

**JEG
ER
GAMER!**



**Autistiske børn i skolefravær –
Hvorfor ender så mange af dem med at
game?**

Hvorfor gamer børn og unge? Ja og også os voksne?



11-årig med adhd fik halveret sin skærmtid – nu har han fået det meget bedre

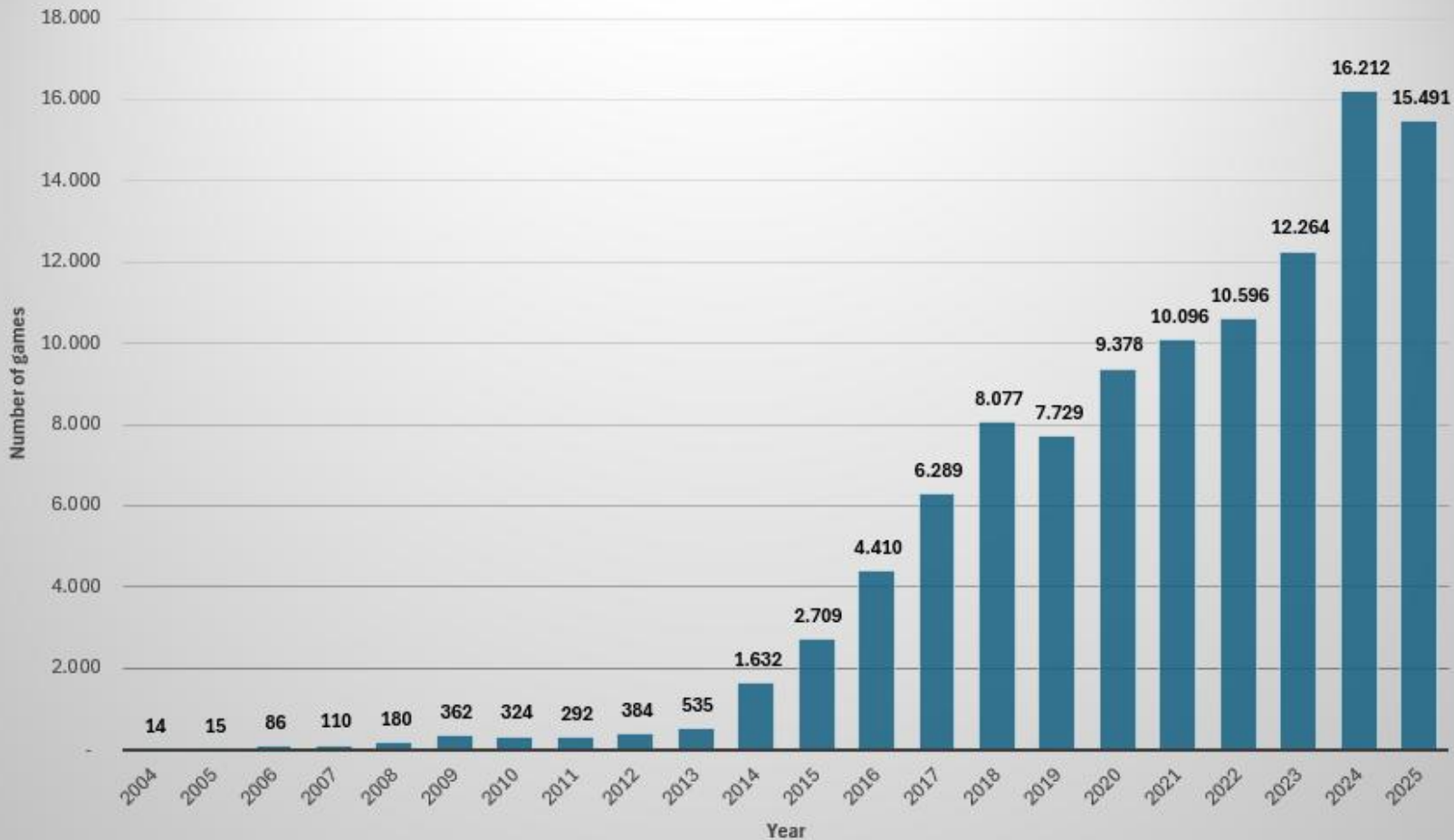
I dag er tiden hver for sig skiftet ud med mere tid sammen, hvor de spiller vendespil eller er ude ved deres heste.

- Man skal som forældre bruge virkelig meget energi og være vedholdende, siger hun.

Gaming anno 2025

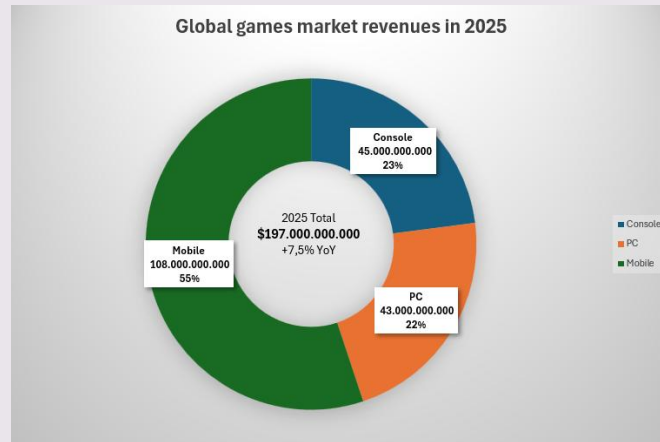
- Det anslås at ca. 3.09 milliarder mennesker gamer
- 45% af dem som gamer er piger/kvinder
- Den gennemsnitlige gamer er 31,3 år gammel i EU
- Den gennemsnitlige gamer i EU gamer i 9,5 time om ugen
- I 2025 så 9.2 millioner Golden Globe Awards, 18.1 millioner så Oscars
- I 2025 så 171 millioner The Game Awards

Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2025



Gaming som tendens

- I 2023 tjente musikindustrien 28.6 milliarder dollars
- I 2023 tjente film og streaming industrien 123.7 milliarder dollars
- I 2016 tjente spilindustrien til sammen 104 milliarder dollars



Gaming som tendens

- *” 46 pct. af de adspurgte børn, altså cirka halvdelen, spiller dagligt eller næsten dagligt. Lægger man dertil de 14 pct., der spiller 3-4 dage i ugen, og de 24 pct., der spiller 1-2 dage i ugen, ser vi, at 84 pct. af børnene spiller ugentligt. De resterende 16 pct. har ikke spillet digitale spil i den seneste uge.”*
- ”Børns spillevaner” - (børn 1-15 år) DR 2023
- *”80% af alle drengene i aldersgruppen 7-14 år spiller dagligt, tilsvarende gamer 54% af pigerne hverdag i den samme aldersgruppe, viser tal fra 2020.”*
”Vidste du? – Om De 7-14 årige” – Det Danske Filminstitut, August 2020


Som jeg tænker det



GAMEPLAY



BUSINESS MODEL

A close-up photograph of two dice stacked on a board game. The top die is yellow with black pips, and the bottom die is blue with white pips. The board game is out of focus, showing various colored squares and pieces. The background is a soft, blurred green and yellow.

Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse


- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

Research on the Effects of Cooperation in Multiplayer Games on Players Behavior

Abstract

Cooperation in multiplayer games is crucial to competitive multiplayer games. Mechanisms in the settings of multiplayer games are influencing players in a way that leads them either to be extremely positive towards the success of the result or completely disappointed by their experience. It is questionable whether designs for cooperation in games trigger coordination between players cooperative behavior and reliance and can possibly lead to cooperation between players, with the following consequences if the design fails to achieve its original goal. A literature review and a number of case studies will be used for analysis of player behavior, such as Tobias and Christopher's experiment of video game play on Mario Kart: Double Dash. This paper reveals multiplayer games are producing certain levels of cooperative behavior, and trustable relationships are formed since the cooperation helped build the connection in the game.

A close-up photograph of two dice, one yellow and one blue, stacked on a board game. The yellow die is on top, showing a six, and the blue die is on the bottom, showing a one. The board game is out of focus in the background.

Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse

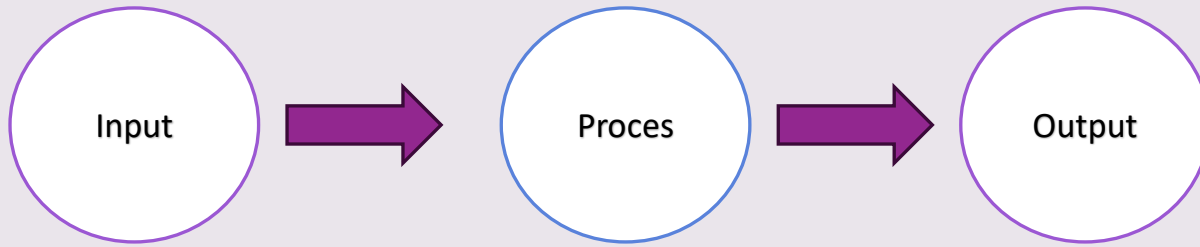
- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

- Forstilingsudfordringer



Den forudsigende hjerne

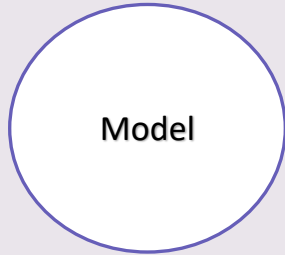


Og hvad har det så med gaming at gøre?

Lad mig introducere: Game Engines

Nøgleord: Software Framework

Ramme, struktur, regler,
genkendelighed



Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse

- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

- Forstilingsudfordringer

- Krav > Eksekutivt funktions niveau



De eksekutive funktioner

- ❖ Impulshæmning/selvkontrol
- ❖ Følelsesmæssig/emotionel kontrol
- ❖ Flexibilitet
- ❖ Igangsætning af opgaver/initiering
- ❖ Arbejdshukommelse
- ❖ Planlægning
- ❖ Organisering
- ❖ Opmærksomhed på egen adfærd/monitorering/metakognition
- ❖ Tidsstyring
- ❖ Vedholdenhed











Ligner det noget vi kender?

SEASON 4 BATTLE PASS

Spend Battle Stars to claim rewards.
Level Up to get more Battle Stars. ★ 0

PAGE 1

0 / 10 CLAIMED

 3★	 INCLUDED!	 3★	 3★
 6★		 5★	 7★
 2★	 4★	 4★	



OUTFIT **LEGENDARY**

PARADIGM (REALITY-659)

REQUIRES BATTLE PASS

GET THE BATTLE PASS! 

[VIEW REWARD](#) [ESC CLOSE](#)

Purchases of the Battle Pass are not eligible for returns through Fortnite Cancel Purchase or Return Tickets.
Chapter 3 - Season 4 through December 3.

PAGE 2



REBOOT RALLY

5H 43M



KICKSTART



DAILY

COMPLETE 3 QUESTS DAILY FOR BONUS XP



WEEKLY



MILESTONES



DAILY BONUS GOALS

5H 43M

Complete 1 Daily Quest

0 / 1



Complete 2 Daily Quests

0 / 2



Complete 3 Daily Quests

0 / 3



DAILY QUESTS

Collect Shotgun Shells or Heavy Rounds

5H 43M

0 / 100



Damage an opponent by ramming them with a vehicle

5H 43M

0 / 1



Eliminate an opponent at Tilted Towers

5H 43M

0 / 1



Party up with friends to share Daily Quests!

TRACK CATEGORY

ESC

EXIT





Collect S



Visuel data at arbejde med

- Tydelig instruktioner
- Organiseret
- Tydelig "What's in it for me"
- Altid "ved hånden"

Udvikling af en tids horisont

Hvor langt ude i fremtiden kan de forstille sig?

0-2 år: Nu

3-5 år: 5-20 min

6-8 år: få timer

9-13 år: 8-12 timer

14-17 år: 2-3 dage

18 – 23 år: 2-3 uger

23 – 35 år: 3-5 uger

Har du autisme, ADHD eller andre udfordringer i forhold til eksekutiv funktioner kan man være 3-4 år forsinket i udviklingen her af.

Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse

- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

- Forstilingsudfordringer

- Krav > Eksekutivt funktions niveau

- Sauseudfordringer



Husk at:

- Sanseindtryk vækker følelser
- Sanseindtryk er en del af vores minder
- Sanseindtryk kan understøtte rutiner for vores krop
- Sanser = Forestillingsarbejde



Om spil og sanseindtryk

- Menneskeskabt og følger spillets framework; altså systemer, logik, regler og indre struktur
- Brugerininput fører til sansestimuli → Sansestimuli fører til nyt brugerininput
- Stor grad af kontrol
- Detaljer spiller en væsentlig rolle

Sanseaktivering og sansekompensering

Den eksterne sansekompensering



Aktivering af synssansen

- Farver
- Bevægelse / animation
- Lys og skygge
- ”Pop-ups” og overraskelser
- Hvad vores ”Lyst” center er til

Høresansen



Og hvorfor er det så godt?

The chills you feel when you hear a particularly moving piece of music may be the result of dopamine, a neurotransmitter that triggers sensations of pleasure and well-being.⁴⁻⁵ As your brain becomes familiar with a particular song, your body may release dopamine upon hearing just the first few notes of the song. Just as Pavlov's dogs learned to associate food with a ringing bell – and eventually began drooling at the sound of a bell, even when no food was in sight – our bodies actively anticipate pleasure upon hearing familiar notes.

Aktivere dopaminkredsløbet



Stimulere vores frontallapper og derved vores eksekutive funktioner



SOUNDTRACKS
(MUSIKKEN I SPILLET)



SOUND EFFECTS
(LYDENE SPILLET LAVER)





MarcoMeatball •

@MarcoMeatball · 338K subscribers · 1.1K videos

Hi my name is Marco, a former pro opera singer, turned voice actor, turned youtuber, I gr...more

patreon.com/marcomeatball and 5 more links

Subscribe

Join



Non-Gamer Hears Video Game Music For
the First Time



335K views · 1 month ago



God of War - Memories of Mother // Eivør &
Danish National Symphony Orchestra (Live)



1M views · 9 months ago

Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse

- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

- Forstilingsudfordringer

- Krav > Eksekutivt funktions niveau

- Sauseudfordringer

- Forstyrrelsen af opmærksomheden

Perceptual Capacity



conclusion: at least in some situations, increasing the amount of information in an educational task improves learning outcomes for autistic children.

- Anna Remington

Video spil er ekstremt datatunge



Gaming bliver en tænkepause



Men det bliver ofte
også et læringsrum

Årsager til skolefravær, som gaming formår at løse

- Samarbejdsproblemer

(Men det er I mellem skole, hjem og forvaltninger)

- Forstilings udfordringer

- Krav > Eksekutivt funktions niveau

- Sauseudfordringer

- Forstyrrelsen af opmærksomheden

- Stress og tab af kontrol

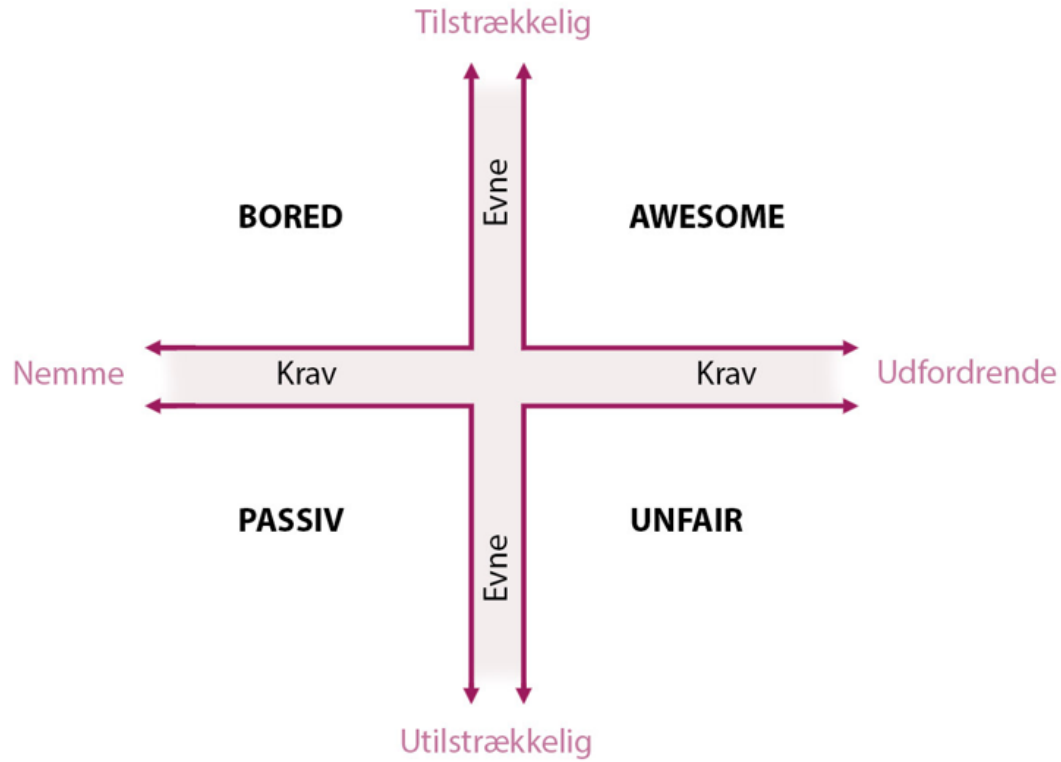
Mål i gaming

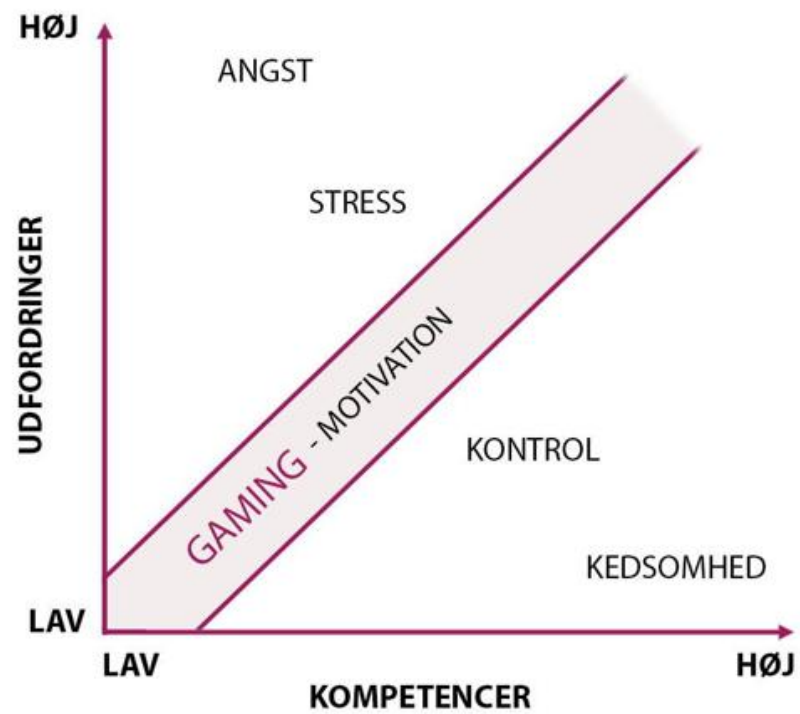


- Tilbyder både kort- og langsigtede mål
- Sikre at spilleren har en tro på at målet kan opnås – man kan "se en vej"
- Meningsfulde belønninger/resultater tilbydes
- Kommer med visuelt understøttet vejledning
- Kommer med stor mulighed for variation

Kontrol

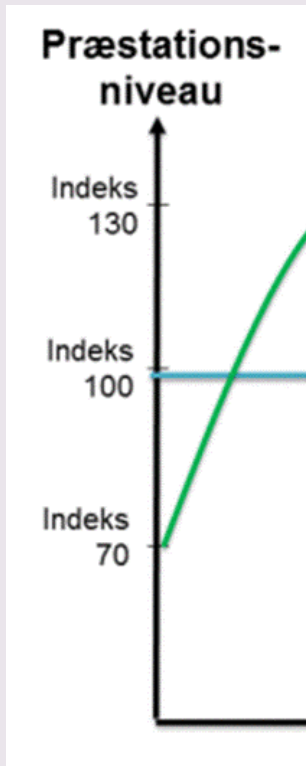
- Spil lader dig vælge sværhedsgrad
- Mange har indbygget progression systemer, udfordringerne vokser med dine evner
- Bagvedliggende data, sikre fair match ups
- Du kan prøve igen hvis du ikke lykkedes og kan øve dig igen og igen.





Vi har

gsform



LIFE MODE

EASY

MEDIUM

DIFFICULT

for har vi også brug for en
de krav og forventninger fra
og til os selv.

Spil er eks

es



SCHUBSTUMBLER.COM

SCHUBS

Interaktion og narrativer

- Video spil giver brugeren en aktiv rolle i det narrativ der forgår.
- Der er forskellige former for narrativer, og der kan være flere af dem i et spil.
- Det skrevne narrativ
- Det narrativ du selv skaber – Rollespillet
- Narrativt vi skaber når vi spiller sammen
- Og samtalen om de spil man har haft spillet
- Rollespillet og det interaktive, lader os "legere" med forskellige følelser, moraler og etiske valg



INDHOLD



MILJØ



Computerspil er menneskeskabte og systembaseret

- De følger den Ramme og Struktur, som deres game engine og kode tillader.
- Det bygges på et system og skaber derfor Forudsigelighed, da spillet altid vil agere inden for den programmering den er givet
- Video spil bygger på mange af de samme genre-mæssige designs og der er derfor en stor Genkendelighed. Hvis man først har lært at spille et video spil, er det nemt at lære det næste.
- Understøttelse af visuel information og data, sikre en høj grad af Visualisering i video spil.
- Detaljerede designs som har fokus på at sikre brugeren oplever en høj grad af Mening og Motivation, så de føler de oplever succes og gode rewards.
- Gaming finder som regel sted i et trygt og velkendt sted som sikre Sansekompensering og videospil giver mange fede og opslugende Sanseaktiveringer
- Video spil giver rig mulighed for at øve sig og forøge sine kompetencer igennem Repetition, men har mange forskellige mekanismer til at skabe variation så det ikke bliver ensformigt.
- Man har stor Kontrol over hvilke udfordringer man har lyst til at give sig i kast med når man spiller videospil og man kan let skrue op og ned,
- Det giver alt til sammen, en oplevelse af, at det er let at skabe Rutiner omkring sin gaming, hvor man oplever noget positiv

Den gode pædagogik er derfor:

- Ramme og Struktur
- Forudsigelighed
- Genkendelighed
- Visualisering
- Mening og Motivation
- Sansekompensering & Sanseaktiveringer
- Repetition
- Kontrol
- Rutiner

Hvordan nedbryder man et spil for at finde faglige emner

1. Forhold sig til medie genre
2. Forhold til den tekniske spil genre
3. Forhold sig til spillets "setting"
4. Overfør det vi har fundet til andre medieformater og fag

Genre

- Har forskellige tekniske genre; Fx: Strategy, Survival, Platformer, Roleplaying game (RPG), sandbox, First Person Shooter (FPS), Sports
- Mange spil har også en eller flere "klassisk genre" som vi kender den fra bøger, film osv. Fx: horror, romance, fantasy, action, comedy, Sci-fi
- De meste populære genre er "First Person Shooter (FPS)", "Sandbox", "MOBA" og "Battle Royal".



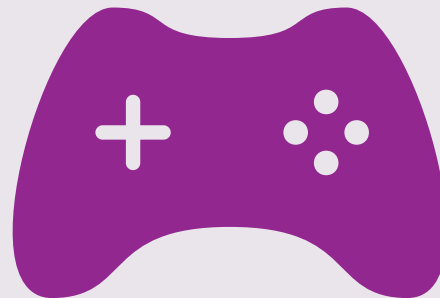
A group of people are gathered around a table, engaged in a collaborative project. They are looking at various documents, including a laptop screen and several sheets of paper with diagrams and text. The scene is overlaid with a semi-transparent purple filter. The word "Projektarbejde" is written in large, white, sans-serif font across the center of the image. The background shows the hands and arms of the participants as they work together.

Projektarbejde

Gaming som relations værktøj

Gaming giver:

- Et fælles tredje
- Kontekst
- Fællesskaber
- Kultur (Herunder også elementer af regler, etik og morale)
- Men helt grundlæggende: Det er som at tale om bøger, film, serier, sport, hobbyer mv.



Hvordan taler man om gaming?

- Spørg ind til hvorfor de spiller spillet? Er det for dets rewards? Er det for det sociale? Er det fordi spillet er sjovt?
- Spørg ind til spillets som medie; Det kan handle om gameplay, hvad handler det om "mekanisk" eller hvad "genre" spillet er? Har det en historie? Hvad er spillerens rolle?
- Hvis det er et online spil; Hvem spiller man spillet med?
- Hvad har man for mål? Kan man vinde? Har de selv mål de arbejder imod?

Gaming gruppen

Gaming Gruppen er et gruppetilbud for unge i mistrivsel. De unge mødes to gange om ugen for at spille computerspil sammen, men også for at tale med hinanden om livets op- og nedture, så de på den måde danner de nye venskaber og relationer. Initiativet er en stor succes i samarbejde med Aarhus Kommune.

Når livet lagges

TV2
OST • Livsstil • 1 sæson • Alle

Hver tiende unge er hverken i uddannelse eller job, og sidder lidt fast i livet. Værst står det til i kommunerne på øerne, Syd- og Vestsjælland. E-sportsforeningen Sørbj E-sport har sat sig for at gøre noget ved statistikken, og hjælpe nogle af de unge med at komme godt videre i livet.



Hvordan rammesætter vi?

- Starter med jeres kommunikation
- → Sproget
- → Videospil forståelse
- → Kontekstualisere gamingen i forhold til hvor i er på dagen
- Tag ejerskab over hvad (børn) spiller, de unge er en anden snak
- Eksponere børn til mange video spil; Ja og hvordan gør man så det?

Hvornår stopper gaming så med at være restitution?

- Konkurrence → Competitive gaming (men ikke altid)
- Når barnet / den unge mangler kompetencer
- Når gamingen kommer til at handle om rewards og ikke spillet
- Når videospillet mangler et "flow"
- Når adfærdsregulerende designs fylder mere end gameplay

Hvorfor gamer børn og unge? Ja og også os voksne?



I skal game med børn og unge!

Hvad er CO-OP?

Cooperative, eller CO-OP som det bliver kaldt, dækker over en en genre hvor to ellere flere spillere arbejder sammen, for at "vinde spillet".

Dette kan både være I form af puzzles og gåder man skal løse, fjender man skal skyde sammen, en base man skal forsvare imo den fjendtlig hær, en hyggelig gård man skal passe sammen eller noget helt andet.

Nogle spil kan både spilles singleplayer og CO-OP

Hvorfor skal man spille CO-OP med sit barn?

- Er relations fremmende
- Styrker samarbejdsfærdighederne
- Træner i fælles problemforståelse og problemløsning
- Giver succes oplevelser, når man lykkes med at løse spillets udfordringer sammen
- Træner kommunikation
- **Og vigtigst af alt; Man kan ende med at få det rigtig sjovt sammen**

10 råd jeg anbefaler



ATTENTION PARENTS!

1. Invester tid i dit barn!
2. Rammesæt dit barns gaming – hvornår, hvad og hvor meget?
3. Køb ordentlig gaming-udstyr til dit barn
4. Research de spil dit barn spiller, og hvilke spil du køber til dit barn
5. Spil videospil sammen med dit barn, men også analog spil
6. Kend dit barns digitale identitet og hvem de spiller med
7. Intervenér og støt dit barn i hvordan man er social digitalt
8. Støt din lokale e-sports klub eller klubtilbud med gaming
9. Dygtige computerspillere, dyrker motion og spiser sundt.
10. Du er dit barns rollemodel, også digitalt.

Anbefalelsesværdige CO-OP spil

- ❖ It takes two
- ❖ Stardew valley
- ❖ Portal 2
- ❖ Minecraft
- ❖ Don't starve together
- ❖ Overcooked 2
- ❖ Split Fiction
- ❖ Wildermyth
- ❖ Deep Rock Galactic

Hvor kan i lære mere?

Center for digital pædagogik: <https://cfdp.dk/>

Genvej: <https://www.genvej.org/>

Børns Vilkår, Skærmguiden: <https://bornsvilkar.dk/skaermguiden/>

Tjek spillet: <https://tjekspillet.dk/>

Scammed: <https://scammed.dk/>

Personer der er værd at følge:

Mathias Nimgaard, Psykolog med fokus på sociale medier mv.

Emil Ludvigsen, specialkonsulent i gaming ved center for digital pædagogik

Stine Liv Johansen, professor i sociale medier

Andreas Lieberoth, professor i psykologi med speciale i teknologi.

Maria Høegh Beierholm, lektor ved læreruddannelsen med fokus på læring og it

To lette podcasts:

Skærmbarn: <https://heartbeats.dk/series/skaermbarn-med-ditte-giese/>

Samspil: <https://open.spotify.com/show/2ObtSveULLBJti3X06Gyxd>