MEDIEPOLITIK
VESTERBRO UNGDOMSGÅRD

2025-2027

Mediepolikkens formål og opbygning
Vesterbro Ungdomsgårds mediepolitik skal afspejle samfundsmæssige tendenser og ønsker og understøtte børn og unges læring, fællesskaber og interessefelter.
Formålet med at lave en mediepolitik for gaming, eSport, spilkonsoller og film er, at vi som fritidsinstitution vil synliggøre vores pædagogiske overvejelser ift. børn og unges fællesskaber, læring, interesser og trivsel.
Mediepolitikken er løbende under udvikling og i dét lys er mediepolitikken genstand for kontinuerlig opdatering.
Formålet med mediepolitikken er også, at kunne komme misforståelser og spørgsmål blandt børn, unge, forældre og øvrige interessenter i forkøbet (eller i hvert fald i møde).

På Vesterbro Ungdomsgård forpligter vi os til at følge tidens trends både pædagogisk og teknologisk, bl.a. gennem uddannelse og kurser, ligesom vi vil opsamle ny viden om børn og unges digitale dannelse.

Mediepolitikken er opbygget således, at de generelle pædagogiske overvejelser er beskrevet nedenfor med angivelser af internetadresser for yderligere information.

Regler for brug af computere
Vesterbro Ungdomsgård arbejder med følgende regler for brug af klubbens computere:

30 minutters gaming om dagen: Medlemmerne har mulighed for at benytte computere i 30 minutter én gang om dagen på et personligt login. Dvs. at medlemmerne som udgangspunkt bliver logget efter 30 minutters gaming. Deltager børn/unge i de voksenstyrede aktiviteter skal medlemmerne have mulighed for at fordybe sig i spil i længere end de 30 min. Det kan være nødvendigt at ift. det pædagogiske arbejde med aktiviteten og deres gaming-tid kan derfor udvides.

Den gode tone og adfærd i gamerrummet:
Medlemmerne skal ved computerne overholde de normale regler for god adfærd og retningslinjer for at være en god kammerat. Det er personalets opgave at støtte medlemmerne i at behandle hinanden ordentligt.
Lidt flere frihedsgrader med tiden: Når medlemmerne bliver ældre kan de gradvist få yderligere 30 min efter kl. 16.00, da klubbens ældre medlemmer også dyrker mere komplekse spil, som kræver længere tid end 30 minutter at spille, hvis det skal give mening.

UngeVærket
I UngeVærket er reglerne anderledes end i fritidsklubben. Der er ikke nødvendigvis grænse på spilletider og skift aftales indbyrdes blandt de unge og medarbejderne. Reglerne er mindre tydelige, fordi de unge er mere modne til selv at tage ansvar og udføre en høj grad af selvjustits med mindre grad af voksenstyring. Bagved ligger også pædagogiske overvejelser om hvordan unge bruger computere og i højere grad også bruger computerrummet som et sted man "hænger ud" sammen.

Hvorfor gaming og eSport?

Ved at tilbyde gaming og eSportsaktiviteter sikrer vi, at børn og unge får mulighed for at være en del af nogle fysiske fællesskaber – med andre ord et alternativ til at spille derhjemme alene eller online uden fysisk at være til stede blandt andre. Vesterbro Ungdomsgård tilstræber, at vores gaming og eSportsaktiviteter medvirker til, at understøtte interessefællesskaber og læring blandt klubbens medlemmer. Der vil altid være en medarbejder tæt på vores gaming-aktiviteter, ligesom der vil være en tydelig struktur og regler ift. anvendelse, deltagelse og gaming. Det er også vigtigt, at medlemmerne gives mulighed for at leve op til vores tillid samt de konsekvenser, der kan være af brudt tillid eller brudte aftaler. Konsekvensen ved overtrædelse af retningslinjerne kan eksempelvis være pause fra gaming-aktiviteter og gaming-miljøet og i evt. inddragelse af forældrene afhængigt af situationen. På den måde er gamer-miljøet på klubben ligesom alle andre aktiviteter et læringsrum, hvor der er plads til at begå fejl og lære af dem i sikre, trygge rammer.
Nogle af retningslinjerne bliver løbende justeret fx efter dialog med medlemmerne. De til enhver tid gældende retningslinjer vil være ophængte og synlige i klubbens gamer-miljøer.

Hvad spiller vi?

På Vesterbro Ungdomsgård har vi hold i bl.a. CS2, Valorant og Fortnite. Disse spiltitler ændrer sig afhængigt af interesse og nye spiltitler. Alle disse spil sker i et voksenstyret miljø, hvor vi spiller sammen. Spillene er og valgt på baggrund af, at de ifølge Medierådet ikke er skadelige for børn. Det er konkurrencen og legen, det handler om - ikke volden. Til eSport har vi fokus på kommunikation, strategi, samarbejde, behovsudsættelse, mental sundhed og sprog. Alle disse egenskaber kan man lære igennem esport, lige så vel som igennem traditionel sport fx. Vi ønsker et samarbejde med forældre omkring eSport, og anerkender at esport er en stillesiddende aktivitet. Derfor tilråder vi, at man supplerer med fysisk aktivitet i løbet af dagen/ugen. Vi deltager også i turneringer både online og offline. Hvis dit barn ønsker at blive en del af et fast eSports-hold, tilmeldes man via vores hjemmeside, alternativt kontakter vores esports-medarbejdere. Se mere om de spil vi spiller længere nede.

Derfor giver det mening, at børn spiller i klubben – og ikke ”kun” derhjemme

Mange børn og unge elsker at spille spil – og det forstår vi godt. Spil kan være både sjove, udfordrende og fællesskabsskabende. På Vesterbro Ungdomsgård har vi valgt at integrere gaming og eSport som en naturlig del af det pædagogiske arbejde – netop fordi det rummer mange muligheder for udvikling og læring og er en stærk motivation for mange børn og unge for at deltage i fællesskaber.

Vi er til stede

Forældre gør deres bedste – men kan naturligvis ikke altid være i samme rum, når deres børn spiller. I klubben er det anderledes. Vi er altid tæt på, fordi det er vores opgave. Som pædagoger med særlig fokus på gaming og eSport er vi til stede, lytter med, griber ind ved behov – og støtter børnene i at spille på en måde, der styrker både fællesskabet og den enkeltes læring.

Spil i fællesskab – ikke i ensomhed
Når børn spiller i klubben, er de en del af et trygt og socialt miljø. Her handler det ikke kun om at vinde – men om at samarbejde, lære af hinanden og have det sjovt sammen. Der opstår fællesskaber, grin og gode snakke – også uden for spillet.

Spil er mere end bare underholdning
De spil, vi bruger i klubben, er valgt med omhu. De giver mulighed for at udvikle:

- Samarbejde og kommunikation
- Strategisk tænkning og problemløsning
- Kreativitet og opfindsomhed
- Vedholdenhed og behovsudsættelse

Og vi bruger dem aktivt i pædagogikken – som afsæt for samtaler, refleksion og digital dannelse.

Vi skaber balance og rammer
I klubben er der faste rammer omkring spilletid, indhold og adfærd.
Medlemmerne lærer bl.a.:
At spille respektfuldt og ansvarligt
At tage pauser og balancere spil med bevægelse
At forstå økonomien i spil (vi er MEGET opmærksomme på køb i spil)
At samarbejde med hinanden i et fælles rum

Vi ser det som en mulighed – ikke et problem
Hos os handler det ikke om at begrænse spil – men om at bruge det rigtigt.
Vi ved, at mange børn spiller meget derhjemme, og derfor ser vi det som en styrke, at vi kan tilbyde et alternativ, hvor spil bliver en tryg, pædagogisk funderet og fællesskabende aktivitet.

Vi tror på, at børn lærer bedst i samspil med andre – også når det handler om gaming
eSport er stort både på verdensplan og i Danmark og har derfor stor interesse hos mange af vores børn og unge. Som fritids- og UngeVærk følger vi med i udviklingen, og hjælper børn og unge til at blive dannet i at begå sig i denne verden.

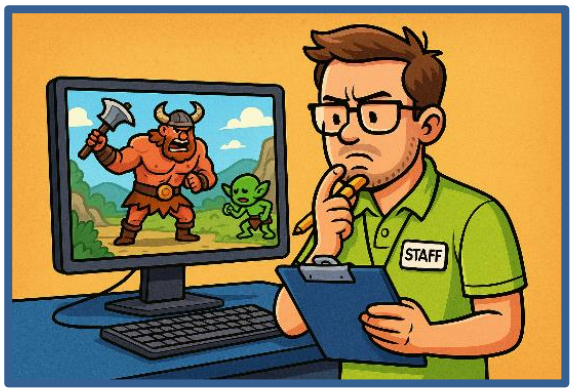
eSport har mange forcer som andre sportsgrene ikke besidder: f.eks. et fælles sprog på tværs af kulturer og landegrænser, som ikke er køns-, fysisk- eller aldersbetinget. Det betyder at medlemmerne får en platform for at danne relationer, som de ikke ville få mulighed for andre steder - da lille som stor har mulighed for at være på samme niveau. Her lærer medlemmerne gennem samtale, diskussioner og argumenter at have forståelse for og tage hensyn til hinanden på tværs af alder.

Individuelt udvikler gamere desuden kompetencer som selvtillid, behovsudsættelse, vedholdenhed, at kunne være fleksibel, lysten til at eksperimentere og at trives med udfordringer. I fællesskab med andre

kræves blandt andet samarbejde, kommunikation, "gruppen frem for en enkelte" og respekt for andres evner. Disse erfaringer som medlemmerne gør sig i e-sport bringer de videre med sig til andre platforme. Vesterbro Ungdomsgård ønsker at sætte ovenstående i spil ved at afholde diverse voksenstyrede aktiviteter og selv være aktivt deltagende og engagerede i disse.

Computerspil
Mht. til spil, kigger vi på den rating der er på spillet (PEGI-rating). Denne rating er en fælles-europæisk og PEGI er en forkortelse af Pan European Game Information. Det er den første fælles aldersklassifikation af computer- og videospil. Den vil kunne vejlede forældre, handlende og online-forbrugere i om indholdet af et spil er passende for en specifik aldersgruppe.

Medierådet anbefaler, at der er mere fokus på hvad der sker i aktiviteten og hvordan spillene bruges. PEGI-ratings er således *ikke lov eller forbud men retningslinjer* - primært rettet mod forældre. Visse nyere spil er klart grænseoverskridende m.h.t. gameplay og grafik, og disse mener vi naturligvis ikke hører hjemme i klubben. Vi vælger ikke spil med meningsløs vold, racisme eller pornografisk indhold.



De ansvarlige computermedarbejdere vil ved ethvert spil på forhånd vurdere om spillet er pædagogisk ansvarligt
Derudover er Medierådet meget optaget af udfordringer vedrørende spil hvor man kan købe sig bedre økonomisk ("pay to win"). Dette er en udfordring i forhold til at forebygge ludomani, men det kan i hverdags-tilfælde også være en udfordring, at barnet bruger penge, som barnet tror er opdigtet, men i realiteten bruges fra forældres bankkontoer. Det er et forældreansvar og opgave at følge med i sit barn spilunivers. Vi kontakter naturligvis forældre, hvis vi mistænker at der er misbrug af penge.

Herunder ses en række af de spil, som vi anvender på Vesterbro Ungdomsgård – og nogle af de færdigheder spillene udvikler hos børn og unge:

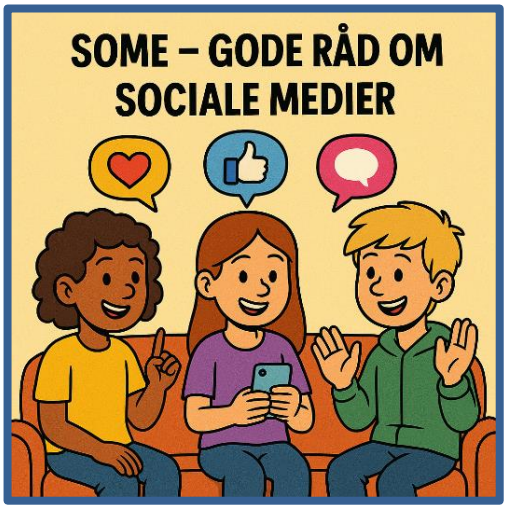
Spil	Udvikler færdigheder indenfor
Counter-Strike 2	Reaktionsevne, koordination, strategi, kommunikation
Fortnite	Kreativitet, samarbejde, motorik, taktisk tænkning
Minecraft	Problemløsning, planlægning, kreativitet, samarbejde
Valheim	Overlevelsesstrategi, tålmodighed, samarbejde
TeamSpeak (taleprogram)	Klar kommunikation, netetik, sociale færdigheder
Redmatch 2	Hurtige reflekser, rumlig forståelse, fokus
ROBLOX	Kreativitet, digital dannelse, kodning og skaberkraft
Mini Royale	Præcision, strategi, koordination, samarbejde
Among Us	Social intelligens, logik, argumentation, gruppeforståelse
The Sims 4	Empati, planlægning, konsekvenstænkning, historiefortælling
Stumble Guys	Motorik, vedholdenhed, fairplay
Marvel Rivals	Strategi, rolleforståelse, kommunikation i teams

War Thunder	Historisk forståelse, præcision, tålmodighed
Fall Guys	Timing, koordination, modstandskraft, sjov under pres
Age of Empires III	Historisk indsigt, ressourcestyring, langsigtet planlægning

Vores spil praksis tager bl.a. afsæt i Medierådets rapport fra 2023 'Børns Spillevaner 2023', som dokumenterer børns udbredte brug af spil og betydningen af vokseninddragelse.
https://medieraadet.dk/Media/638460859012531783/B%C3%B8rns_spillevaner_2023_rapport.pdf
https://medieraadet.dk/vejledning/spil-og-platformsvejledninger-for-voksne

Internettet og generel brug af internettet blandt klubbens medlemmer
De gængse etiske regler for brug af internettet skal naturligvis overholdes. Dvs. sider indeholdende porno, vold, racisme, nazisme mm. vil ikke blive tolereret, og vil afstedkomme bortvisning/evt. karantæne fra computerne. Det skal naturligvis være en bevidst handling fra barnets/den unges side, idet vi er opmærksomme på, at man kun er ét klik væk fra alting på nettet. Det gælder også ift. børnene og de unges egne enheder.
Der er på internettet talrige chancer for børn for at bruge penge - enten ved en regulær handel eller ved diverse former for spil. Det er forbudt at foretage nogen som helst form for økonomisk transaktion via internettet fra klubbens computere.
Muligheden for filtrering af tilgængelighed via software foreligger, men der er pt. ingen programmer, der ikke kan omgås eller har bivirkninger. Indtil videre foretrækker vi i klubben løsningen som nogle kalder ”blufærdigheds-filtret”. Da alle klubbens skærme er synlige for andre, vil det næsten altid være pinligt for medlemmet, hvis der bliver surfet ’urent’. Dette virker udmærket - det er ikke sikkert en voksen ser det, men i langt de fleste tilfælde vil andre børn opdage det og fortælle forældre eller personale om hændelsen.

SoMe - Gode råd til børn og unge om sociale medier



- Lad være med at bagtale og afsløre hemmeligheder.
- Husk at ting der skrives, ofte virker hårdere, end når de siges – du kan ikke se mimik, kropssprog eller høre tonefald.
- Hvad er et godt chatroom? Indfør fælles ”net-etikette” med dine venner og bekendte, når I chatter. ”Hvad bruger vi chatten til, og hvad bruger vi den ikke til”.
- At stjæle en andens profil og andres billeder, eller hacke sig ind på en andens profil, er imod god chatetik.
- Husk at det er forbudt at true andre med vold og død - også selv om det bare er "for sjov".
- Overvej om dit profilbillede og andre billeder viser dig, som du har lyst til at blive opfattet - billeder kan kopieres og bruges af andre til negative ting.
- Lad være med at sende en besked, når du er vred. Vent til du har tænkt over det og er rolig. Vrede beskeder fortryder man ofte, men de kan ikke gøres om. Lavinen ruller og konflikten og chikanerierne optrappes.
- Hvis du oplever ubehagelige ting, som chikane og mobning - så fortæl det til forældre, pædagoger og kammerater.
- Når pædagoger eller forældre ikke kan se, at én mobbes, er det dit ansvar at fortælle det – du hjælper et menneske som har brug for din hjælp.
- Skriv aldrig navn, adresse og telefonnummer.
- Lav svære koder (password), som kun du selv kender.

Husk! Det er dig der styrer - både hvad du skriver og hvad du sender.

Sociale medier – oplæg i Digital Dannelse på klubben

Ift. brugen af sociale medier afvikler klubben hvert år et kursus for elever i 10-års-alderen i samarbejde med skolerne på Vesterbro. Det handler om hvorledes man bærer sig ad online og specielt de faldgruber man skal passe på. Vi har desuden opslag hængende over computerne som visuelt illustrerer hvordan man fx chatter hensigtsmæssigt.

Opmærksomhed på individualiseringskultur

Børns digitale liv er (stadig) en "anden verden" for de fleste voksne og der kan være flere årsager til at børn ikke deler viden om deres online-liv med pædagoger, forældre og andre voksne – fx:

- De vil ikke sladre
- De er bange for konsekvenserne
- De vil ikke offentliggøre deres isolation
- At de unge brugere er klar over, at voksne er uvidende og har mange fordomme om deres mobil- og pc-brug

Gode råd til forældre

- Husk, at sociale medier for mange børn og unge er en adgangsbillet til fællesskabet.
- Spørg til dit barns sociale liv på nettet. Hold fast i din interesse, også selv om du bliver afvist i første omgang. Det skal være lige så naturligt at snakke om de sociale medier som at snakke om skoledagen, fritidsinteresser og venner. "Hvad er der sket på Instagram eller SnapChat i dag?"
- Bed om en guidet tur i dit barns digitale verden.
- Vær en god rollemodel. Husk fx at spørge om lov, hvis du deler fotos af dine børn på de sociale medier. Det er vigtigt, at I tænker over jeres egen adfærd på de sociale medier. Lægger i billeder ud fra lørdag aften, hvor I ikke var helt ædru, så lærer jeres børn, at det er sjovt. Laver I grin med jeres familie og venner på Facebook, så lærer børnene, at det kan man også gøre over for sine klassekammerater og venner. Det kan føre til mobning og mistrivsel.
- Fortæl dem at det er ulovligt at dele krænkende billeder og fortæl at det er ulovligt at true andre med vold, seksuel vold og død – online såvel som ansigt-til-ansigt.
- Dit barn er måske mere fortrolig med de sociale medier end dig – men derfor har han eller hun stadig brug for din støtte til at begå sig og beskytte sig på nettet. Der findes sociale medier, som er lavet til børn. Det er en god ide at lade børnene snuse til dem, før de kaster sig ud i Instagram, Snapchat eller Facebook. Men også på børnevenlige fora skal man som voksen være opmærksom på hvad der foregår.
- Begynd med at give dit barn lov til at få en profil under forudsætning af, at den er lukket, og at de ikke må dele billeder, uden at I har talt om det først. Det er også en god ide, at I som voksne i begyndelsen skal godkende, hvem barnet kan blive venner med og i det hele taget følger barnets færden på de sociale medier. Debattér profilbilleder – hvad er det for signaler man sender - seksuelle, venskabelige osv.
- Omgangstonen bør være den samme på nettet, som når man snakker med klassekammerater eller venner i klubben. Det gælder også over for fremmede, man ikke kender. De bliver også kede af dumme kommentarer og mobning.
- Dit barns profil bør ikke være offentlig før teenagealderen, men kun åben for venner og evt. venners venner. Beskyt børnene mod, at uvedkommende kan kontakte dem. Jeres adresse eller den skole, de går på skal ikke fremgå af profilen. Gennemgå sikkerhedsindstillingerne og fortæl dit barn hvorfor det er vigtigt at være forsigtig med dem.

- Forøg din viden om foretrukne chatsider og det "at chatte", så dit barn kan dele sine erfaringer med dig. Debatter chatetik - Tag en snak om, hvad en god og dårlig chat er. På chatten og SMS kan man hverken se eller høre hinanden. Fortæl at det skrevne ord kan virke hårdere, når man ikke kan se mimik og kropssprog og høre tonefald.
- Har dit barn negative chatoplevelser med klassekammerater eller andre bekendte, bring det op på fx et forældremøde. Ved grov chikane og mobning kontakt øjeblikkeligt skolen og/eller klubben. I forhold til chikane og mobbehistorier kan I desuden kontakte administratorer og supportere på sitet.

Udsat for digital mobning? Støt og hjælp dit barn
Digital mobning – fx med nedsættende bemærkninger, seksuelle hentydninger, rygtespredning eller deling af krænkende fotos på nettet – kan man som forældre heldigvis få hjælp til at hjælpe sit barn med

- Få hjælp til at slette billeder og anmelde det på Red Barnets side
- Hent hjælp til at håndtere følelser på rådgivningslinjen
- Ring, chat, sms, eller skriv et brev til Børns Vilkårs. 100 % anonym hjælp til børn og teenagere, der fx ved mobning har brug for en at tale med.
- Få svar på, hvad du skal gøre, hivs du har sendt et nøgenfoto og bliver afpresset, på
- Chat med andre unge eller voksne om onlinedilemmaer på

Kilde: https://sletdet.redbarnet.dk/

Hvad siger loven?
Få klar besked om, hvad lovgivningen siger om fx chikane, mobning, diskrimination, billeder og samtykke – og hvornår en politianmeldelse eller underretning er på sin plads.
Kilde: https://sletdet.redbarnet.dk/artikel/lovgivning-og-rettigheder-ved-billed-og-videodeling/

Se flere anbefalinger på: https://sletdet.redbarnet.dk/
– et samarbejde mellem Børns Vilkår, Børnerådet og Red Barnet.
– netværket Modvirk Mobning giver gode råd til forældre og børn om at undgå digital mobning.

Kopiering
Det er naturligvis forbudt at kopiere filer eller programmer der er ophavsmæssigt beskyttede. Dvs. kopiering og downloading af filer og programmer fra klubbens computere på eksempelvis USB-stick ikke er tilladt. Det er heller ikke tilladt at medbringe egne medier og installere disse på klubbens pC'er, da det medbragte medie kan indeholde virus.

Film og TV
I forhold til hvilke film, der vises holder klubben sig tæt op af de anbefalinger der er på den enkelte film https://medieraadet.dk/vejledning/aldersmaerkning/film-i-skolen-og-institutionen#https://admin.medieraadet.gobasic.dk/cms/

Musik

På Vesterbro Ungdomsgård spilles der meget musik i hverdagen, da musik er en stor del af børne- og ungdomskultur og kan medvirke til at skabe stemninger og bruges aktivt til at understøtte f.eks. leg og idræt, kreativitet og andre aktiviteter.
Det er vigtigt, at vi som professionelle medarbejdere er bevidste om kontekst, anvendelsen af musik og rammerne for hvilket musik der spilles. Der vil være musik som vi ikke vil acceptere, bliver spillet på Vesterbro Ungdomsgård, men vigtigst er det, at vi som professionelle og vigtige voksne i børns og unges liv løbende

og konsekvent er i dialog med børn og unge om tekster der er eller kan opfattes stødende eller grænseoverskridende. Vi har også fokus på forskellen på det sprog, vi taler til dagligt og det sprog, vi f.eks. hører i nogle dele af musikkulturen, så vi skaber refleksion og øget bevidsthed om tekster/sprogbruget og dets betydning.