

## Børn og deres flade røv

af Martin Spang Olsen

I en udsendelse på p1 med titlen "Bliver man dum af computerspil" kunne for nogen tid siden høre en række eksperter udtale sig om computerspillenes mange fortræffeligheder. Konklusionen var, at de færdigheder, børnene optræner under spillene, ruste dem i så høj grad til både skole og arbejdsliv, at man overhovedet ikke bør sætte begrænsninger for, hvor længe de sidder foran computeren (den lader vi lige stå lidt).

Jeg synes med al respekt, diskussionen fortjener en større kreds end den ofte uimodsagte gruppe af selvbestaltede eksperter og spilproducenter, der alle har deres grunde til at rose computerspil og al dets væsen.

Hovedproblemet med computerspil - at de næsten altid foregår siddende - bliver nemlig alt for ofte ignoreret.

Hardcore spillere sidder med glæde ved computeren i 5-6 timer ad gangen - og gerne det dobbelte i weekenden. At sidde så længe skaber en lang række ubalancer i kroppen, som naturligvis også påvirker psyken. Så selvom man utvivlsomt optræner didaktiske og kognitive færdigheder undervejs, må svaret være, at kulturen med mange timer foran et computerspil er dybt skadelig og langt fra ruste børnene til skole og arbejdsliv, når fordele og ulemper vejes mod hinanden.

Yderligere er der pt. intet bevis for, at klogskab fremmes mere gennem computerspil end f.eks. fysisk leg, tværtimod, og hertil kommer altså det ekstremt usunde i at sidde ned så længe ad gangen - ofte i selskab med fastfood, sodavand og slik.

Så selvom de unge BLEV klogere, viser australske og canadiske forsøg fra 2009, at mennesker med stillesiddende liv foran skærmen, lever kortere, får tendens til overvægt og bliver oftere syge.

Og desværre har forsøg også vist, at den anbefalede daglige halve times motion tilsyneladende *ikke* kompenserer for ulemperne ved et stillesiddende liv.

Så jo, man bliver formentlig dum af computerspil - i al fald i den forstand, at man bliver dårligere til at begå sig i et samfund, der kræver et harmonisk forhold mellem hoved og krop, mellem individ og gruppe, mellem virtuel og virkelig verden, mellem fysisk bevægelse og passivitet, og mellem stress og restitution.

Men frem for alt skal man ikke uimodsagt påstå, at man ikke skal sætte begrænsninger for børns elektroniske spilaktiviteter. For naturligvis skal man det – masser af begrænsninger. Med mindre man da ønsker (endnu) en generation af følelsesmæssigt forstyrrede, socialt handikappede, overvægtige og fejlerenærede slapsvanse, som skal fordyre sundhedssystemet, besværliggøre skoleundervisningen og dø fra os før tiden.

Men hvem kaster den første sten mod den magtfulde spilbranche, der med sin 'bæredygtige vækst' skal redde os ud af krisen ved hjælp af kreativitet og innovation? Alt for betalingsbalancen, ikke?

*Martin Spang Olsen er cand. mag. i musikvidenskab og oldtidskundskab, forfatter, foredragsholder, maler, komponist, m.m., og har i en årrække forsket i sammenhængen mellem krop, følelser, indlæring og sundhed.*