

Game Over

– en film om datorspelsmissbruk

Filmfakta

Ämne: Samhällskunskap, Idrott och hälsa

Ålder: Från 13 år (H, Gy)

Speltid: 16 minuter

Svenskt tal med svensk text som tillval

Produktion: Kunskapsmedia AB, 2014

Syfte/strävansmål

- Att lära sig om vad ett datorspelsmissbruk är och vilka varningstecken som finns.
- Att få konkreta tips om hur man kan komma ur ett datorspelsmissbruk.

Undervisningen ska behandla följande innehåll enligt läroplan

Samhällskunskap (högstadiet)

- Ungdomars identiteter, livsstilar och välbefinnande och hur detta påverkas, till exempel av socioekonomisk bakgrund, kön och sexuell läggning.
- Möjligheter och risker förknippade med Internet och kommunikation via elektroniska medier.

Idrott och hälsa (högstadiet)

- Olika definitioner av hälsa, samband mellan rörelse, kost och hälsa och sambandet mellan beroendeframkallande medel och ohälsa.

Kapitel i filmen:

- Inledning
- Vad är ett datorspelsmissbruk?
- Tecken på datorspelsmissbruk
- Behandling
- Positivt spelande
- Råd och tips

Produktion: © Kunskapsmedia AB, Sverige
© Kunskapsmedia MMXIV
Filmnr: 1586KM



Filmens innehåll

Vi svenskar spelar mest i Europa. Det är inspirerande och avkopplande. Men när går spelandet för långt?

Vi tittar på de konsekvenser som överdrivet spelande kan leda till. Många vittnar om sömnsvårigheter, ointresse för fritidsintressen och förlorade vänner, försämrad hälsa, konflikter i familjen, sämre skolgång och betyg.

Vi lär oss också att se tecken på ett datorspelsmissbruk.

I filmen får vi träffa både f.d. datorspelsmissbrukare, terapeuter, experter, kuratorer, föräldrar och vanliga ungdomar som berättar om hur de ser på datorspel. Vi besöker även en klinik för datorspelsmissbrukare.

Filmen syftar till att förklara vad datorspelsmissbruk är, vilka som kan vara i riskzonen och ger konkreta tips och råd för hur man kan undvika eller komma ur ett missbruk.

Game Over

– en film om datorspelsmissbruk

Diskussionsfrågor

Innan ni startar en diskussion kring filmen i gruppen är det viktigt att läraren/ledaren funderar igenom hur man ska hantera diskussionen och svaren.

Dela gärna upp gruppen i mindre grupper och låt deltagarna först skriva ned sina svar.

Frågorna är indelade efter filmens kapitel.

Inledning

- Vilka datorspel spelar ni i klassen?
- Varför tror du att vi i Sverige är ett av de folk som spelar mest?

Vad är ett datorspelsmissbruk?

- När blir datorspelandet ett missbruk?
- Vilka konsekvenser kan ett överdrivet datorspelande leda till?

Tecken på datorspelsmissbruk

- Vilka tecken finns det på ett datorspelsmissbruk?
- Vad berättar Maria, mamma till en datorspelsmissbrukare, om hur hennes son mådde?
- Varför tror du att det blir vanligare med att elever inte klarar av skolan p.g.a. datorspelande?
- Varför tror du att ungdomar spelar mer och mer datorspel?

Behandling

- Eva Bengtsson jobbar som kurator på en skola. Vad har hon för syn på datorspelsmissbruk?
- Hur kan man få hjälp om man spelar för mycket? Vad finns det för behandling?
- Vad kan man göra istället för att spela datorspel?

Positivt spelande

- Vilka positiva egenskaper kan man utveckla om man spelar datorspel?

Råd och tips

- Om folk runt omkring dig ofta klagar på att du spelar för mycket, vad gör du då?
- Vad gör man om man själv märker att man spelar för mycket?
- Vad kan man göra om man har en vän som spelar allt för mycket datorspel?

- Vad kan man göra som förälder till en datorspelsmissbrukare?
- Varför är det viktigt att träffa människor även utanför internet och datorspelandet?

Efter filmen

- Vad tyckte du om filmen?
- Vad lärde du dig av filmen?
- Vad innebär datorspelande för dig?

Uppgifter

- Hur ser ett dygn ut för dig? Gör en dygnsklocka. Hur många timmar lägger du på sömn, skola, sociala aktiviteter och datorspel? Fundera sedan på din dygnsklocka och om det är något speciellt som du tycker att du borde lägga mer tid på, eller något som du lägger för mycket tid på. Hur kan du förändra det?

Skriv ned det du kommer fram till. Presentera sedan din dygnsklocka och diskutera tillsammans i mindre grupper i klassen.

- **Gruppuppgift:** Dela upp klassen i mindre grupper. Varje grupp formulerar en frågeställning kring ämnet datorspelsmissbruk och gör sedan ett grupparbete kring frågeställningen.

Exempel på frågeställningar:

- Hur ser online-spelandet ut jämfört med single-player spel?
- Vilken hjälp finns det att få i er kommun, för de som spelar för mycket?
- Hur ser det ut vad gäller datorspelande i Sverige jämfört med andra länder?
- Spelar tjejer och killar lika mycket datorspel, vilka skillnader finns och varför?

Leta information på internet, i böcker och i tidskrifter. Presentera arbetet som webbsida, film eller som en vägg/serietidning.

Hit kan du vända dig för att få hjälp

- Kuratorn på din skola
- Stodlinjen.se
- Spelfritt.se
- Bup.se
- Gameoverlinkoping.com
- Dataspelsmissbruk.se



© Rättigheterna till studiematerialet ägs av Kunskapsmedia AB.
Du har rätt att använda dig av studiematerialet i samband med visning av programmet.