

- Nina Bølgan: Temahefte om IKT i barnehagen. Utg. Kunnskapsdepartementet, 2006
- Foreldreveiledning : Hvordan holde dine barn trygge på nettet. Medietilsynet Trygg Bruk, 2008 <http://www.medietilsynet.no/no/Trygg-bruk/>
- Betabarn-prosjektet i Vestfold: <http://www.betabarn.no/>

Lurer du på noe om bruk av dataspill?

Å spille og leke har barn gjort i uminnelige tider. I dag er det digitale blitt et sentralt element i barnekulturen, blant annet gjelder dette bruk av dataspill. Dataspill brukes i en eller annen form av stadig flere barn, også av de aller minste.

Dataspill

Dataspilling har vist seg å kunne være utviklende for mange positive evner – slik som lederskap og ansvarsfølelse, løsning av gåter og pusleoppgaver, og ikke minst samarbeid. For i motsetning til det inntrykket mange kanskje har, er dataspill i økende grad blitt en sosial aktivitet hvor barna møtes og spiller sammen.

Dataspill kan være motiverende, engasjerende og gi barna ny kunnskap på en spennende måte. Et enkelt dataspill kan hjelpe selv de aller minste barna til å forstå sammenhengen mellom mus, markør og det som skjer på skjermen.

Som regel er spillene morsomme, og lyst og moro er elementer som engasjerer barna på en positiv måte. I et godt dataspill er barnet aktivt, får utfordringer og har en sjanse til å lykkes.

Spill som involverer fysisk utfoldelse, slik som for eksempel dansematter eller Wii, kan gi barna en gøyale måte å trene og bevege seg på.

Dataspill gir også likhet for alle: når man spiller kan ingen se din høyde, hudfarge eller handikap, og alle stiller på lik linje - uten fordommer. Det å delta i et dataspill er med på å gi barna en felles referanseramme, og er et kulturuttrykk som alle barn bør ha tilgang til.

Trygg bruk

For de aller fleste er spill og lek forbundet med å ha det gøy. Enkelte spill inneholder elementer som ikke egner seg for barn. Noen bruker svært mye tid på å spille dataspill, og enkelte spill kan skape en større avhengighet enn andre. Informasjon og bevisstgjøring er viktige tiltak for å sikre trygg bruk av dataspill.

Så og si alle spill som selges i Norge har aldersmerking på forsiden av spillet, biblioteket følger også denne aldersgrensen ved utlån og bruk av spill. Dette sikrer at ingen barn får låne eller bruke dataspill som kan være skremmende for dem. I tillegg er vanskelighetsgraden tilpasset barnets ferdigheter slik at bruken av spillet skal bli en god opplevelse.

Trygg bruk-prosjektet er et nasjonalt koordineringsorgan for trygg bruk av interaktive digitale medier for barn og unge. Prosjektet administreres av Medietilsynet. På deres nettsider finnes mer informasjon om trygg bruk av digitale medier for barn og unge i Norge.

Digitalt bibliotek

Biblioteket tilbyr bruk og utlån av mange ulike typer medier, som bøker, lydbøker, tidsskrifter, musikk, DVD og dataspill. Innholdsmessig skal det du finner på biblioteket være av god kvalitet og ha faglig bredde og appell til alle aldersgrupper, dette gjelder også dataspill.

Bibliotekets oppgave er å tilby et godt og allsidig tilbud også for barna, og biblioteket skal være en inspirerende møteplass også for de aller minste barna. For å lykkes i dette trengs kompetanse om barns hverdag, om de mediene som de benytter og om barns preferanser i vid forstand.

Vi tror at dataspill kan bidra til å gjøre biblioteket til et inviterende, stimulerende og attraktivt sted hvor barna ønsker å oppholde seg, - gjerne sammen med resten av familien. Vi ønsker at biblioteket skal være et opplevelsessenter for hele familien, hvor både barn, unge og voksne møter kunst, kultur og informasjon av god kvalitet presentert gjennom ulike medier.

Fokus på utvikling

Gjennom prosjektet *Betabarn* har Sandefjord bibliotek, i samarbeid med Vestfold fylkesbibliotek, de senere årene satt fokus på utvikling av barneavdelingen i biblioteket. Prosjektet har fått midler fra Statens senter for arkiv, bibliotek og museum (ABM-utvikling) for å teste ut bruk av dataspill og digitalt spill og lek i biblioteket for de aller minste barna.

Kulturdepartementet skriver:

Mange bibliotek tilbyr levande formidling i form av eventyrstunder, dokke- og barneteater, konsertar og forfattarbesøk. Dette gjer biblioteket til ein sentral kulturarena for barn. Utprøving av dataspel i bibliotek er også ein aktivitet som kan gje dei unge nye opplevingar i biblioteket, åleine eller saman med andre (St. meld. 23. 2008 – 2009 Bibliotek).

Målet vårt er at biblioteket fortsatt skal være et relevant og attraktivt tilbud og møteplass for dagens barn i et samfunn under endring. I et slikt bibliotek har digitale spill og lek sin naturlige plass.

Kilder:

- Bibliotek: kunnskapsallmenning, møtestad og kulturarena i ei digital tid (St.meld. 23 2008-2009) : Kultur- og kyrkjedepartementet