

BRYGGEKULTUR

EN MODERNE SPILLEHAL

Computerne er netop ankommet, så nu mangler Gaming-School bare at fylde lokalerne på det gamle Københavns Universitet Amager med unger. Her kan man nu gå til computerspilstræning – fuldstændig som andre børn og unge går til fodbold eller spejder.

Foto: Martin Jespersen



Gå til computerspilstræning på Bryggen

Så er det slut med at sidde og hænge foran skærmen og spille computerspil hele natten. Cola, pizza og andre dårlige vaner er på retur med en splinterny spilscole på det gamle KUA.

Af Anne Rumland
redaktion@bryggebladet.dk

Computerspil behøver ikke at foregå i ensom majestæt og med flydende pizzabakker foran skærmene i de små hjem. Ligesom børn og unge kan gå til fodbold, håndbold eller spejder, skal de også til at kunne gå til computerspilstræning.

Folkene bag den nye klub, som skal hedde GamingSchool, er stifterne af Copenhagen eSport, der siden januar 2007 har deltaget med vindende hold i diverse spiltureringer landet og verden over.

Med GamingSchool får spillerne en længe ventet base for træning og mulighed for at mødes i den virkelige verden.

Målgruppen er drenge og piger fra 12 år og opefter. GamingSchool udformes som en slags skole eller klub, hvor der dannes hold og undervises af gamle, garvede

– og det er i denne sammenhæng hovedsageligt drenge i slutningen af 20'erne – spillere, der gerne vil give deres teknikker videre.

Stifteren, Rasmus Pedersen, er selv en erfaren spiller.

– Omkring 1996 kom de første online-spil, og jeg var en af de første til at opdage, hvor fascinerende det er at spille med andre over nettet, fortæller Rasmus Pedersen.

Kvalitetstid – ikke spildtid

Rasmus Pedersens store kæphest er, at der skal bruges kvalitetstid – ikke spildtid – foran computeren. Tiden skal bruges bedre og mere fornuftigt, og der kan for eksempel ikke trænes i mere end det aftalte tidsrum, når ungerne møder op på skolen.

– Træningen ligger for eksempel fra 16 til 20, og bagefter bliver spillerne

skippet hjem. Det nytter ikke noget at blive hængende og spille hele natten, hvis man vil være en dygtig gamer.

Lektiehjælpscafé

I tilknytning til spilskolen er konsulenten Inaam Illahi Sahibzada fra Integrationsministeriet i fuld gang med at oprette en lektiehjælpscafé.

– Unge kommunikerer via nettet, og vi skal hjælpe dem dér, hvor de rent faktisk er. Og det er på internetcaferne, ungdomsklubberne og steder som her, fortæller Inaam Illahi Sahibzada.

Tanken er, at især børn og unge af anden etnisk herkomst skal have muligheden for at få hjælp til at komme igennem deres lektier.

– Men lektiehjælpscaferne er for alle børn og unge, der ikke kan få tilstrækkelig hjælp fra deres forældre; enten fordi forældrene ikke har tid, eller fordi sproglige

barrierer forhindrer dem i det.

Vand i stedet for cola

Det nye ved at oprette en klub som GamingSchool er, at spillerne undervises og trænes af ansvarlige voksne, der selv er vokset op i miljøerne.

Det er slut med cola og pizza i stride strømme. Serioøse spillere drikker vand og spiser frugt.

– Vi havde en lille dreng, der længe kiggede os over skuldrene til kampene. Vi drak vand frem for Cola, hvilket Oliver, som han hed, hurtigt tog til sig, fortæller spilleren Janus Bengtson, der også er en af initiativtagerne.

– Til sidst kunne vi høre, at han belærte sine jævnaldrende om, hvor smart det er at drikke vand.

GamingSchool-stifteren Rasmus Pedersen supplerer:

– Det handler om at have

nogle gode rollemodeller og et socialt fællesskab omkring computerspillet.

En endnu ikke offentliggjort undersøgelse viser, at 76 procent af de unge spillere ville melde sig ind i en klub, hvis der fandtes en, og computerspillet har for længst overhalet både fodbold og håndbold i antallet af spillere.

GamingSchool – som i øvrigt er landets første spilscole – er et forsøg på at sætte dansk computerspil ind i en sund og organisatorisk ramme med inspiration fra idrætsverdenen.

Korea

Stifterne af GamingSchool tog til Korea for at få inspiration. Korea er foregangslandet, når det gælder computerspil. Både professionelt med forbund og ministerium for turisme og spil. Men også på amatørniveau, hvor koreanske familier samles for at spille.

– Når familiemedlemmerne mødes foran skærmen i stuerne, er det ikke for at se tv, men for at spille computerspil, siger Rasmus Pedersen.

Ligesom i Korea er det også målet i Danmark, at computerspil skal organiseres. Der er blandt andet planer om at oprette et Dansk Computerspil Forbund, der skal varetage spillernes interesser overfor den kommercielle branche.

Med GamingSchool får de unge spillere et sted at starte. Overblik, tålmodighed, sprogkundskaber og åbenhed er blot nogle af de dyder, som iværksætterne på GamingSchool mener, vil komme i spil på deres skole.

Online-computerspil giver unge et stort netværk, både nationalt og internationalt. Med GamingSchool får spillerne også en større omgangskreds lokalt.

Få mere information på www.gamingschool.dk