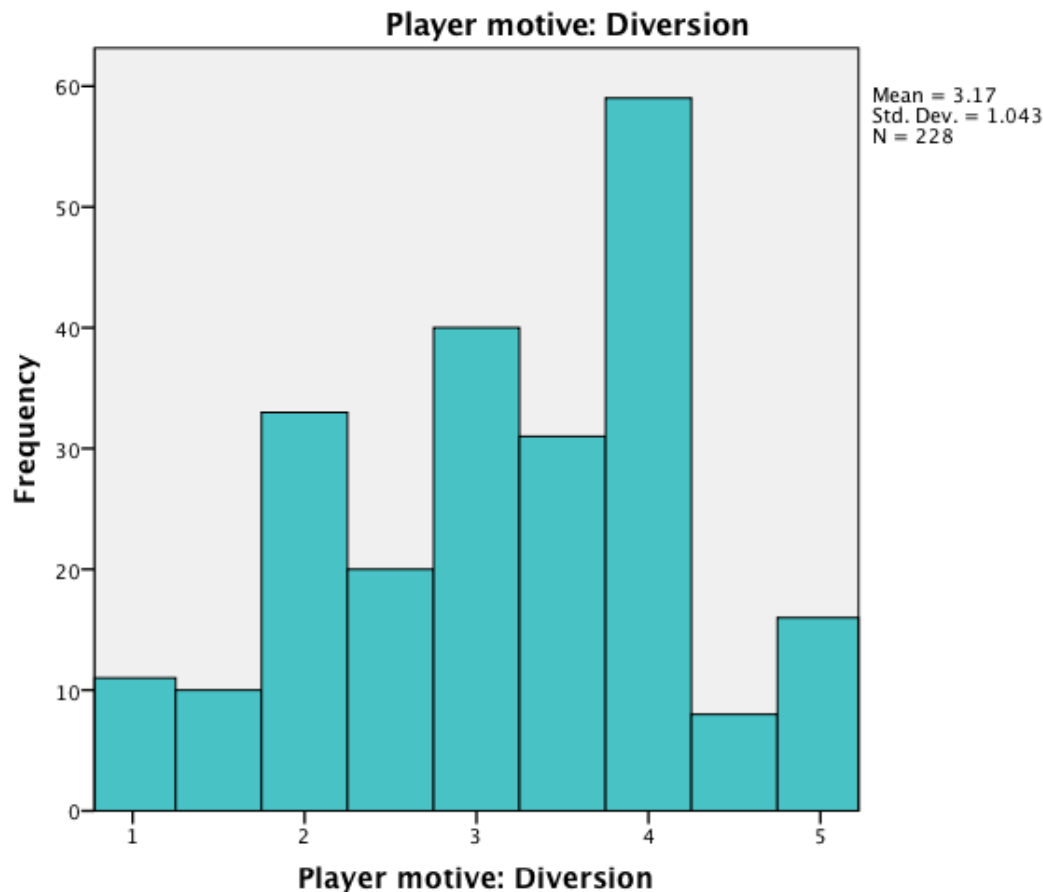


People like to get a bit exited

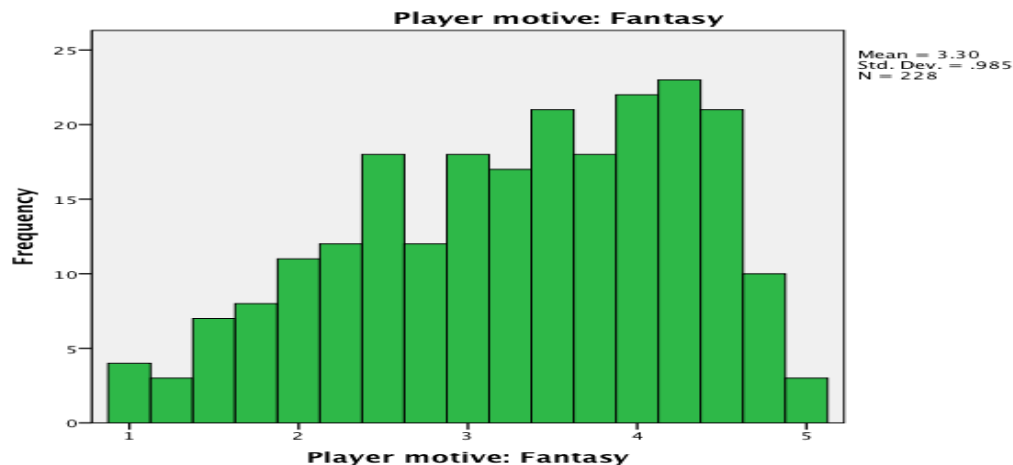
->



A lot of people play as a diversion from (presumably) serious lives



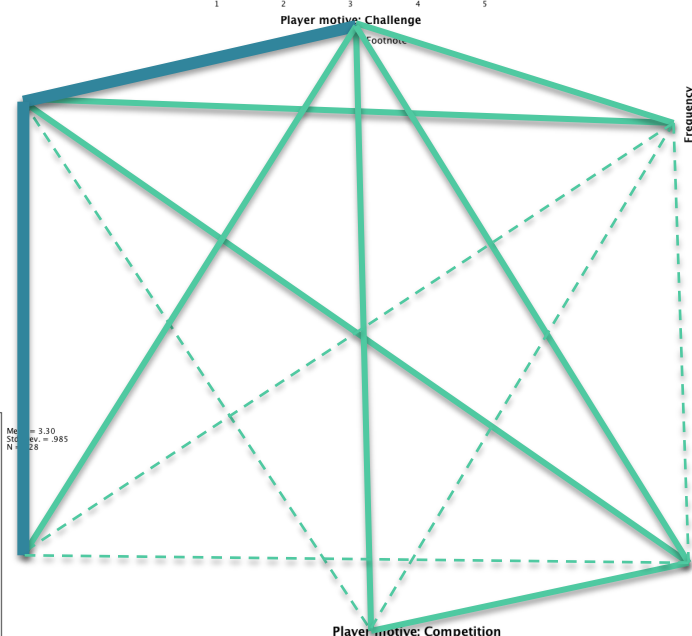
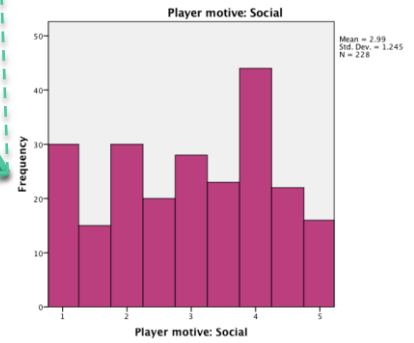
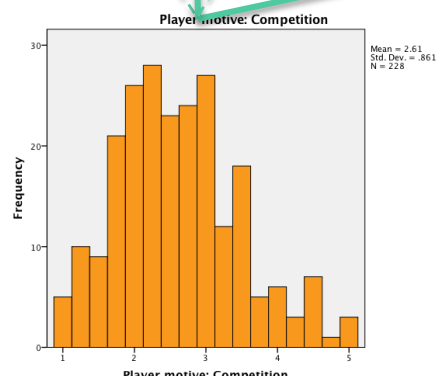
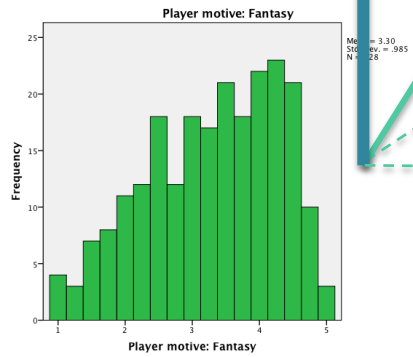
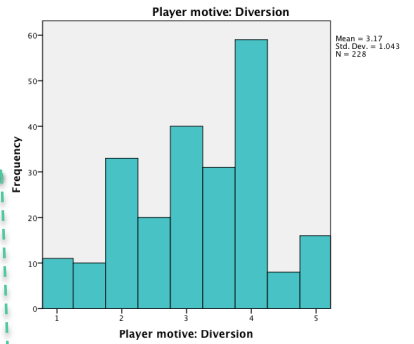
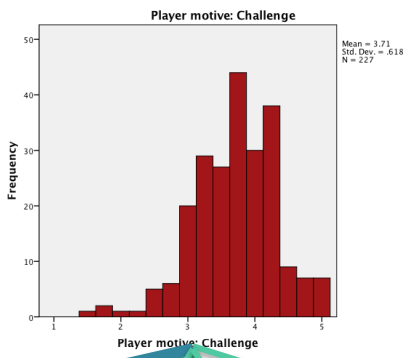
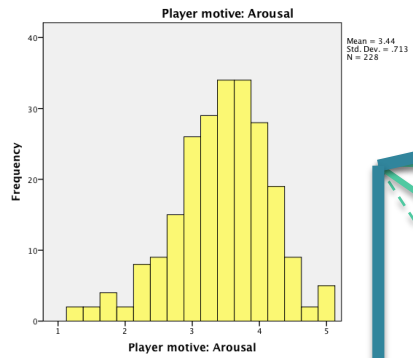
And generally like to be immersed in fantasy worlds (some *really* do)



large-ish** ($r = 0.49-0.50$)

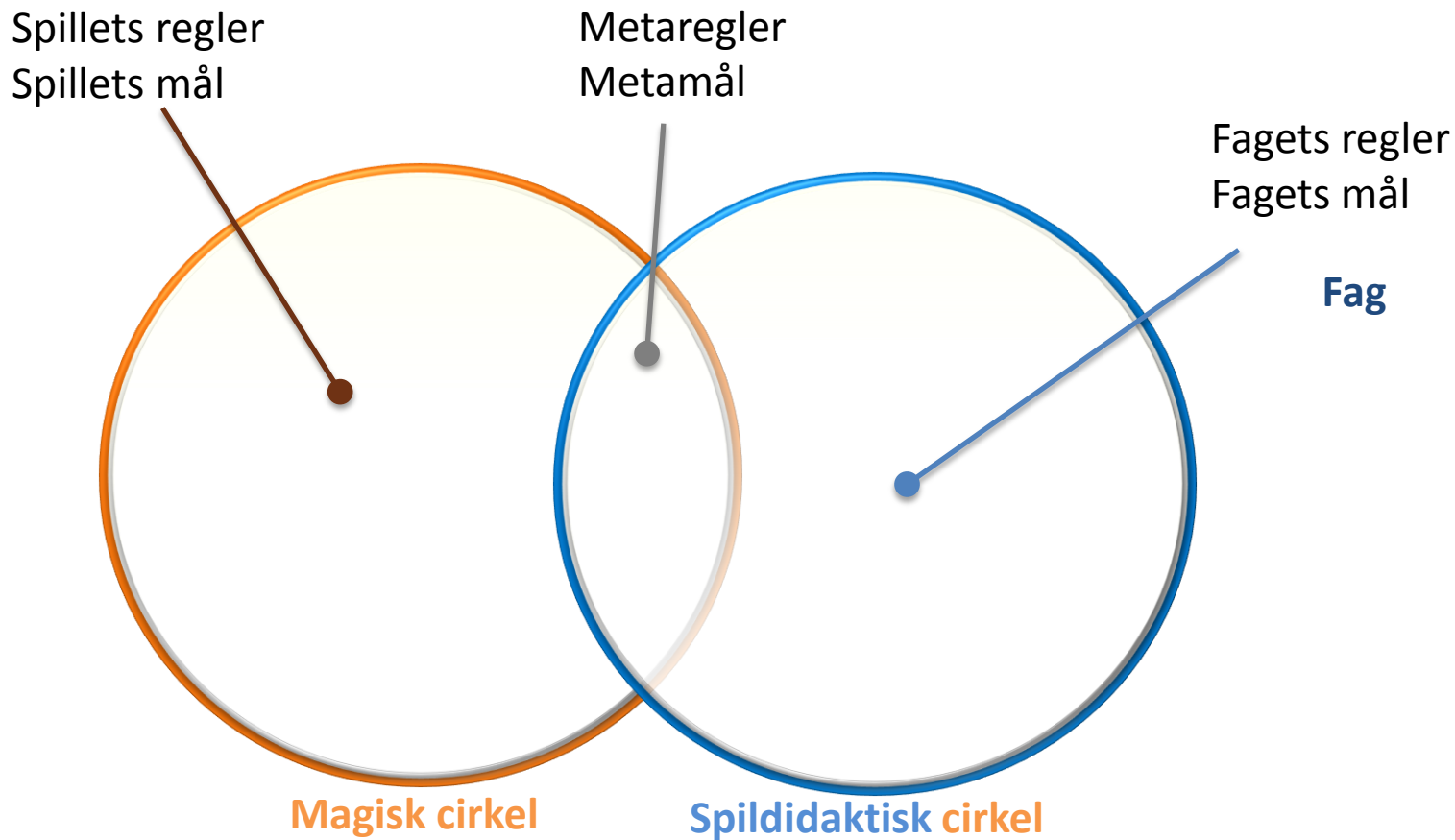
medium** ($r = 0.33-0.41$)

small** ($r = 0.22-0.29$)



Hvordan udnytter man det pædagogisk?

Den didaktiske cirkel: Fælles styring og stemning





AARHUS UNIVERSITY



INTERACTING MINDS CENTRE



Pædagogik omkring gamere

BBC



Home

News

Sport

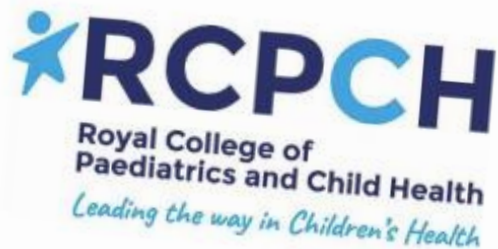
Weather

More



MENU

News



The health impacts of screen time: a guide for clinicians and parents

Health

Worry
parentBy Alex Th
BBC New

17 min

There is little evidence
UK guidance on the issue says.

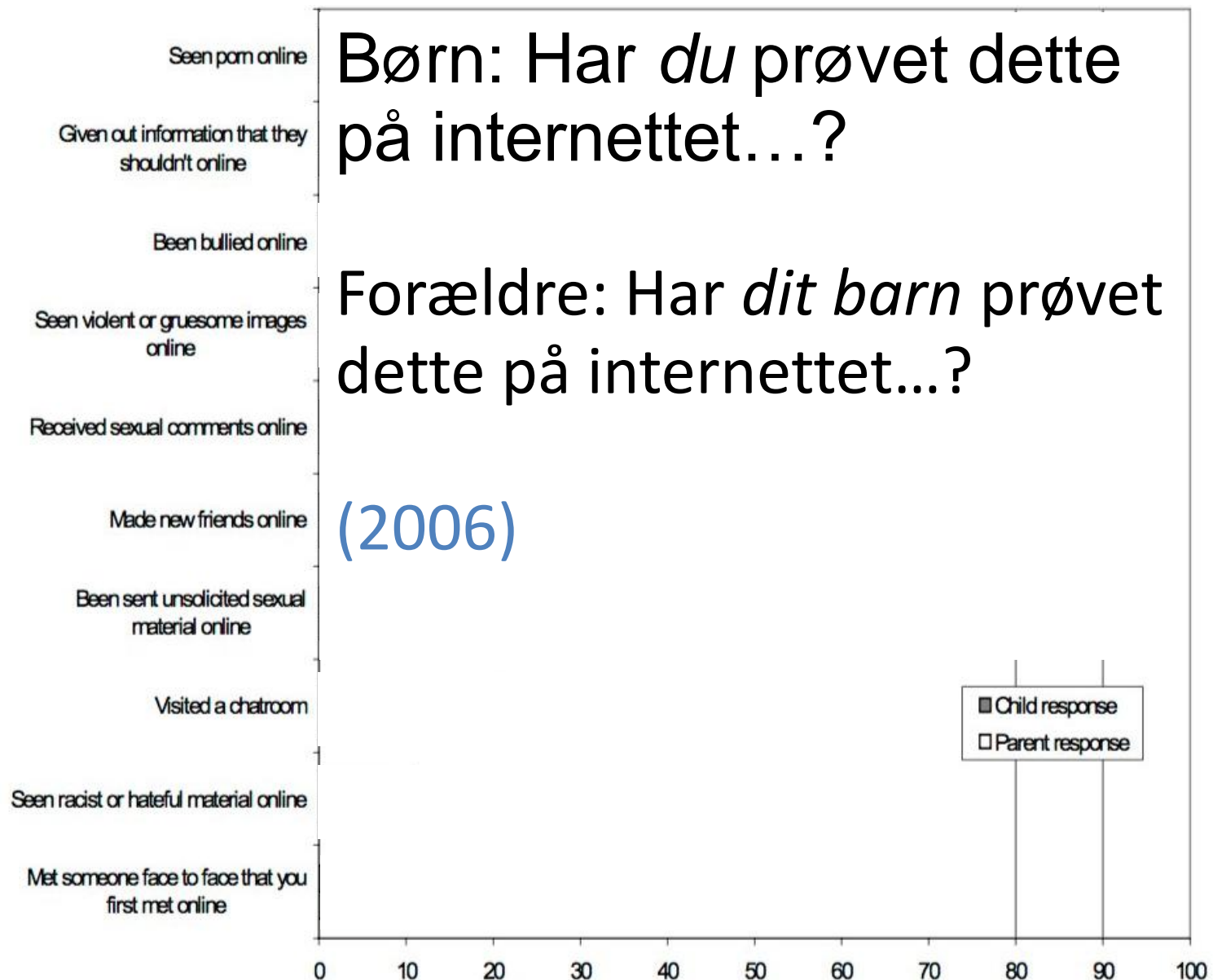
Leading paediatricians said parents should worry less - as long as they've gone through a checklist on the effect of screen time on their child.

While the guidance avoids setting screen time limits, it recommends not
While the guidance avoids setting screen time limits, it recommends not

Doctors have issued the most guidance to limit
their children's access to technology as a study linked heavy

[NEXT ARTICLE](#)

Base: All 9-19 year-olds who use the internet at least once a week (N=1,257);
Parents of 9-17 year-olds (N=906)

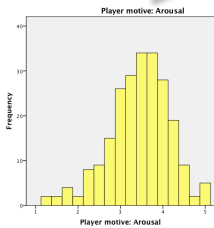
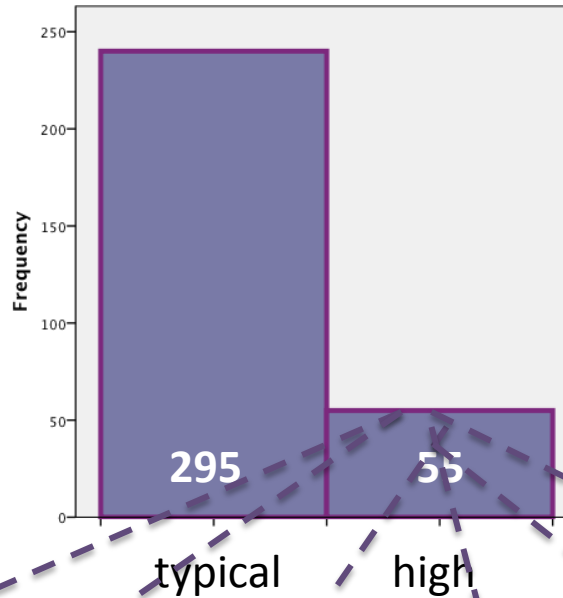


Sherry et al's 6-f

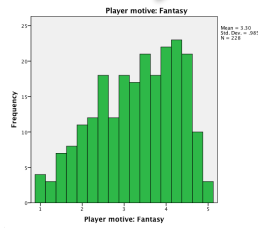
ng in general

Sherry, Lucas, Greenb
Gratifications as Pred

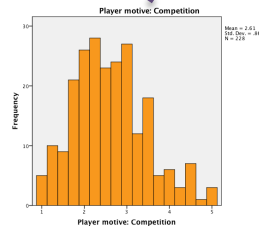
Game Uses and
ference



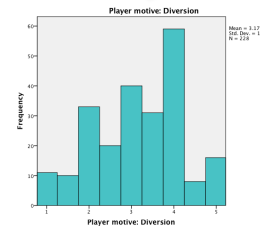
Arousal



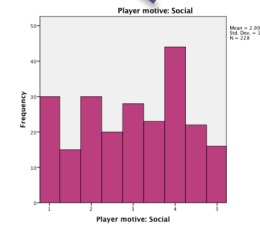
Fantasy



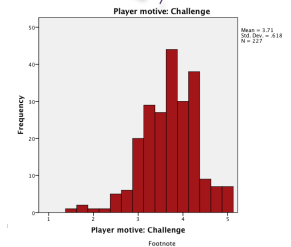
Competition



Diversion



Social



Challenge

Digitale medier er sociale på flere forskellige måder

*"Jeg tror bare, at **det er en ting, man gør agtigt**. Det ville være ret underligt, hvis man aldrig nogensinde spillede eller sådan noget."*
(Lea 12 år, bilag 8, s. 11).

*"Ja, det er det eneste vi drenge **snakker om**."*
(Martin 12 år, bilag 8, s. 11).

*"Men for eksempel, **hvis jeg aldrig kunne snakke med i skolen om tiktok eller sådan noget, så ville jeg nok også føle mig udenfor**."*
(Lea 12 år, bilag 8, s. 11).

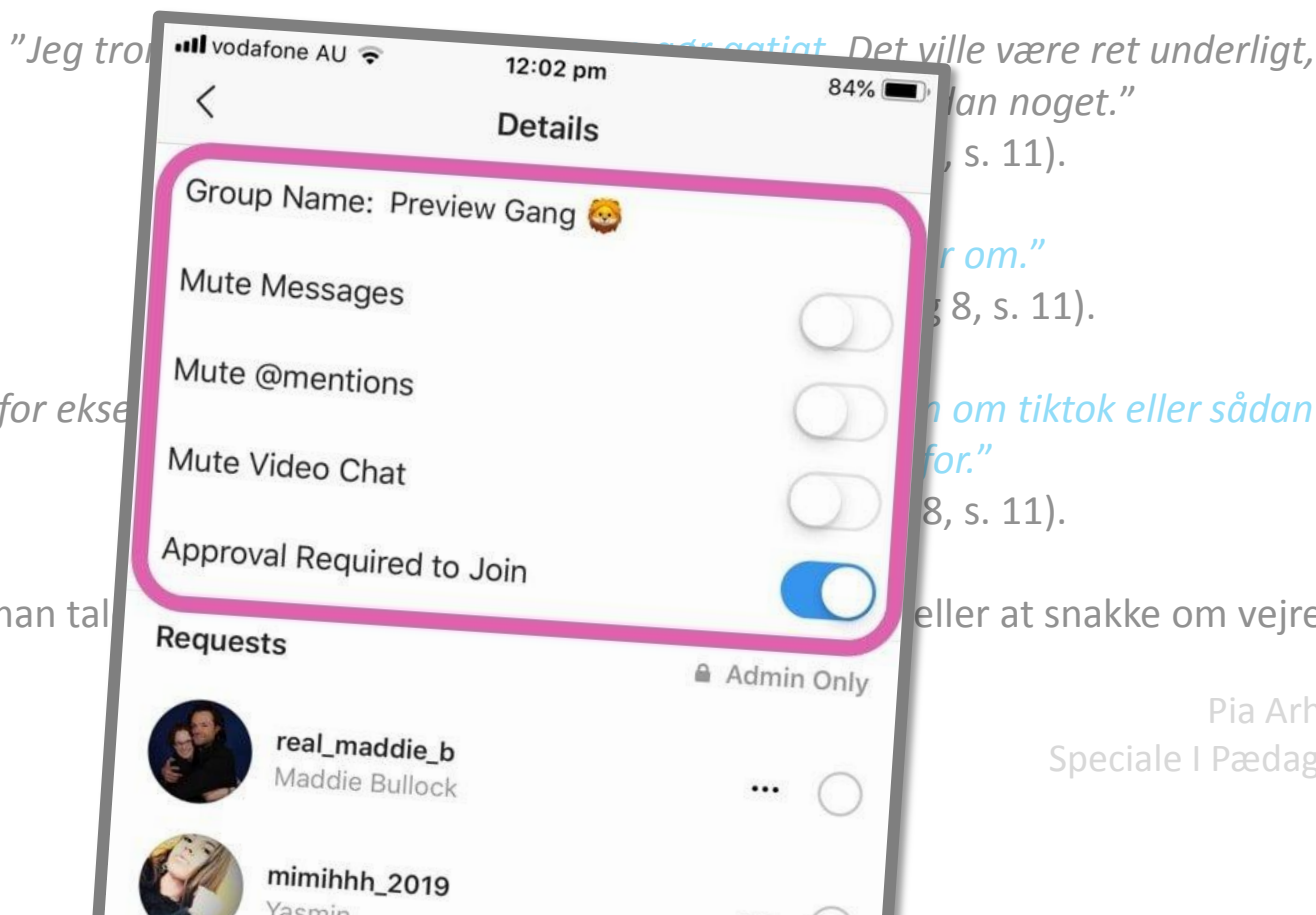
Både noget man taler **på** og **om** - helt ligesom "så I fodbold igår?" eller at snakke om vejret og **omkring**

Kilde:

Pia Arhenfeldt (2021)

Speciale I Pædagogisk Psykolog

Digitale medier er antisociale på flere forskellige måder



"Jeg tror

Det ville være ret underligt, man noget." (s. 11).

om." (s. 11).

"Men for ekse

om tiktok eller sådan noget, for." (s. 11).

Både noget man tal

eller at snakke om vejret og omkring

Kilde:

Pia Arhenfeldt (2021)

Speciale i Pædagogisk Psykolog

Timer og minutter er ikke det vigtigste!

- **Hvad**
 - aktiv eller passiv?
- **Hvem?**
- **Hvornår** (og hvornår ikke?)
- **Hvorfor**
 - skole?
 - aktiv / passiv / reaktiv
 - hvad betyder det forskellige for den unge?

Masser at tale om



TECH & MEDIA

My Kid Thinks She Doesn't Need A Job Because She's Going To Be A YouTube Star

RA MULLIN
© ROCIOJOO/TWENTY20

Gaming's toxic men, explained

Experts tackle the phenomenon of angry men and misogynists who hover around the video game community.

By Colin Campbell | @ColinCampbellx | Jul 25, 2018, 12:00pm EDT
Illustrations by Kathrine Anderson

f t SHARE

This story is not another racist and misogynist rant about color on social media.

Nor is it an existential inquiry into the community. Rather, this story asks: where? And what allows them to stay?

Har du talt med dit barn om online sikkerhed i dag? | AVISEN

<https://avisen.nu/har-du-talt-med-dit-barn-om-online-sikkerhed-i-dag>

Truslerne på internettet formerer sig, men du kan beskytte dit barn. Her får du nogle hurtige fif til, hvordan du kan guide din familie til at færdes trygt på internettet. Mange forældre oplever, at deres børn bliver udsat for digitale trusler, fx digital mobning, identitetstyveri, offentliggørelse af private billeder og kontakt fra fremmede.

Tal med dit barn om livet på sociale medier: 10 gode råd ...

<https://www.dr.dk/levnu/boern/tal-med-dit-barn-om-livet-paa-sociale-medier-10-gode-raad>

Tal om, at dit barn skal gå til dig eller en anden voksen, som dit barn har tillid til, hvis barnet oplever noget ubehageligt eller grænseoverskridende på nettet. 9 Forklar dit barn, at hun/han altid kan komme til dig med spørgsmål, tvivl og usikkerheder og lad dit barn opleve dig som en god og tryk samtalepartner - også hvis dit barn er kommet til at gøre noget, som hun/han har fortrudt.

Tal med dit barn om billeddeling | Sex og Samfund

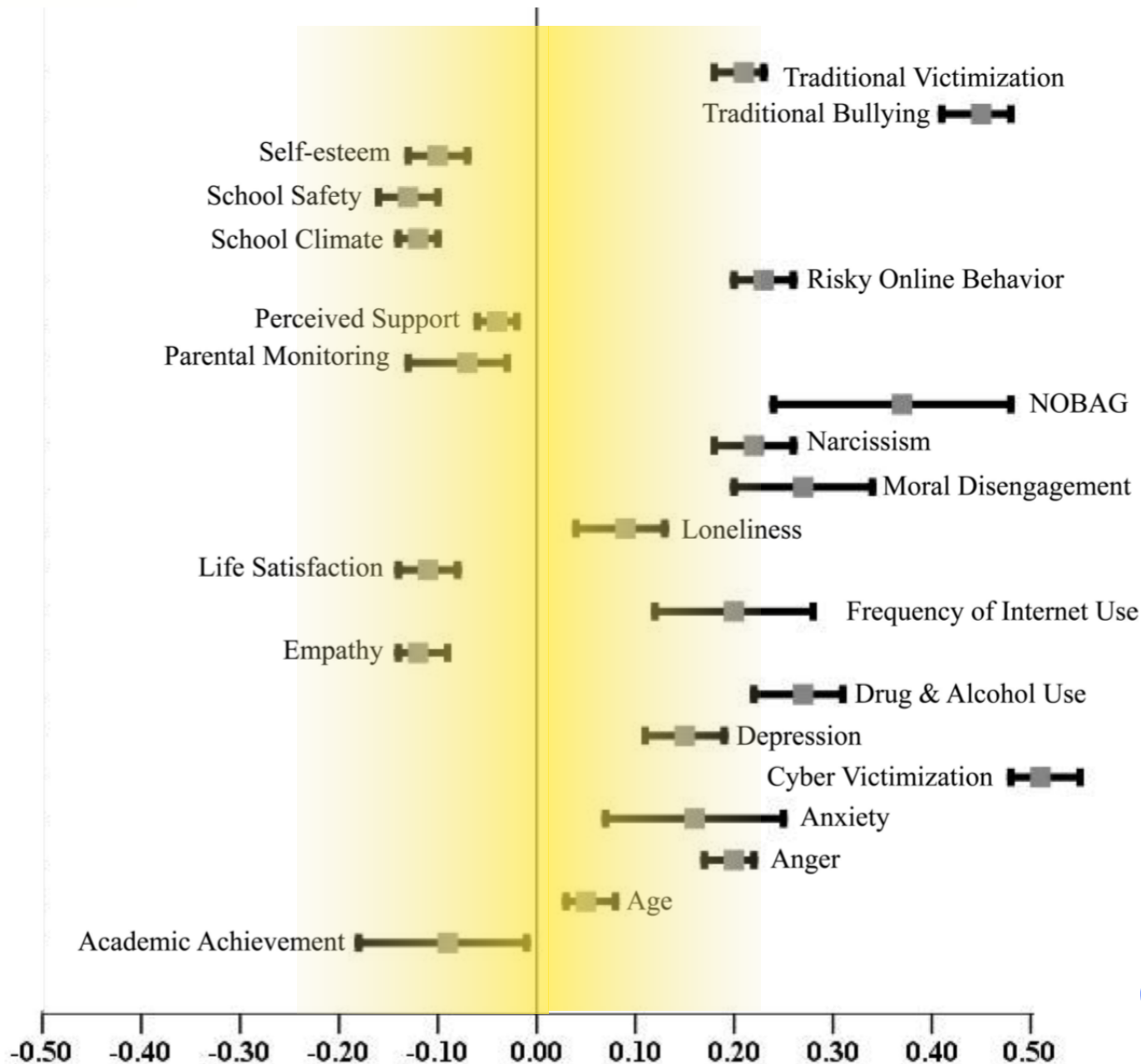
<https://www.sexogsamfund.dk/foraelldre/billeddeling>

TAL MED DIT BARN OM DELING AF BILLEDER ONLINE For børn og unge kan det være svært at kende grænsen mellem lovlig og ulovlig deling af billeder. Hjælp dit barn ved at tage snakken. Her på siden kan du finde gode råd til snakken, vigtige informationer om lovgivningen og mulighed for rådgivning.

Råd til at ruste dit barn til de sociale medier

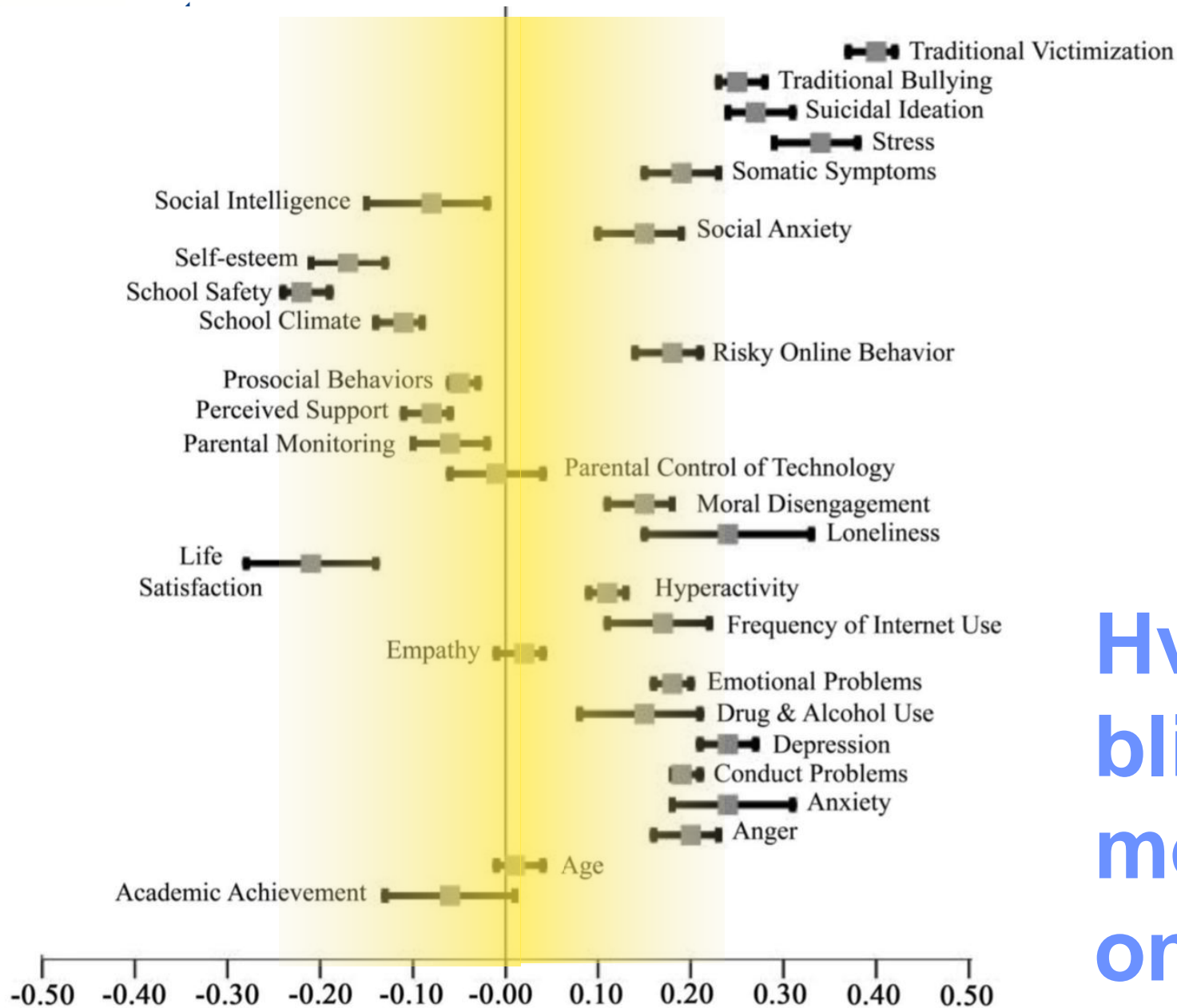


1. Tal om, **hvordan man er en god ven** - online og offline.
2. Spørg dit barn, **hvilken type billeder, det er ok at dele** - og tal om, hvilke sammenhænge billederne kan komme til at indgå i.
3. Fortæl dit barn, at man ikke må dele billeder af andre uden at **få lov**.
4. Tal om, hvilke **oplysninger man skal passe på med at dele** - for eksempel ens adresse eller koden til profiler på sociale medier.
5. Vær nysgerrig på dit barns online-liv – og **lad dit barn mærke, at hun/han altid kan komme til dig med ubehagelige oplevelser**.



Hvem
mobber
online?

Figure 2. Forest plot for meta-analytic correlates of cyberbullying perpetration, displaying r and 95% confidence intervals.



Hvem
bliver
mobbet
online?

Figure 2. Forest plot for meta-analytic correlates of cyberbullying perpetration, displaying r^+ and 95% confidence intervals.

Rødderne og løsningerne findes mindst delvist offline

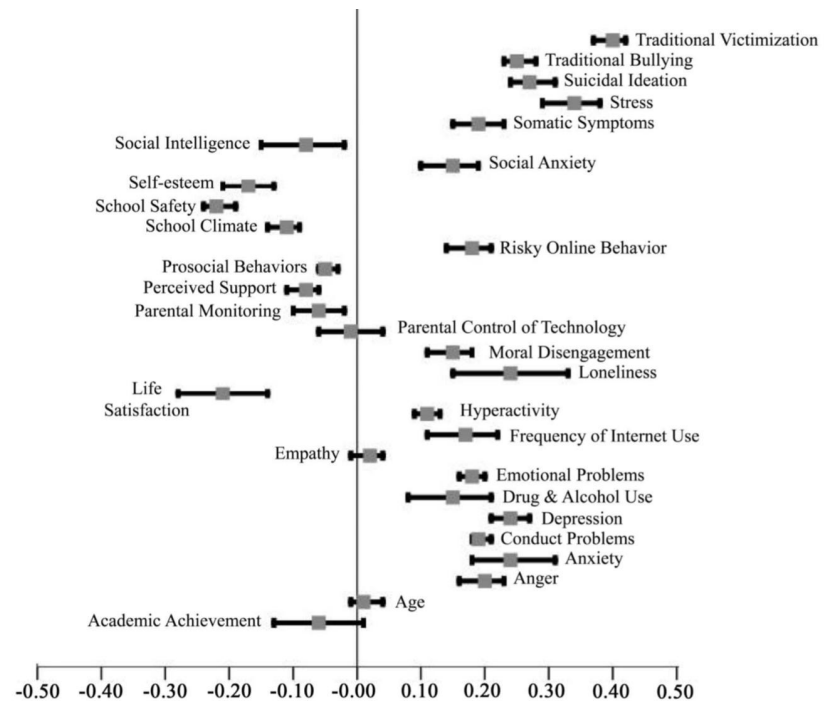


Figure 2. Forest plot for meta-analytic correlates of cyberbullying perpetration, displaying r^+ and 95% confidence intervals.

Spil er sociale rum med sociale spilleregler!

"Ja, når jeg for eksempel spiller counter strike, når man så spiller det, der hedder competitive, *hvis du så går, så får du en 30 minutters nedkøling, og hvis du allerede har haft det før, så får man en 7-dages nedkøling.*

Og altså *en competitive varer en halv time*, og så er det sådan lidt, hvis man så skal spise.. altså, jeg har tit prøvet at forklare dem, at man kan ligesom ikke bare slukke, fordi *altså så går det ligesom udover.. ja de andre* på en måde og det er ikke fedt at komme tilbage så."

(Pia Ahrenfeldt, Speciale 2021, Janus 14 år, bilag 9, s. 5).

Reglen er der, fordi det ødelægger oplevelsen for alle andre, hvis folk pludselig fordufter midt i en kamp/aktivitet.

Særligt er tidsbaseret regulering et konfliktpunkt for drenge, fordi de i højere grad spiller sociale konkurrencebaserede spil

Anledning til at tale om og forstå spils og klassens/families metaregler





Ting forældre måske ikke forstår: Grunde til at fortsætte

- Risiko for at miste noget man har bygget op – f.eks. Ting man har samlet op, At være tæt ved at slutte en runde i et spil, at have brug for at gemme, at rykke ned i placering for et tab
- Social forpligtelse
- Risiko for sanktioner (sociale, spiltekniske)
- Lysten til at færdiggøre
- Spil hvor der altid liiiiiige er en ting mere...

Yngre børn udtrykker en mere intens form for **øjeblikskonflikt** med deres forældre på baggrund af gaming, hvorimod konflikterne i højere grad opleves som **irritation og manglende forståelse blandt de ældste børn**

• Kontrollerende

- Rigide regler
- Trusler om konsekvenser
- Affærdiger argumenter – lytter ikke

• Introjektions-understøttende

- *“man bør...” “jeg bliver skuffet hvis...” “du må kunne se at...”*
- Reagerer med irritation over uenighed
- Lytter men vil have ret - den unge skal tage argumentet til sig

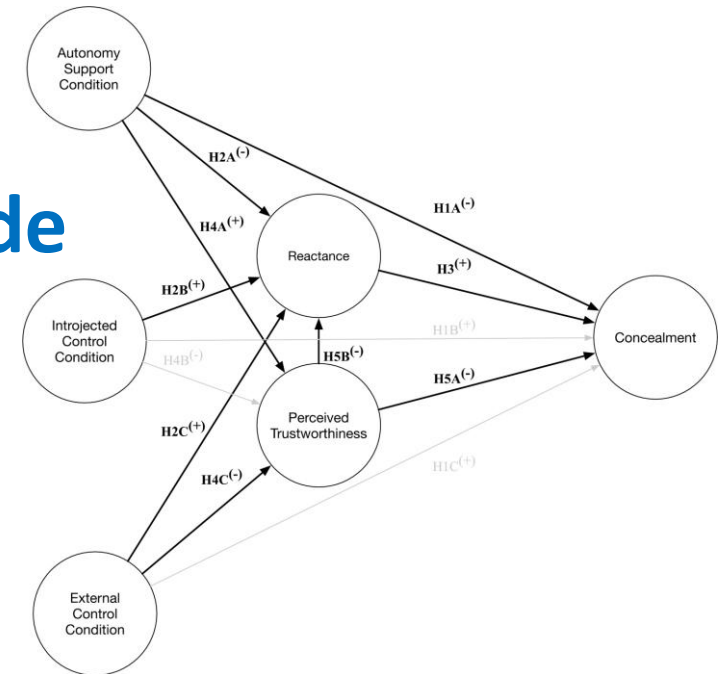
• Autonomi-understøttende

- Give rimelige grunde
- Afsøge muligheder sammen
- Lytter og forholde sig reelt til den unges argumenter



Empirical Research | Published: 26 November 2018
Parenting Strategies and Adolescents' Cyberbullying Behaviors: Evidence from a Preregistered Study of Parent–Child Dyads
Nicole Legate , Netta Weinstein & Andrew K. Przybylski
Journal of Youth and Adolescence 48, 399–409 (2019) | [Cite this article](#)
1871 Accesses | 12 Citations | 2 Altmetric | [Metrics](#)
Abstract
Little is known about how parents may protect against cyberbullying, a growing problem.

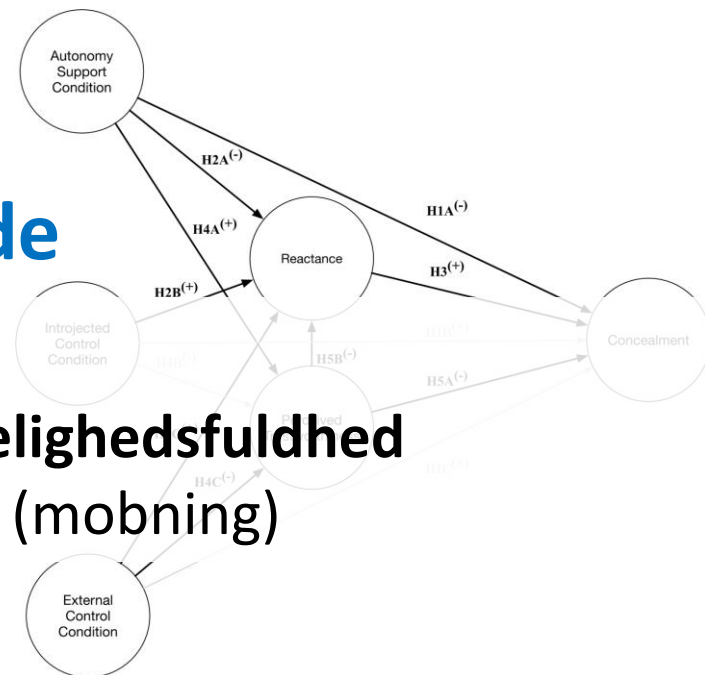
- **Kontrollerende**
- **Introjektions-understøttende**
- **Autonomi-understøttende**



Empirical Research | Published: 26 November 2018
Parenting Strategies and Adolescents' Cyberbullying Behaviors: Evidence from a Preregistered Study of Parent–Child Dyads
 Nicole Legate, Netta Weinstein & Andrew K. Przybylski
Journal of Youth and Adolescence 48, 399–409 (2019) | [Cite this article](#)
 1871 Accesses | 12 Citations | 2 Altmetric | [Metrics](#)
Abstract
 Little is known about how parents may protect against cyberbullying, a growing problem.

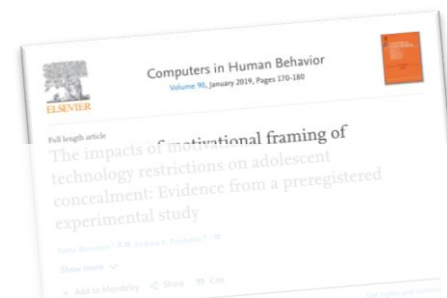
- **Kontrollerende**
- **Introjektions-understøttende**

---> **Svækket tillid** *til* den voksne
 ---> Øget reaktans ---> øget **hemmelighedsfuldhed**
 ---> Dårligere **onlineadfærd** (mobning)



- **Autonomi-understøttende**

---> **Følelse af tillid** *fra* den voksne
 ---> mindsket **hemmelighedsfuldhed**
 ---> Mindsket **reaktans**
 ---> Bedre **onlineadfærd** (mobning)

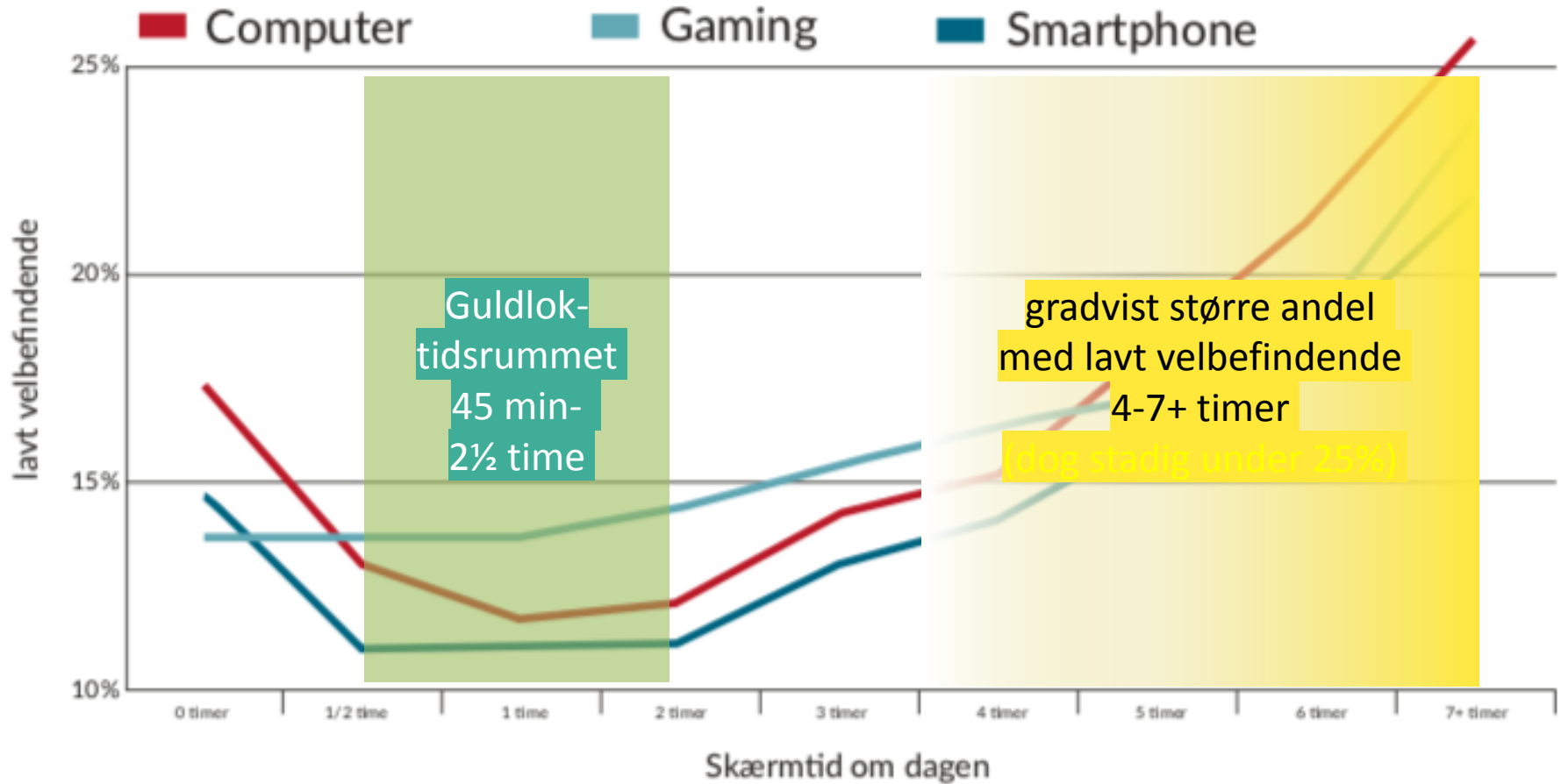


Empirical Research | Published: 26 November 2018
Parenting Strategies and Adolescents' Cyberbullying Behaviors: Evidence from a Preregistered Study of Parent–Child Dyads
 Nicole Legate, Netta Weinstein & Andrew K. Przybylski
 Journal of Youth and Adolescence, 48, 399–409 (2019) | [Cite this article](#)
 1871 Accesses | 12 Citations | 2 Altmetric | [Metrics](#)
Abstract
 Little is known about how parents may protect against cyberbullying, a growing problem.

Hvad gør autonomiunderstøttende forældre anderledes?

- Opsøger indsigt i den unges perspektiv
- Opsøger dialog
- Støtter den unge i at træffe beslutninger og være med til at lave aftaler
- Italesætter fælles ansvar og behov (vi...)
- Drøfter og tilbyder muligheder
- Giver rationaler for forbud, regler, ønsker (bemærk: ikke lig med laissez faire)

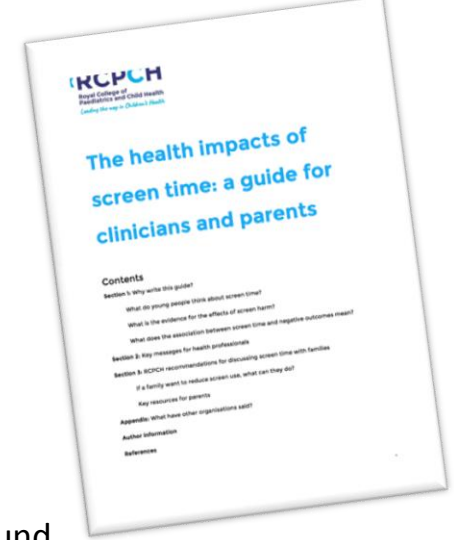
Glem skærm"tid"...men



skal vi absolut tale timer / minutter...

- Fravalg, teknologisk ulighed eller udelukelse fra at deltage/afstresse digitalt, er forbundet med ringere trivsel
- Det optimale guldlokpunkt synes at ligge forskelligt:
 - 0-1½ time gaming**
 - 1½ - 2½ time computer**
 - 45min – 2½ time smartphone**
- Variation stærkt forbundet med typen af aktiviteter samt muligvis forskydning af f.eks. bevægelse
- Hønen-og-ægget spørgsmål – navnlig for de der har det sværest

Råd fra den engelske børnelægeforening



- **Lav en plan – og overhold den sammen**: Sæt jer ned i en rolig stund, og diskuter vaner, værdier, osv. så alle forstår grænserne og er blevet hørt. håndhæv dem.
- **Vær bevidst - ikke invaderende eller dømmende**: Forstå hvad det er for nogle apps, netværk, aktiviteter børn/unge er optaget af, hvordan de virker og hvad man kan møde dér.
- **Tænk på de voksnes medieadfærd**: Børn lærer mere af eksempler end af ord.
- **Prioriter ansigt-til-ansigt samvær og fysisk aktivitet**: Børn har brug for varierede indtryk, leg, aktivitet for at opbygge færdigheder og modstandskraft..
- **Tænk over snacks**: Det kan være nemt at ”spise hjernedødt”, hvis man sidder stille og er optaget af fx et spil..
- **Beskyt søvnen**: Hjernen har godt af at skrue ned og komme i søvn-modus en time før sengetid.

**Regler uden forståelse virker ikke
Erstat med noget andet
Forvent smuttere - og tal sådan om dem**



Særligt til gamere

- Forstå om spillet kan spilles og gemmes/pauses **nårsomhelst eller ej**. Hvor lang er en “omgang” så?
- Forstå **om spillet er socialt** – og om det f.eks. er med offlinvennerne eller nogle andre, og få en fornemmelse af hvor vigtige personerne er
- Forstå **om alle dage er ens** – en uge kan der være aftaler, turnering eller særlige events, ligesom hvis man spiller sport eller musik.
- Lav **aftaler om f.eks. spisetidspunkt**, så gameren i al rimelighed kan undgå at starte et nyt spil på 30 min

Vær en god lytter

- Unge får det psykologisk og socialt bedre
- Unge får større lyst til at dele
- (betinget af sociale behov)

Temaer at tage op...

- Venskaber og aktiviteter
 - Respekt, grænser og fx mobning
 - Ubehagelige oplevelser
 - Sikkerhed, svindel
 - Privatliv og video/billeddeling+optagelse
 - Påvirkning og realisme
-
- Unges betingelser for at deltage online (f.eks. chataftaler, turneringer, streaks, tidszoner, minimumsengagement) **hårde vs bløde**
 - Tilvalg og værdier i hjemmet (f.eks. søvn, lektier, spisetid, aktiviteter og traditioner) **hårde vs bløde**



AARHUS UNIVERSITY



IMC

INTERACTING MINDS CENTRE

Playtrack

YOU

WON!

andreas@edu.au.dk

videnskab.dk/profil/andreas-lieberoth